



FOOTGOLF PRAVIDLÁ





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

OBSAH

FOOTGOLF	3
VÝBOR	3
ROZHODCA	3
KONKURENT	3
PARTNER	3
MARKER	3
1. HRA	4
2. HRA NA ODKOPY	4
3. HRA NA JAMKY	5
4. HENDIKEP	6
5. ZAČIATOK HRY A SKUPINY	6
6. OSTATNÉ PRAVIDLÁ	7
7. ZÁKLADY	9
8. IHRISKO	9
9. LOPTA	10
10. JAMKA	11
11. ODPALISKO	12
12. HERNÁ PLOCHA	15
13. V BUNKRI	20
14. VODNÁ PREKÁŽKA	21
15. OBLASŤ ZA HRANICOU IHRISKA A PROVIZÓRNA LOPTA	24
16. NA JAMKOVISKU	27
17. POHNUTIE S LOPTOU, KTORÁ SA NEHÝBE	30
18. LOPTA V POHYBE TRAFÍ	31
19. TRÉNING	32
20. ÚDAJ O POČTE ODKOPOV	32
21. PORADIE V HRE	33
22. ZÁBRANY	34
23. OSTATNÉ HRY	36
24. SÚŤAŽNÝ VÝBOR	40
25. SPORY A ROZHODNUTIA	41
26. DRESS CODE (PREDPÍSANÉ OBLEČENIE)	43



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

FOOTGOLF

HLAVNÝM CIEĽOM FOOTGOLFU JE DOPRAVIŤ LOPTU, KTOREJ OBVOD JE 68-70 CM A MÁ HMOTNOSŤ 410-450 G (HMOTNOSŤ NA ZAČIATKU HRY), POUŽITÍM ČO NAJNIŽŠIEHO POČTU KOPOV Z PLOCHÉHO MIESTA, TZV. "ODPALISKO" - V ZMYSLE FOOTGOLFOVÝCH PRAVIDIEL - AŽ DO JAMKY, KTORÁ JE OD ODPALISKA UMIESTNENÁ PRINAJMENŠOM VO VZDIALENOSTI 50 M A MÁ PRIEMER 50-53 CM A HĽBKU 30-40 CM.

HRÁČ ZODPOVEDÁ ZA TO, ŽE JE PRED ZAČIATKOM ZÁPASU DOBRE OBOZNÁMENÝ/Á S PRAVIDLAMI HRY A TAKTIEŽ ZODPOVEDÁ ZA SPRÁVNY VÝKLAD A POUŽÍVANIE DEFINÍCIÍ A VÝRAZOV Z GOLFU A FOOTGOLFU POČAS HRY.

FOOTGOLFOVÝ VÝBOR

"VÝBOR" JE VÝBOR, KTORÝ MÁ ZA ÚLOHU KONTROLOVAŤ TURNAJ, ALEBO, V PRÍPADE AK NIE SÚ PODANÉ ŽIADNE OTÁZKY/NÁMIETKY, KONTROLOVAŤ FOOTGOLFOVÉ IHRISKO.

ZAPISOVATEĽ

"ZAPISOVATEĽ", JE OSOBA, KTORÚ POVERIL VÝBOR ZAZNAMENÁVANÍM HRÁČOVHO SKÓRE V HRE O VÝSLEDNÝ POČET KOPOV. ZAPISOVATEĽOM MÔŽE TAKTIEŽ BYŤ AJ HRÁČOV PARTNER/PROTIHRÁČ. ZAPISOVATEĽ NEMÔŽE PLNIŤ ZÁROVEŇ AJ ÚLOHU ROZHODCU.

ROZHODCA

"ROZHODCA" JE OSOBA URČENÁ VÝBOROM NA ROZHODOVANIE PRI SPORNÝCH SITUÁCIÁCH A MÁ ZA ÚLOHU POSUDZOVAŤ HRU A APLIKOVAŤ PRAVIDLÁ HRY. PRI NAHLÁSENÍ AKÉHOKOL'VEK NÁZNAKU PORUŠENIA PRAVIDIEL, MUSÍ OKAMŽITE ZASIAHNUŤ. ROZHODCA NESMIE HÝBAŤ S VLAJKOVOU TYČOU, NESMIE STÁŤ V PRIESTORE JAMKY, ZDVIHNÚŤ LOPTU ALEBO FYZICKY VYZNAČOVAŤ JEJ POLOHU, ANI SI O TOM ROBIŤ POZNÁMKY.

HRÁČ

"HRÁČ" JE OSOBA, KTORÁ SA ZÚČASTNÍ TURNAJA, KDE SA HRÁ O VÝSLEDNÝ POČET ODKOPOV. "HRÁČOV PARTNER" JE KTOKOL'VEK S KÝM HRÁČ HRÁ. ANI JEDEN Z NICH NIE JE SPOLUHRÁČ TOHO DRUHÉHO. PRI SÚŤAŽIACH VO ŠTVORHRE O VÝSLEDNÉ SKÓRE A V HRE ŠTYRMI LOPTAMI, KDE TO PRAVIDLÁ SÚŤAŽE POVOĽUJÚ, TAK SLOVO "HRÁČ" ALEBO "HRÁČOV PARTNER" ZNAMENÁ TIEŽ SPOLUHRÁČ.

PARTNER

"PARTNER" JE HRÁČ, KTORÝ PATRÍ DO ROVNAKEJ SKUPINY. V TROJHRE, ŠTVORHRE, V HRE O NAJLEPŠIU LOPTU ALEBO V HRE ŠTYRMI LOPTAMI, MÔŽE SLOVO "PARTNER" TAKTIEŽ ZNAMENÁŤ SPOLUHRÁČ.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

1. HRA

1-1. VŠEOBECNE

VO FOOTGOLFE IDE O TO DOSTAŤ LOPTU NOHOU(KOPOM) PREČ Z ODPALISKA DO JAMKY, POUŽITÍM JEDNÉHO ALEBO VIACERÝCH PO SEBE NASLEDUJÚCICH KOPOV, V SÚLADE S PRAVIDLAMI.

1-2. VPLYV NA LOPTU

AŽ NA VÝNIMKY SPOMENUTÉ V PRAVIDLÁCH, NESMIE HRÁČ AKÝMKOLĽEK SPÔSOBOM OVPLYVNIŤ POHYB ALEBO STAV LOPTY. PRAVIDLÁ DOVOĽUJÚ ODSTRÁNENIE VOĽNE STOJACICH PREKÁŽOK, ALEBO ODSTRÁNENIE ZÁBRAN. PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 1-2: V HRE NA JAMKY TO PREDSTAVUJE STRATU JAMKY, PRI HRE NA ODKOPY JE TO PRIPOČÍTANIE JEDNÉHO, ALEBO DVOCH ODKOPOV. V PRÍPADE VÁŽNEHO PORUŠENIA PRAVIDLA 1-2, MÔŽE VÝBOR HRÁČA DISKVALIFIKOVAŤ Z HRY. POZNÁMKA: VÝBOR ZA VÁŽNE PORUŠENIE PRAVIDIEL POVAŽUJE TO, AK SAMOTNÝ HRÁČ, ALEBO INÝ HRÁČ POČAS HRY, VĎAKA SVOJMU KONANIU V ROZPORE S PRAVIDLAMI ZÍSKAL VÝZNAMNÚ VÝHODU V HRE, ALEBO AK SA JEHO Oponent OCITOL VĎAKA TOMU KONANIU VO VÁŽNEJ NEVÝHODE.

1-3. DOHODA O NEPLATNEJ HRE

HRÁČI NEMAJÚ PRÁVO SA DOHODNÚŤ NA NEPLATNOSTI ŽIADNEHO Z PRAVIDIEL, ALEBO NEREŠPEKTOVAŤ AKÝMKOLĽEK Z UDELENÝCH TRESTOV. AK HRÁČ NIE JE OCHOTNÝ DODRŽAŤ PRAVIDLO, KTORÉ SA DOTÝKA PRÁV DRUHÉHO HRÁČA, TAK MÔŽE BYŤ VYLÚČENÝ Z HRY (DISKVALIFIKOVANÝ).

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 1-3.:

HRA NA JAMKY – DISKVALIFIKÁCIA OBOCH TÍMOV (SKUPÍN); HRA NA ODKOPY – DISKVALIFIKÁCIA SA TÝKA IBA HRÁČOV KTORÍ PORUŠILI TOTO PRAVIDLO.

1-4. SITUÁCIE NESPOMENUTÉ V PRAVIDLÁCH

V PRÍPADE SPORNEJ SITUÁCIE, NA KTORÚ SA NEVZŤAHUJÚ PRAVIDLÁ HRY, BY MALO ROZHODNUTIE VZÍŠŤ Z DOHODY MEDZI HRÁČMI, KTORÁ BOLA UZAVRETÁ V DUCHU FAIR PLAY.

2. HRA NA ODKOPY

2-1. VŠEOBECNE: VÍTAZ

SÚŤAŽ V HRE NA ODKOPY ZNAMENÁ, ŽE HRÁČI UKONČIA KAŽDÚ ČASŤ STANOVENÉHO KOLA, ALEBO KÔL A V KAŽDOM KOLE ODOVZDAJÚ SVOJU SKÓRE KARTU, NA KTOREJ SÚ SČÍTANÉ VŠETKY KOPY ZA JEDNOTLIVÉ JAMKY. V RÁMCI TOHTO TYPU SÚŤAŽE HRÁ KAŽDÝ PROTI KAŽDÉMU. VÍTAZOM SA STÁVA TEN HRÁČ, KTORÝ ZAHRÁ V DANOM KOLE, ALEBO KOLÁCH NAJNIŽŠÍ POČET ODKOPOV. V SÚŤAŽI S HENDIKEPOM SA STÁVA VÍTAZOM TEN HRÁČ, KTORÍ DOSIAHNE ZA DANÉ KOLO, ALEBO KOLÁ NAJNIŽŠÍ POČET ČISTÝCH ODKOPOV.

2-2. NEDOKONČENÁ JAMKA

HRÁČ MUSÍ DOPRAVIŤ LOPTU DO JAMKY A TÝM DOKONČIŤ JAMKU V DANEJ ČASTI, KÝM SA MÔŽE PRESUNÚŤ K ĎALŠIEMU NASLEDUJÚCEMU ODPALISKU. AK HRÁČ V ČASTI KOLA NEDOPRAVÍ SVOJU LOPTU DO JAMKY A NENAPRAVÍ SVOJU CHYBU DO ODKOPU Z ĎALŠIEHO ODPALISKA, ALEBO NA POSLEDNEJ JAMKE PRED OPUSTENÍM JAMKOVISKA (GREENU), TAK BUDE DISKVALIFIKOVANÝ.

2-3. VŠEOBECNÝ TREST

TREST ZA PORUŠENIE PRAVIDIEL V HRE NA ODKOPY: PRIPÍSANIE DVOCH ODKOPOV K HRÁČOVEMU SKÓRE, S VÝNIMKOU PRÍPADOV, KEDY JE UDELENÝ TREST ZA KONKRÉTNE PORUŠENIE PRAVIDIEL.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

3. HRA NA JAMKY

3-1. VŠEOBECNE

POČAS ZÁPASU HRAJÚ PROTI SEBE DVE SKUPINY HRÁČOV, POKIAL' VÝBOR NEROZHODNE INAK. HRA V ZÁPASE SA SKLADÁ Z HRANIA NA URČITÝ POČET JAMIEK. S VÝNIMKOU PRÍPADOV, KEDY TO PRAVIDLÁ NEUPRAVUJÚ INAK, VYHRÁVA JAMKU TÁ STRANA, KTORÁ DOKÁŽE DOSTAŤ SVOJU LOPTU DO JAMKY S NIŽŠÍM POČTOM ODKOPOV. PRI HRE S HENDIKEPOM PREDSTAVUJE VÝHRU DANEJ JAMKY NIŽŠÍ POČET ČISTÝCH ODKOPOV. STAV ZÁPASU SA POSÚDI PODĽA TÝCHTO VÝRAZOV: VÝHODA JAMKY - "JAMKA K DOBRU" ("HOLES UP"), ALEBO PRI VYROVNANOM STAVE - "50/50" ("ALL SQUARE"), ALEBO KEĎ ZOSTÁVA UHRAŤ VEĽA JAMIEK ("TO PLAY"). HRÁČ S OZNAČENÍM "DORMIE" JE HRÁČ, KTORÝ VEDIE O PRESNE TAKÝ ISTÝ POČET JAMIEK, AKÉ MU ZOSTÁVAJÚ UHRAŤ.

3-2. SKORE ROZDELENE NA POLOVICU

SKÓRE NA JAMKE JE ROZDELENÉ NA POLOVICU PRE OBOCH HRÁČOV (SÚPEROV), AK VŠETKY STRANY DOPRAVIA LOPTU DO JAMKY S ROVNAKÝM POČTOM ODKOPOV. AK JEDEN HRÁČ TRAFÍ JAMKU A JEHO SÚPEROVI ZOSTÁVA EŠTE JEDEN ODKOP DO DANEJ JAMKY, ABY BOL STAV NA TEJTO JAMKE VYROVNANÝ, TAK SA JAMKA POVAŽUJE ZA POLOVIČNÚ AJ V PRÍPADE, ŽE SÚPER NÁSLEDNE DOSTANE TREST.

3-3. VÍŤAZ ZÁPASU

ZÁPAS SA POVAŽUJE ZA VYHRATÝ, AK JEDNA ZO STRÁN VEDIE O VYŠŠÍ POČET JAMIEK AKO ICH ZOSTÁVA DO KONCA HRY. AK JE NEROZHODNÝ STAV, TAK VÝBOR MÔŽE NAVÝŠIŤ POČET JAMIEK NA TAKÝ POČET, AKÝ JE NEVYHNUTNÝ NA VYHRATIE ZÁPASU.

3-4. POVOLENIE JAMKY, ÚSEKU, ALEBO ĎALŠIEHO ODKOPU

HRÁČ SA MÔŽE VZDAŤ HRANIA NA JAMKE PRED JEJ ZAČATÍM ALEBO SKONČENÍM KEDYKOLĽVEK. HRÁČ SI MÔŽE ZVOLIŤ ÚSEK (JAMKU) PRED ZAČATÍM ALEBO SKONČENÍM DANÉHO ÚSEKU (JAMKY). HRÁČ MÔŽE POVOLIŤ ĎALŠÍ KOP SVOJHO SÚPERA ZA PREDPOKLADU, ŽE JEHO LOPTA NIE JE V POHYBE.

V MOMENTE KEDY SA HRÁČ VZDÁ DOHRATIA JAMKY, BUDE SÚPEROV KOP, KTORÝ BY MAL NASLEDOVAŤ POVAŽOVANÝ ZA ÚSPEŠNE ZAHRAŤ DO JAMKY BEZ POTREBY ZAHRAŤIA A S LOPTOU POTOM MÔŽE HÝBAŤ KTOKOLĽVEK. SÚHLAS UDELENÝ HRÁČOVI, NEMÔŽE BYŤ ZAMIETNUTÝ ANI VZATÝ SPÄŤ.

3-5. POCHYBNOSTI OHĽADOM POSTUPU PRI HRE; SPORY A PROTESTY

V PRÍPADE, ŽE BY POČAS HRY VZNIKOL URČITÝ SPOR ALEBO POCHYBNOSŤ, TAK JE MOŽNÉ Podať PROTI TAKÉMUTO SPRÁVANIU PROTEST. POKIAL' SA VČAS NENÁJDE ČLOVEK, KTORÝ MÁ PRÁVOMOC OD VÝBORU O SPORE ROZHODNUŤ, TAK HRÁČI MUSIA POKRAČOVAŤ V HRE BEZ ĎALŠIEHO ZDRŽOVANIA. VÝBOR SA BUDE ZAOBERAŤ PROTESTOM IBA VTEDY, AK ZA (I) PROTIHRÁČ INFORMUJE O DANOM PROTESTE SÚPERA, ZA (II) SÚPEROVI VYSVETLÍ O ČO MU V PROTESTE IDE A ZA (III) TO, ŽE MÁ V PLÁNE POŽIADAŤ O ROZHODNUTIE O TOMTO DIANÍ. PROTEST MUSÍ BYŤ PODANÝ PRED TÝM, AKO SA ZAČNE HRAŤ NASLEDUJÚCA JAMKA, ALEBO AK JE TO POSLEDNÁ JAMKA, TAK PREDTÝM AKO NIEKTORÍ Z HRÁČOV OPUSTÍ IHRISKO (GREEN). NESKÔR PODANÝ PROTEST NESMIE VÝBOR AKCEPTOVAŤ, AŽ NA VÝNIMKY TÝKAJÚCE SA SITUÁCIE, KEDY HRÁČ KTORÝ PODÁVA PROTEST NEVEDEL O DANÝCH SKUTOČNOSTIACH V ČASE KEDY BY MOHOL Podať RIADNY PROTEST, NAKOLKO HO SÚPER DEZINFORMOVAL. PO ZVEREJNENÍ OFICIÁLNEHO SKÓRE ZÁPASU VÝBOR NESMIE BRAŤ DO ÚVAHY ŽIADNE NASLEDUJÚCE PROTESTY, AŽ NA PRÍPADY, KEDY VÝBOR ZISTÍ, ŽE Oponent ÚMYSELNE POSKYTLOL VÝBORU NEPRESNÉ INFORMÁCIE.

3-6. VŠEOBECNÁ PENALIZÁCIA

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA V HRE NA JAMKY ZNAMENÁ STRATU JAMKY, S VÝNIMKOU PRÍPADOV KEDY SA STANOVÍ INAK.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

4. HENDIKEP

4.1 HRA NA ODKOPY

V KAŽDOM Z KÔL SÚŤAŽI S HENDIKEPOM MUSÍ MAŤ HRÁČ ZAPÍSNÝ HENDIKEP VO SVOJEJ SKÓRE KARTE PRED TÝM NEŽ JU VRÁTI VÝBORU. AK PRED VRÁTENÍM SKÓRE KARTY VÝBORU (PRAVIDLO 6-6B) NA NEJ NEMÁ ZAPÍSANÝ SVOJ HENDIKEP, ALEBO JE HENDIKEP VYŠŠÍ NEŽ NA AKÝ MÁ NÁROK, A ZÁROVEŇ TO MÁ VPLYV NA PRIDANÝ POČET ODKOPOV, TAK BUDE DISKVALIFIKOVANÝ ZO SÚŤAŽE; V OPAČNOM PRÍPADE VÝSLEDOK PLATÍ.

POZNÁMKA: KAŽDY HRÁČ JE ZODPOVEDNÝ ZA TO, ABY POZNAL JAMKY, KDE SA DÁ PRIDAŤ ALEBO ODOBRAŤ HENDIKEPOVÝ ODKOP.

4.2 HRA NA JAMKY

PRED ZAČATÍM SÚŤAŽE S HENDIKEPOM SI HRÁČI MEDZI SEBOU NAVZÁJOM URČIA VÝŠKU SVOJHO HENDIKEPU. V PRÍPADE, AK HRÁČ NAHLÁSI VYŠŠÍ HENDIKEP AKO V SKUTOČNOSTI MÁ, A TO OVPLYVNÍ POČET PRIDANÝCH A ODOBRATÝCH ODKOPOV, TAK BUDE ZO SÚŤAŽE DISKVALIFIKOVANÝ, INAK BUDE HRÁČ POVINNÝ HRAŤ S HENDIKEPOM KTORÝ SI ZAPÍSAĽ.

5. ZAČIATOK HRY A SKUPINY

5.1 ZAČIATOK HRY A ČAS NÁSTUPU SKUPINY

HRÁČ JE POVINNÝ ZAČAŤ V ČASE STANOVENOM VÝBOROM.

5.2 SKUPINY

HRÁČ V HRE NA ODKOPY A V HRE NA JAMKY MUSÍ POČAS CELÉHO KOLA ZOSTAŤ V SKUPINE, KU KTOREJ BOL PRIDELENÝ VÝBOROM, S VÝNIMKOU PRÍPADU, KEDY VÝBOR POVOLÍ ALEBO SCHVÁLÍ ZMENU.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 5.1.:

V HRE MEDZINÁRODNEJ FOOTGOLFOVEJ FEDERÁCIE FIGF; JE PENALIZÁCIU DISKVALIFIKÁCIA, AŽ NA PRÍPADY KEDY BUDE VÝBORU PREDLOŽENÝ ADEKVÁTNY DÔVOD PREČO SA HRÁČ NEDOSTAVIL NA ČAS (VIĎ. POZNÁMKA). VÝBOR MÔŽE HRÁČOVI POVOLÍŤ ŠTARTOVAŤ, AK SA DOSTAVÍ DO 15 MINÚT OD ZAČATIA ZÁPASU. PRI TURNAJOCH INÝCH FEDERÁCIÍ SA UPLATŇUJÚ MIESTNE PRAVIDLÁ.

POZNÁMKA: AK SA HRÁČ DOSTAVÍ NA HRACIU PLOCHU DO 15 MINÚT PO ZAČATÍ ZÁPASU, PRIPRAVENÝ HRAŤ A EXISTUJÚ OKOLNOSTI, KTORÉ BY DÁVALI DÔVOD NA IGNOROVANIE JEHO VYLÚČENIA, TAK MÔŽE VÝBOR V PODMIENKACH SÚŤAŽE STANOVÍŤ, ŽE NEDÔJDE K JEHO VYLÚČENIU KVÔLI NEDODRŽANÉMU ŠTARTOVACIEMU ČASU, ALE NAMIESTO TOHO PRÍDE V HRE NA JAMKY O PRVÝ Z JAMIEK, A V HRE NA ODKOPY SA MU PRIPOČÍTAJÚ DVA KOPY NA PRVEJ JAMKE.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

6. OSTATNÉ PRAVIDLÁ

6.1. POČÍTANIE VÝSLEDKOV V HRE NA ODKOPY

A. ZAZNAČENIE VÝSLEDKOV

PO KAŽDEJ JAMKE SI ZAPISOVATEĽ MUSÍ ZAPÍSAŤ A SKONTROLOVAŤ VÝSLEDKY S OSTATNÝMI HRÁČMI. PO SKONČENÍ KOLA SA ZAPISOVATEĽ MUSÍ PODPÍSAŤ NA KAŽDÚ SKÓRE KARTU A Podať JU HRÁČOM, ABY JU AJ ONI PODPÍSAĽI. AK VÝSLEDKY HRY ZNAČÍ VIAC AKO JEDEN ZAPISOVATEĽ, TAK KAŽDÝ Z NICH PODPISUJE TÚ ČASŤ VÝSLEDKOV NA SKÓRE KARTÁCH, ZA KTORÚ JE ZODPOVEDNÝ.

B. PODPISOVANIE A VRÁTENIE SKÓRE KARIET

PO SKONČENÍ KOLA SI HRÁČ SKONTROLUJE VŠETKY DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY NA KAŽDEJ Z JAMIEK, A AKÉKOL'VEK SPORNÉ SKÓRE BUDE VYRIEŠENÉ V SPOLUPRÁCI S VÝBOROM. HRÁČ SI MUSÍ SKONTROLOVAŤ ČI ZAPISOVATEĽ ALEBO ZAPISOVATEĽIA PODPÍSAĽI JEHO KARTU, POTOM JU MUSÍ PODPÍSAŤ AJ ON, A NÁSLEDNE JU V ČO NAJKRATŠOM ČASE VRÁTIŤ VÝBORU.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 6-1B JE: DISKVALIFIKÁCIA.

C. POZMENENIE SKÓRE KARTY

PO ODOVZDANÍ SKÓRE KARTY VÝBORU SA NA NEJ NESMÚ VYKONÁVAŤ ŽIADNE ZMENY.

D. CHYBNÉ VÝSLEDKY NA JAMKE

HRÁČ JE PRI KAŽDEJ JAMKE ZODPOVEDNÝ ZA VÝSLEDKY ZAPÍSANÉ V JEHO SKÓRE KARTE. AK BUDE MAŤ V KARTE PRI AKEJKOL'VEK JAMKE ZAPÍSANÝ MENŠÍ POČET KOPOV AKO SKUTOČNE ZAHRAL NA JEDNOTLIVÝCH JAMKÁCH, TAK BUDE VYLÚČENÝ ZO ZÁPASU. AK SI HRÁČ ZAZNAČÍ VYŠŠÍ POČET KOPOV, AKO REÁLNE ZAHRAL, TAK PO ODOVZDANÍ KARTY SA MU MUSÍ TAKÝTO STAV ZAPOČÍTAŤ.

1. POZNÁMKA: SČÍTANIE VÝSLEDKOV A ZAPISOVANIE HENDIKEPOV NA SKÓRE KARTU JE ÚLOHOU VÝBORU.

6.2. ZDRŽOVANIE; POMALÁ HRA

HRÁČ NESMIE ZDRŽOVAŤ HRU, A MUSÍ HRAŤ V SÚLADE S PRAVIDLAMI O TEMPE HRY, KTORÉ STANOVIL VÝBOR. HRÁČ NESMIE MEDZI DOKONČENÍM JAMKY A PRESUNUTÍM SA NA ODPALISKO PRE ĎALŠIU JAMKU ZAPRÍČINIŤ ŽIADNE NEPRIMERANÉ ZDRŽANIE HRY.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 6-2:

- 1) HRA NA JAMKY – STRATA JAMKY; HRA NA ODKOPY – PRIPOČÍTAJÚ SA DVA ODKOPY
- 2) PRI OPĀTOVNOM PORUŠENÍ PRAVIDIEL – DISKVALIFIKÁCIA

POZNÁMKA Č.1: AK HRÁČ SPŔOSOBÍ NEPRIMERANÉ MEŠKANIE V HRE MEDZI DVOMA JAMKAMI, TAK SA TREST PRIPÍŠE K NASLEDUJUCEJ JAMKE.

POZNÁMKA Č.2: ABY SA ZABRÁNILO POMALEJ HRE, TAK VÝBOR MŔOŽE V PODMIENKACH HRY STANOVÍŤ PRAVIDLA TÝKAJÚCE SA TEMPA HRY, VRÁTANE ČASOVÉHO LIMITU NA DOKONČENIE JEDNÉHO KOLA, JAMKY, ALEBO KOPU.

IBA PRI HRE NA ODKOPY MŔOŽE VÝBOR POZMENÍŤ TREST PRE PORUŠENIE TOHTO PRAVIDLA (6.2), NASLEDOVNE:

- 1) PRVÉ PORUŠENIE PRAVIDLA – PRIPOČÍTANIE JEDNÉHO KOPU
- 2) DRUHÉ PORUŠENIE PRAVIDLA – PRIPOČÍTANIE DVOCH KOPOV
- 3) OPAKOVANÉ PORUŠENIE PRAVIDLA – DISKVALIFIKÁCIA.

6-3. PRERUŠENIE HRY; POKRAČOVANIE V HRE, AK JE TO POVOLENÉ.

HRÁČ NESMIE PRERUŠÍŤ HRU, S VÝNIMKOU PRÍPADOV, KEĎ:

- 1) VÝBOR POZASTAVÍ HRU.
- 2) MÁ DŔOVOD SI MYSLIEŤ, ŽE JE V NEBEZPEČÍ ZÁSAHU BLESKOM.
- 3) KEĎ SA ČAKÁ NA VERDIKT VÝBORU V POCHYBNEJ ALEBO SPORNEJ SITUÁCII.
- 4) KEĎ SA VYSKYTNE NEOČAKÁVANÁ VÁŽNA UDALOSŤ, NAPR. NÁHLA INDISPOZÍCIA HRÁČA.

NEPRIAZNIVÉ POČASIE SAMO O SEBE NEPREDSTAVUJE DŔOVOD NA PRERUŠENIE HRY. AK HRÁČ PRERUŠÍ HRU BEZ POTREBNÉHO POVOLENIA OD VÝBORU, TAK TO MUSÍ V ČO NAJKRATŠOM ČASE NAHLÁSIŤ VÝBORU. AK TAK SPRAVIL A VÝBOR JEHO SPRÁVANIE AKCEPTUJE, TAK HO NEČAKÁ ŽIADNA PENALIZÁCIA. V OPAČNOM PRÍPADE HO ČAKÁ VYLÚČENIE. VÝNIMKA PRI HRE NA JAMKY: AK HRÁČI PRERUŠIA HRU PO VZÁJOMNEJ DOHODE, TAK SA ICH VYLÚČENIE NETÝKA, AŽ NA PRÍPAD, KED TÝMTO KONANÍM SPŔOSOBIA MEŠKANIE V HRE.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

POZNÁMKA: OPUSTENIE IHRISKA NEZNAMENÁ PRERUŠENIE HRY.

B. POSTUP KEDY VÝBOR POZASTAVÍ HRU

V MOMENTE KEĎ VÝBOR POZASTAVÍ HRU A HRÁČI V ZÁPASE, ALEBO V SKUPINE SA NACHÁDZAJÚ MEDZI DVOMA JAMKAMI, TAK NESMÚ V HRE POKRAČOVAŤ DOVTEDY, POKÝM VÝBOR NENARIADI OPĀTOVNÉ POKRAČOVANIE. AK UŽ SA ZAČALO HRAŤ NA NOVEJ JAMKE, TAK MÔŽU HRU PRERUŠIŤ OKAMŽITE, ALEBO MÔŽU POKRAČOVAŤ V HRE NA DANEJ JAMKE ZA PREDPOKLADU, ŽE TO BUDE Z ICH STRANY BEZ ĎALŠIEHO ZDRŽANIA. AK SA HRÁČI ROZHODNÚ, ŽE BUDÚ POKRAČOVAŤ V HRE NA DANEJ JAMKE, TAK MÔŽU PRERUŠIŤ HRU PRED DOHRATÍM JAMKY. AK VÝBOR NARIADI POKRAČOVAŤ V HRE, TAK SÚ HRÁČI POVINNÍ POKRAČOVAŤ.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 6-3B:

DISKVALIFIKÁCIA.

POZNÁMKA: VÝBOR MÔŽE VYDAŤ POKYN, V KTOROM NARIADI OKAMŽITÉ PRERUŠENIE HRY V PRÍPADOCH NEBEZPEČENSTVA, ČI PRI POZASTAVENÍ HRY VÝBOROM. AK V TAKOM PRÍPADE HRÁČ HRU OKAMŽITE NEPRERUŠÍ, TAK BUDE ZO SÚŤAŽE VYLÚČENÝ, S VÝNIMKOU PRÍPADU, KEDY OKOLNOSTI NEPREDSTAVUJÚ DÔVOD NA UDELENIE TRESTU.

C. ZODVIHNUTIE LOPTY POČAS PRERUŠENEJ HRY

AK HRÁČ PRERUŠÍ HRU PODLA PRAVIDLA 6-3A, TAK MÔŽE LOPTU ZODVIHNÚŤ BEZ UDELENIA PENALIZÁCIE, IBA V PRÍPADE, AK VÝBOR HRU POZASTAVIL, ALEBO AK MÁ NA TO HRÁČ VÁŽNY DÔVOD. PREDTÝM NEŽ ZODVIHNE LOPTU, MUSÍ OZNAČIŤ JEJ MIESTO. AK HRÁČ PRERUŠÍ HRU A MÁ ŠPECIÁLNE POVOLENIE UDELENÉ VÝBOROM A ZODVIHNE PRI TOM LOPTU, TAK V TOM OKAMIHU MUSÍ VÝBORU NAHLÁSIŤ I JEJ ZDVIHNUTIE. AK HRÁČ BEZDÔVODNE ZODVIHNE LOPTU, A PREDTÝM NEŽ JU ZODVIHNE NEZAZNAČÍ JEJ POLOHU, ALEBO NENAHLÁSI JEJ ZDVIHNUTIE, TAK TAKÉTO KONANIE BUDE PREDSTAVOVAŤ DÔVOD NA UDELENIE TRESTNÉHO KOPU.

D. POSTUP PRI POKRAČOVANÍ V HRE

HRA BY MALA POKRAČOVAŤ OD JAMKY, KDE SA HRA POZASTAVILA, I V PRÍPADE AK SA REŠTART HRY KONÁ AŽ NA ĎALŠÍ DEŇ. VŠETCI HRÁČI MUSIA POKRAČOVAŤ VO SVOJEJ HRE OD JAMKY, KDE DOŠLO K PRERUŠENIU HRY. MUSIA ZAČAŤ OPĀŤ ODKOPOM Z ODPALISKA, A V HRE SO SÚPERMI SI MUSIA OPĀŤ ZAPOČÍTAŤ SVOJE ODKOPY.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 6-3C ALEBO D:

HRA NA JAMKY – STRATA JAMKY; HRA NA ODKOPY – PRIPOČÍTANIE DVOCH KOPOV. AK HRÁČ UTRPÍ VŠEOBECNÚ PENALIZÁCIU ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 6-3D, TAK SA POD PRAVIDLOM 6-3C NEUDEĽUJÚ ĎALŠIE TRESTY.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

7. ZÁKLADY

ZÁKLADNÉ TRESTY

HRA NA ODKOPY: PRIPOČÍTANIE DVOCH KOPOV

HRA NA JAMKY: STRATA JAMKY

HRA NA ODKOPY A HRA NA JAMKY

VO VŠEOBECNOSTI PLATÍ, ŽE V HRE NA ODKOPY A V HRE NA JAMKY SA UPLATŇUJÚ ROVNAKÉ PRAVIDLÁ HRY. NO ZATIAĽ ČO V HRE NA ODKOPY JE TRESTOM ZA PORUŠENIE PRAVIDIEL PRIPOČÍTANIE DVOCH KOPOV, TAK V HRE NA JAMKY HRÁČ OKAMŽITE PRICHÁDZA O JAMKU.

8. IHRISKO

"IHRISKO" PREDSTAVUJE CELÝ HRACÍ AREÁL VYZNAČENÝ VÝBOROM. OFICIÁLNE FOOTGOLFOVÉ IHRISKO JE PREDPÍSANÉ GOLFOVÉ IHRISKO POZOSTAVAJÚCE Z 9 ALEBO 18 MODIFIKOVANÝCH JAMIEK S ROZLOHOU UPRAVENOU PRE POŽIADAVKY FOOTGOLFISTU, ALEBO OFICIÁLNY FOOTGOLFOVÝ AREÁL POSTAVENÝ PODĽA ROVNAKÝCH ZÁSAD AKO GOLFOVÉ IHRISKO, KTORÉHO DĹŽKA MÔŽE PREKROČIŤ HRANICU 7000 M. KAŽDÁ JAMKA JE URČENÁ ČÍSLOM (PAR), KTORÉ PREDSTAVUJE POČET KOPOV, KTORÉ POSTAČUJÚ VÝBORNÉMU FOOTGOLFISTOVI NA ZAHRATIE LOPTY DO JAMKY. PAR NESMIE BYŤ NA ŽIADNEJ JAMKE NIŽŠÍ AKO 3, A VYŠŠÍ AKO 5. CELKOVÝ PAR NA CELÉ KOLO NESMIE BYŤ MENŠÍ AKO 54 A VÄČŠÍ AKO 74 V 18 JAMKOVOM AREÁLI. NA MEDZINÁRODNÝCH SÚŤAŽIACH BÝVA CELKOVÝ PAR 72. CVIČNÉ IHRISKO MÔŽE POZOSTÁVAŤ Z MENŠIEHO POČTU JAMIEK.

A. VYZNAČENIE HRANÍC A OKRAJOV

VÝBOR MUSÍ JEDNOZNAČNE URČIŤ:

- PAR NA KAŽDÚ JAMKU (3, 4, ALEBO 5) S TÝM, ŽE ŽIADNY NESMIE BYŤ NAD HODNOTU 5.
- CELKOVÝ PAR NA IHRISKO, NESMIE PREKROČIŤ HODNOTU 74 (72 PRE MEDZINÁRODNÉ SÚŤAŽE).
- HRANICE IHRISKA A ČASTI, KTORÉ ZA NE PRESAHUJÚ.
- HRANICE VODNÝCH PEKÁŽOK A OKRAJOVÉ VODNÉ PREKÁŽKY.
- MIESTA, KDE SA PRACUJE.
- ZÁBRANY A ČASTI IHRISKA S PORASTOM.

B. NOVÉ JAMKY

V PRÍPADOCH, KEĎ SA POŠKODENÁ JAMKA NEDÁ OPRAVIŤ PODĽA PREDPÍSANÉHO POSTUPU, MÔŽE ORGANIZÁTOR ZRIADIŤ NOVÚ JAMKU NA MIESTE PODOBNOM TEJ PREDOŠLEJ.

C. CVIČNÉ IHRISKO

AK V AREÁLI SÚŤAŽNÉHO OKRUHU NIE JE K DISPOZÍCII ŽIADNE CVIČNÉ IHRISKO, TAK VÝBOR, AK MU TO PODMIENKY DOVOĽUJÚ, MUSÍ URČIŤ OBLASŤ, KDE SI MÔŽU PRÍŠŤ HRÁČI V KTORÝKOL'VEK DEŇ POČAS SÚŤAŽE ZATRÉNOVAŤ. POČAS CVIČNÉHO DŇA MÔŽE VÝBOR HRÁČOM POVOLÍŤ HRU NA SÚŤAŽNOM IHRISKU. V DŇOCH POČAS SÚŤAŽE NA ODKOPY NESMIE VÝBOR NA SÚŤAŽNOM IHRISKU VÔBEC POVOLÍŤ TRÉNOVANIE NA JAMKOVISKU/KU JAMKOVISKU, ALEBO Z ODPALISKA. HRÁČI SI MÔŽU IHRISKO IBA PREJSŤ BEZ LOPTY.

D. NEHRATEĽNÉ IHRISKO

V PRÍPADE AK SA VÝBOR, ALEBO JEHO SPLNOMOCNENÝ ZÁSTUPCA DOMNIEVA Z AKÉHOKOL'VEK DÔVODU ŽE SA IHRISKO NENACHÁDZA V HRATEĽNOM STAVE, ALEBO SA VYSKYTLI TAKÉ OKOLNOSTI, KTORÉ BY NEUMOŽŇOVALI NA DANOM IHRISKU USPORIADAŤ PORIADNU SÚŤAŽ, TAK MÔŽE V PRÍPADE KRY NA ODKOPY ALEBO HRY NA JAMKY SÚŤAŽ DOČASNE PRERUŠIŤ, ALEBO V PRÍPADE HRY NA ODKOPY SA MÔŽE HRÁ PREHLÁSIŤ ZA NEPLATNÚ(AKOBY SA NEUSKUTOČNILA). V TAKOM PRÍPADE BY SA NEPOČÍTALI ŽIADNE DOPOSIAL NAHRATÉ VÝSLEDKY Z DANÉHO KOLA. V PRÍPADE ZRUŠENIA DANÉHO KOLA SA TÝM RUŠIA I UDELENÉ TRESTY V DANOM KOLE.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

9. LOPTA

9-1. VŠOBEČNE

LOPTA POUŽÍVANÁ HRÁČOM MUSÍ BYŤ ROVNAKÁ, AKO OFICIÁLNA FUTBALOVÁ LOPTA O VEĽKOSTI 5, USTANOVENÁ ORGANIZÁCIOU FIFG (MEDZINÁRODNÁ FEDERÁCIA PRE FOOTGOLF), KTOREJ OBVOD JE V ROZPÄTÍ 68-70 CM A KTOREJ HMOTNOSŤ JE V ROZPÄTÍ 410-450 G. JE POVINNOSŤOU KAŽDÉHO HRÁČA, ABY HRAL SO SPRÁVNÝM TYPOM LOPTY. KAŽDÝ HRÁČ SI OZNAČÍ SVOJU LOPTU TAK, ABY BOLA ĽAHKO ROZPOZNATEĽNÁ AKO LOPTA DANÉHO HRÁČA.

9-2. LOPTA NEVHODNÁ PRE HRU

LOPTA JE NEVHODNÁ PRE HRU, AK JE VIDITEĽNÉ ROZTRHNUTÁ, OTVORENÁ, INAK POŠKODENÁ, ALEBO MÁ INAK DEFORMOVANÝ TVAR. LOPTA SA NESMIE POVAŽOVAŤ ZA NEVHODNÚ PRE HRU, POKÝM JE LEN NIEČÍM ZAŠPINENÁ, ALEBO ZABLATENÁ ALEBO AK JE JEJ POVRCH POŠKRIABANÝ, ALEBO MÁ ZNIČENÝ FAREBNÝ NÁTER, ALEBO SA ZMENILA JEJ FARBA.

V PRÍPADOCH, ŽE MÁ HRÁČ DÔVOD DOMNIEVAŤ SA, ŽE POČAS HRANIA NA ISTOM ÚSEKU HRY SA JEHO LOPTA STALA PRE HRU NESPÔSOBILOU, TAK V TAKOM PRÍPADOCH MÔŽE LOPTU BEZ AKÉHOKOL'VEK POSTIHU ZODVIHNÚŤ, A ROZHODNÚŤ SA ČI JE LOPTA SKUTOČNE SPÔSOBILÁ PRE HRU ALEBO NIE JE.

PRED SAMOTNÝM ZODVIHNUTÍM LOPTY MUSÍ HRÁČ TENTO SVOJ ZÁMER NAJPRV NAHLÁSIŤ SÚPEROVI, V PRÍPADOCH AK IDE O HRU NA JAMKY. AK SA JEDNA O HRU NA ODKOPY, TAK TO DÁ VEDIEŤ SVOJMU ZAPISOVATEĽOVI, ALEBO SPOLUHRÁČOVI A NÁSLEDNE VYZNAČÍ JEJ POLOHU. POTOM JU MÔŽE ZODVIHNÚŤ A PRESKÚMAŤ, ZA PREDPOKLADU, ŽE TIEŽ UMOŽNÍ SVOJMU SÚPEROVI, ZAPISOVATEĽOVI ALEBO SPOLUHRÁČOVI JEJ PRESKÚMANIE A DOVOLÍ IM TAK SLEDOVAŤ JEJ ZODVIHNUTIE A VÝMENU. ZODVIHNUTÁ LOPTA SA NESMIE ČISTIŤ.

AK HRÁČ NEDODRŽÍ TENTO POSTUP, ALEBO HOCIKTORÚ Z JEHO ČASTÍ, ALEBO HRÁČ NEMÁ DÔVOD DOMNIEVAŤ SA, ŽE ODOHRANÁ LOPTA JE V DANEJ ČASTI NESPÔSOBILÁ NA POKRAČOVANIE V HRE, TAK V TAKOM PRÍPADOCH BUDE UDELENÝ TRESTNÝ KOP.

AK SA ZISTÍ, ŽE LOPTA BOLA V ODOHRATEJ ČASTI IHRISKA NESPÔSOBILÁ NA HRU, TAK JU HRÁČ NAHRADÍ ĎALŠOU LOPTOU, POKLADAJÚC JU NA ROVNAKÉ MIESTO, Z KTORÉHO BOLA PÔVODNÁ LOPTA ZODVIHNUTÁ. V OPAČNOM PRÍPADOCH SA PÔVODNÁ LOPTA POLOŽÍ NA PÔVODNÉ MIESTO. AK HRÁČ VYMENÍ LOPTU KEĎ TO NIE JE POVOLENÉ, A UROBÍ ODKOP S TAKOUTO LOPTOU, BUDE HRÁČOVI UDELENÝ VŠEOBECNÝ TREST ZA PORUŠENIE TOHTO PRAVIDLA.

AK SA DÔSLEDKOM KOPU LOPTA PREPICHNE, TAK KOP BUDE ZRUŠENÝ A HRÁČ BUDE MUSIEŤ ZAHRAŤ ĎALŠIU LOPTU, BEZ PENALIZÁCIE A Z ROVNAKÉHO MIESTA, Z KTORÉHO BOLA PÔVODNÁ LOPTA KOPANÁ.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDIEL:
HRA NA JAMKY – STRATA JAMKY; HRA NA ODKOPY – PRIRÁTANIE DVOCH KOPOV. AK HRÁČ DOSTANE ZA PORUŠENIE PRAVIDIEL VŠEOBECNÝ TREST, TAK MU PODĽA TOHTO PRAVIDLA NESMÚ BYŤ UDELENÉ ĎALŠIE TRESTY.

POZNÁMKA: AK BY SÚPER, ZAPISOVATEĽ, ALEBO SPOLUHRÁČ CHCELI VZNIEŠŤ PROTEST KU NESPÔSOBILEJ LOPTE, TAK TO MUSIA SPRAVIŤ PRED TÝM, NEŽ DANÝ HRÁČ VZKONÁ ĎALŠÍ ODKOP.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

10. JAMKA

PRIEMER "JAMKY" MUSÍ BYŤ V ROZPÄTÍ 50-53 CM, A JEJ HĽBKA MUSÍ BYŤ PRINAJMENŠOM 30 CM. JAMKA MUSÍ BYŤ VYSTLANÁ KOŠOM / NÁDOBOU / PRÍPADNE INÝM AKCEPTOVATEĽNÝM OVÁLNYM PREDMETOM.

LOPTA V JAMKE A JEJ PLATNOSŤ



ZÁKLADNÝM PRAVIDLOM JE DOSTAŤ DO JAMKY LOPTU, S KTOROU SME ZAČALI NA ODPALISKU; V OPAČNOM PRÍPADE MÔŽE BYŤ HRÁČ DISKVALIFIKOVANÝ. LOPTA SA MÔŽE VYMEŇIŤ IBA MEDZI DVOMA JAMKAMI (S VÝNIMKOU PRÍPADOV KEDY SA LOPTA STRATILA MIMO IHRISKA, ALEBO JE ODKOPNUTÁ NA VODNÚ PLOCHU, ATĎ.).

VZDAŤ SA JAMKY BEZ TOHO, ABY HRÁČ DOPRAVIL LOPTU DO JAMKY, JE POVOLENÉ IBA PRI URČITÝCH FORMÁTOCH HRY (NAPR. STABLEFORD).

PO DOHRANÍ JAMKY JE POVINNOSŤOU KAŽDÉHO HRÁČA Z NEJ VYBRAŤ SVOJU LOPTU, ABY SA TAK NEBRÁNILO PLYNULÉMU PRIEBEHU HRY. AK TAK HRÁČ NEUROBÍ A LOPTA JEHO SPOLUHRÁČA VYSKOČÍ Z JAMKY AKO NÁSLEDOK, TAK TAKÁTO JAMKA SA BUDE POVAŽOVAŤ ZA ZAHRANÚ A PREVINILÝ HRÁČ DOSTANE PENALIZÁCIU PRIPOČÍTANIA JEDNÉHO KOPU. LOPTA SA POVAŽUJE ZA ZAHRANÚ, "V JAMKE", KEĎ SA NACHÁDZA VO VNÚTORNOM OBVODE JAMKY A CELÝM SVOJIM OBSAHOM SA NACHÁDZA POD ÚROVŇOU OKRAJA JAMKY.

HRA NA JAMKY: HRÁČ MÔŽE DOVOLIŤ SVOJMU SÚPEROVI KOP, S KTORÝM BY DOSTAL SVOJU LOPTU DO JAMKY. TAKTO POVOLENÉ KOPY NEMOŽNO ODMIETNUŤ, ANI ICH NEMOŽNO VZIAŤ NASPÄŤ. VÝSLEDOK NA JAMKE NEBUDE OVPLYVNENÝ, AK JU HRÁČ, PRE KTORÉHO BOLA JAMKA TAKTO POVOLENÁ, ZAHRÁ.

POZASTAVENIE HRY KVÔLI BÚRKE



AK BOLA HRA PRERUŠENÁ VAROVNÝM SIGNÁLOM (NAPR. GAJDAMI), TAK SA MUSÍ HRA POZASTAVIŤ, LOPTA SA MUSÍ ZODVIHNÚŤ A DANÁ JAMKA ZAHRAŤ ODZNOVA PO OPÄTOVNOM SPUSTENÍ HRY. AK VŠETCI HRÁČI SÚHLASIA S DOKONČENÍM JAMKY TAK JE DOVOLENÉ ROZOHRATÚ JAMKU DOKONČIŤ. (AK SA HRÁČOM ZDÁ, ŽE SITUÁCIA JE NEBEZPEČNÁ, TAK SA NEUMSÍ ČAKAŤ DO OFICIÁLNEHO POZASTAVENIA HRY).

AK HRÁČI OPUSTIA HRU BEZ VÁŽNEJŠIEHO DÔVODU, NAPRÍKLAD AK SILNO PRŠÍ, TAK BUDÚ Z HRY DISKVALIFIKOVANÍ.



TRÉNING NA SÚŤAŽNOM IHRISKU

V DEŇ KONANIA SÚŤAŽE JE ZAKÁZANÉ TRÉNOVAŤ NA SÚŤAŽNOM IHRISKU, BEZ OHĽADU NA TO, ČI BY TO BOLO PRED, ALEBO POČAS SÚŤAŽNÉHO KOLA (TAKTIEŽ JE NA DANOM IHRISKU ZAKÁZANÉ CVIČIŤ MEDZI KOLAMI, AK SA JEDNÁ O SÚŤAŽ TRVAJÚCU VIAC DNÍ).



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

11. ODPALISKO

PRÍPRAVA



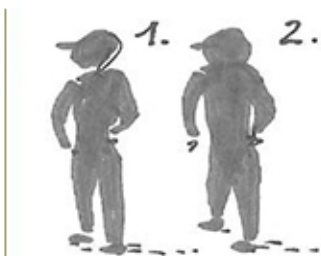
•KAŽDÝ HRÁČ SI OZNAČÍ SVOJU LOPTU VODEODOLNÝM POPISOVAČOM, ALEBO NÁLEPKOU, ABY SA DALA ĽAHKO IDENTIFIKOVAŤ.

•HRÁČI SI MUSIA NA SKÓRE KARTE SKONTROLOVAŤ SVOJ HENDIKEP A NÁSLEDNE SI ICH POVYMIENÄŤ MEDZI SVOJIMI SPOLUHRÁČMI.

•HRÁČI SA MUSIA DOBRE OBOZNÁMIŤ S MIESTNYMI PRAVIDLAMI.

•HRÁČI SA PRED SAMOTNOU HROU MUSIA DOBRE ROZCVIČIŤ (ABY TAK PREDIŠLI ÚRAZOM).

PRÁVO NA ŠTART, PORADIE V HRE



NA PRVOM ODPALISKU ROZHODNE O PORADÍ HRÁČOV ABECEDNÁ POSTUPNOSŤ ICH PRIEZVISK. NA ĎALŠÍCH ODPALISKÁCH ZAČÍNA TEN HRÁČ, KTORÝ VYHRAL PREDOŠLÚ JAMKU, NASLEDOVANÝ HRÁČOM S DRUHÝM NAJVYŠŠÍM SKÓRE, A TAK ĎALEJ.

AK MAJÚ HRÁČI ROVNAKÉ SKÓRE, TAK ZAČÍNA TEN HRÁČ, KTORÝ ZAČÍNAL AKO PRVÝ NA PREDOŠLOM ODPALISKU. HRA NA JAMKY: PRÁVO ZAČÍNAŤ NA ĎALŠOM ODPALISKU BUDE MAŤ TEN HRÁČ, KTORÝ VYHRAL PREDOŠLÚ JAMKU.

NEDODRŽANIE PORADIA PRI ODKOPE

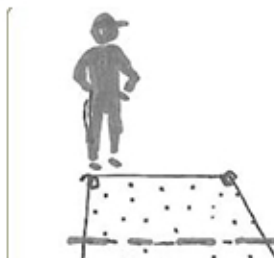
AK HRÁČ PRI ODKOPE NEDODRŽÍ PORADIE, TAK JEHO KOP BUDE NEPLATNÝ A HRÁČOVI BUDE PRIPÍSANÝ JEDEN TRESTNÝ KOP.

AK SA HRÁČI MEDZI SEBOU DOHODNÚ NA HRE V NESPRÁVNOM PORADÍ (PORUŠIA PRAVIDLÁ PORADIA), KVÔLI ČOMU BY JEDEN Z NICH ZÍSKAL VÝHODU,



TAK BUDÚ TÍTO HRÁČI DISKVALIFIKOVANÍ.

HRA NA JAMKY: HRÁČ PRÍDE O JAMKU.

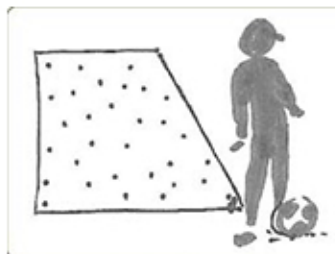


NA ODPALISKU

"ODPALISKO" JE MIESTO, Z KTORÉHO SA ZAČÍNA HRAŤ KAŽDÁ JAMKA.

MÁ OBDĹŽNIKOVÝ PÔDORYS, KTORÉHO DĹŽKA JE DVA METRE A JEHO PREDNÁ A BOČNÉ STRANY SÚ OZNAČENÉ VONKAJŠÍMI HRANAMI DVOMA ODPALISKOVYMI ZNAČKAMI. LOPTA MUSÍ BYŤ UMIESTNENÁ V TOMTO PRIESTORE, NO SAMOTNÝ HRÁČ NEMUSÍ PRI ODKOPE STÁŤ V ODPALISKU. MIMO ODPALISKA SA LOPTA POVAŽUJE, AK SA CELÝM SVOJIM OBJEMOM NACHÁDZA ZA HRANAMI VYZNAČUJÚCIMI JEHO PLOŠNÝ OBSAH.

ODKOP LOPTY Z MIESTA MIMO ODPALISKA



AK HRÁČ ODKOPNE LOPTU Z PLOCHY MIMO ODPALISKA, TAK KOP BUDE NEPLATNÝ A HRÁČOVI BUDE PRIPÍSANÝ JEDEN TRESTNÝ KOP. POTOM MUSÍ HRÁČ ZOPAKOVAŤ SVOJ KOP Z ODPALISKA (POČÍTA SA

AKO TRETÍ KOP). V PRÍPADE AK HRÁČ NENAPRAVÍ SVOJ CHYBNÝ ODKOP, BUDE HRÁČ DISKVALIFIKOVANÝ.

HRA NA JAMKY: ZA ODKOP Z MIESTA MIMO ODPALISKA NEEXISTUJE ŽIADEN TREST; NO SÚPER MÔŽE POŽADOVAŤ OKAMŽITÉ ANULOVANIE DANÉHO KOPU A ZAHRANIE NOVÉHO.

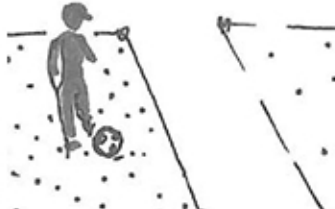
HRA Z NESPRÁVNEHO ODPALISKA



AK HRÁČ HRÁ Z NESPRÁVNEHO ODPALISKA (I KEĎ JE UMIESTNENÉ OVEĽA ĎALEJ A NEPLATNÝM ODKOPOM NEZÍSKA ŽIADNU VÝHODU), TAK SA NA TENTO NESPRÁVNY ODKOP VZŤAHUJE ROVNAKÉ PRAVIDLO, AKO PRI ODKOPE

LOPTY Z MIESTA MIMO ODPALISKO (VIĎ. VYŠŠIE).

ODKOP



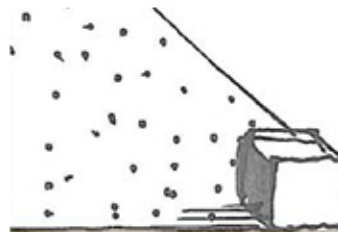
VO FOOTGOLFE MÔŽE BYŤ ODKOP REALIZOVANÝ JEDINE ZO ZEME A HRÁČ MÔŽE NA VÝKOP POUŽIŤ BUĎ SVOJU PRAVÚ ALEBO ĽAVÚ NOHU.

TYP ODKOPOV:

- PREDNOU ČASŤOU NOHY, ŠPIČKOU ALEBO PÄTOU
- VONKAJŠÍM PRIEHLAVKOM
- VNÚTORNÝM PRIEHLAVKOM

KAŽDÝ ZO SPOMENUTÝCH TYPOV ODKOPU JE POČAS HRY POVOLENÝ. PRI VÝKOPE LOPTY NIE JE POVOLENÉ SA SPODKOM NOHY DOTÝKAŤ LOPTY, ŤUKNÚŤ JU, ALEBO JU GÚĽAŤ. KOP JE VNÍMANÝ AKO KONTINUÁLNY POHYB, KEDY SA CHODIDLO O LOPTU NIKDY NEOPIERA ANI JU NIJAK NEPRIDRŽÍ. KAŽDÝ POHYB LOPTY JE VNÍMANÝ AKO JEDEN KOP A PREDSTAVUJE JEDEN PRIPÍSANÝ BOD.

ZNAČKY NA ODPALISKU



PRED SAMOTNÝM ODKOPOM LOPTY Z ODPALISKA SA ZNAČKY (BÓJE) VNÍMAJÚ AKO NEPOHYBLIVÉ UMELE OBJEKTY A JE

ZAKÁZANÉ S NIMI HÝBAŤ (ZA PORUŠENIE SA PRIPISUJÚ DVA TRESTNÉ KOPY). NO PO SAMOTNOM ODKOPE SÚ VNÍMANÉ AKO POHYBLIVÉ ZÁBRANY A NÁSLEDNE S NIMI MÔŽEME HÝBAŤ BEZ HROZBY UDELENIA TRESTU.

ÚĽAVA



NA ODPALISKU MÔŽEME V PRÍPADE POTREBY VYROVNAŤ TERÉN A NAPRAVIŤ TRÁVU. AKÉKOL'VEK NEPRÍPEVNENÉ PREDMETY

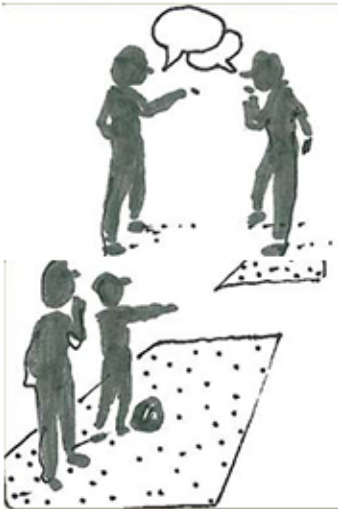
(ČI UŽ SA JEDNÁ O ŽIVÉ ALEBO UMELE, S VÝNIMKOU ODPALISKOVÝCH ZNAČIEK), KTORÉ NARUŠUJÚ HRU AKÝMKOL'VEK SPÔSOBOM, SA MÔŽU ODSTRÁNIŤ BEZ AKEJKOL'VEK PENALIZÁCIE. JE ZAKÁZANÉ NIČIŤ AKÉKOL'VEK POHYBLIVÉ, ALEBO NEPOHYBLIVÉ OBJEKTY. AK HRÁČ ZNIČÍ PEVNÝ / NEPOHYBLIVÝ OBJEKT, TAK SA MU PRÍPOČÍTA JEDEN KOP.

CHYBNÝ KOP



VŠETKY ÚMYSELNÉ KOPY SA MUSIA POČÍTAŤ, I V PRÍPADOCH, KEĎ LOPTU NÁHODOU NETRAFÍME. PO CHYBNOM KOPE ZOSTÁVA LOPTA V HRE A NEMÔŽEME SA JEJ DOTKNÚŤ.

RADA A UKÁZANIE SMERU HRY

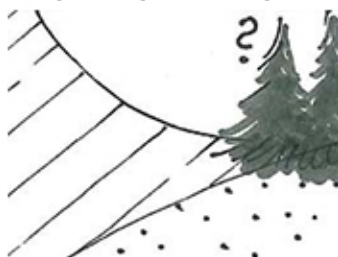


"RADA" JE AKÁKOL'VEK INFORMÁCIA ALEBO NÁVRH, KTORÝ MÔŽE OVPLYVNIŤ HRÁČOV SPÔSOB HRY, ALEBO JEHO TECHNIKU KOPANIA. INFORMÁCIE OHĽADOM PRAVIDIEL, ALEBO VZDIALENOSTI, ALEBO VŠEOBECNE INFORMÁCIE, AKO NAPRÍKLAD ROZMIESTNENIE PREKÁŽOK ALEBO ZASTÁVKOVÝCH TYČÍ NA JAMKOVISKU, PREDSTAVUJÚ DEFINÍCIU RADY.

HRÁČI MÔŽU MEDZI SEBOU NAVZÁJOM DISKUTOVAŤ O VZDIALENOSTIACH, ROZMIESTNENÍ PREKÁŽOK, ALEBO PLÔCH ZA HRANICOU IHRISKA, UMIESTNENÍ VLAJKY, PRAVIDLÁCH A ĎALŠÍCH VŠEOBECNÝCH SITUÁCIÁCH. AK Z ODPALISKA NIE JE VIDIEŤ, KDE SA NACHÁDZA JAMKOVISKO, TAK SA MÔŽEME NIEKOGO SPÝTAŤ, ABY NÁM UKÁZAL, KDE SA NACHÁDZA. HRÁČ, KTORÝ DÁ RÁDU BEZ TOHO ABY BOL O ňU POŽIADANÝ, NEDOSTANE ŽIADNY TREST. NO AK HRÁČ POSKYTNE NEPRAVDIVÚ INFORMÁCIU, TAK BUDE POTRESTANÝ PRIPOČÍTANÍM JEDNÉHO KOPU.

PROVIZÓRNA A STRATENÁ LOPTA

PROVIZÓRNA LOPTA



"PROVIZÓRNA LOPTA" JE LOPTA, S KTOROU SA HRÁ NAMIESTO TEJ, KTORÁ SA STRATILA PRI VODNEJ PREKÁŽKE, ALEBO SA NACHÁDZA V PIRESTORE MIMO HRACEJ PLOCHY.

STRATENÁ LOPTA

LOPTA SA POVAŽUJE ZA STRATENÚ, AK:



- SA NENAŠLA, ALEBO PO UPLYNUTÍ PIATICH MINÚT OD ZAČATIA HĽADANIA HRÁČMI / SKUPINAMI, NEBOLA IDENTIFIKOVANÁ AKO LOPTA DANÉHO HRÁČA; ALEBO

- HRÁČ UROBIL ODKOP S PROVIZÓRNOU LOPTOU Z MIESTA, KDE BY SA PRAVDEPODOBNE DALA NÁJSŤ ORIGINALNA LOPTA, ALEBO Z MIESTA, KTORÉ JE BLIŽŠIE K DANEJ JAMKE AKO VYŠŠIE SPOMENUTÉ MIESTO; ALEBO

- AK HRÁČ ZAČAL POUŽÍVAŤ ĎALŠIU LOPTU A NEMÁ TREST TREST ZA KOP A VZDIALENOSŤ;

- AK HRÁČ ZAČAL POUŽÍVAŤ ĎALŠIU LOPTU, LEBO SA DÁ STANOVIŤ, ŽE LOPTA, KTORÁ SA NENAŠLA, BOLA PREMIESTNENÁ VONKAJŠÍM FAKTOROM, JE ZAKLIESNENÁ V ZÁBRANE, V NEDOSTUPNOM TERÉNE, ALEBO SA NACHÁDZA NA VODNEJ PLOCHE; ALEBO

- HRÁČ UROBIL VÝKOP S NÁHRADNOU LOPTOU. ČAS UHRATÝ S NESPRÁVNOU LOPTOU SA NEZAPOČÍTAVA DO ČASOVÉHO LIMITU PIATICH MINÚT VYHRADENÝCH NA HĽADANIE STRATENEJ LOPTY.

V PRÍPADOCH MOŽNEJ STRATY LOPTY, ALEBO AK LOPTA PADNE ZA OKRAJ HRACEJ PLOCHY, TAK JE POTREBNÉ STRATENÚ LOPTU NAHRADIŤ ĎALŠOU LOPTOU. ODKOP SA MUSÍ USKUTKOČNIŤ V BLÍZKOSTI MIESTA, KDE BOLA LOPTA STRATENÁ, ALE NESMIE BYŤ UMIESTNENÁ BLIŽŠIE K JAMKE AKO PREDOŠLÁ LOPTA. MUSÍME NAHLÁSIŤ, ŽE ĎALŠIA LOPTA JE "DOČASNÁ" A POKRAČUJEME V HRE, DOKÝM DOSIAHNEME MIESTO, KDE SA PÔVODNÁ LOPTA PRAVDEPODOBNE NACHÁDZA. (POTOM MÔŽE HRÁČ POKRAČOVAŤ V HRE PODĽA POPISU V KAPITOLE "OBĽASŤ ZA HRANICOU A PROVIZÓRNA LOPTA".) AK HRÁČ JASNE NENAHLÁSI, ŽE JEHO NOVÁ LOPTA JE PROVIZÓRNA, TAK V PRÍPADOCH SPADNUTIA TEJTO LOPTY DO VODNEJ PREKÁŽKY HRÁČ NEMÔŽE HRAŤ S PROVIZÓRNOU LOPTOU, A MUSÍ POKRAČOVAŤ V HRE S NÁHRADNOU LOPTOU, AJ KEBY SA JEHO PÔVODNÁ LOPTA NAŠLA.

ČISTENIE LOPTY

HRÁČ SI MÔŽE OČISTIŤ LOPTU LEN POČAS DOBY PRESUNU MEDZI JAMKAMI.

12. HERNÁ PLOCHA (FAIRWAY, ROUGH)

DEFINÍCIA

FAIRWAY: HRACIA DRÁHA VEDÚCA OD ODPALISKA K JAMKOVISKU.

- FAIRWAY
- SEMI-ROUGH
- ROUGH
- OTHER TEEING (INÉ ODPALISKO)

GROUND

- OTHER GREEN (INÉ JAMKOVISKO)

SEMI-ROUGH (STREDNE KOSENÁ TRÁVA): OKRAJ JE VONKAJŠIA STRANA FAIRWAY, A NACHÁDZA SA PO OKRAJI CELEJ HRACEJ DRÁHY, VRÁTANE ODPALISKA, IHRISKA A TAKTIEŽ PO OKRAJI VŠETKÝCH JAMKOVÍSK (GREENOV). TRÁVA JE KOSENÁ NA VÝŠKU 40-50 MM.

ROUGH (VYSOKÁ TRÁVA): NACHÁDZA SA Z VONKAJŠEJ STRANY OKRAJA, OBKLOPUJE IHRISKO. TRÁVA SA KOSÍ DO VÝŠKY MINIMÁLNE 10 CM ALEBO SA NEMUSÍ VÔBEC KOSIŤ. PATRÍ SEM AJ AKÁKOĽVEK PLOCHA ZARASTENÁ VEGETÁCIU.

INÉ ODPALISKO: HOCIJAKÉ ĎALŠIE ODPALISKO, KTORÉ SA NACHÁDZA MIMO PLOCHY VYHRADENEJ PRE DANÚ JAMKU.

INÉ JAMKOVISKO: HOCIJAKÉ ĎALŠIE JAMKOVISKO, KTORÉ SA NACHÁDZA MIMO PLOCHY VYHRADENEJ PRE DANÚ JAMKU.

"HERNÁ PLOCHA" PREDSTAVUJE VŠETKY HRACIE DRÁHY MEDZI ODPALISKOM A JAMKOVISKOM, VŠETKY STREDNE KOSENÉ PLOCHY, NEKOSENÉ PLOCHY A PLOCHY PRED JAMKOVISKAMI (GREENY) A VŠETKY ODPALISKÁ A JAMKOVISKÁ, I KEĎ NEPATRIA K PLOCHE PRÁVE HRANEJ JAMKY. AK SA HRÁČ NACHÁDZA V INEJ ČASTI IHRISKA (NA ODPALISKU, V BUNKRI, VO VODE, NA PLOCHE ZA HRANICOU IHRISKA, NA JAMKOVISKU), TAK SA TREBA RIADIŤ PRAVIDLAMI PRE KTORÚKOĽVEK S TÝCHTO ÚZEMÍ PODĽA PRÍSLUŠNEJ KAPITOLI.

LOPTY LEŽIACE BLÍZKO PRI SEBE



V PRÍPADE AK SÚ DVE LOPTY TAK BLÍZKO PRI SEBE, ŽE SA NAVZÁJOM BLOKUJÚ, TAK PO OZNAČENÍ POLOHY JEDNEJ Z NICH, JU HRÁČ MÔŽE ZODVIHNÚŤ, A PO ZAHRATÍ DRUHEJ LOPTY JU ZASA POLOŽÍ NA PÔVODNÉ MIESTO.

PRÁVO PRVÉHO ODKOPU (POCTA)

HOVORÍ SA, ŽE HRÁČ, KTORÝ BUDE AKO PRVÝ ODKOPÁVAŤ Z ODPALISKA MÁ TÚ "ČEŠŤ" ODKOPÁVAŤ AKO PRVÝ.

SMER HRY



"SMER HRY" JE SMER, KTORÝM BY SA PODĽA ZÁMERU HRÁČA MALA UBERAŤ LOPTA PO JEJ ODKOPNUTÍ, VRÁTANE ZAPOČÍTANIA ROZUMNEJ VZDIALENOSTI NA OBE STRANY OD

ZAMÝŠĽANÉHO SMERU. SMER HRY JE ORIENTO VANÝ ZVISLO OD ZEME, ALE NEPREKRAČUJE DO VZDIALENOSTI DALEJ OD JAMKY.

DRUHY HIER NA JAMKY

• **SINGLE:** JE TO ZÁPAS, V KTOROM HRÁ JEDEN HRÁČ IBA PROTI JEDNÉMU ĎALŠIEMU HRÁČOVI.

• **TROJHRA (ZÁPAS TROCH ĽUDÍ):** JE TO ZÁPAS, V KTOROM JEDEN HRÁČ HRÁ PROTI DVOM HRÁČOM A OBE STRANY HRAJÚ S JEDNOU LOPTOU.

• **ŠTVORHRA (ZÁPAS ŠTYROCH ĽUDÍ):** ZÁPAS, V KTOROM DVAJA HRÁČI HRAJÚ PROTI ĎALŠÍM DVOM HRÁČOM A OBE STRANY HRAJÚ S JEDNOU LOPTOU.

• **THREE-BALL (TROJ-LOPTOVÝ ZÁPAS):** TU TRAJA HRÁČI HRAJÚ PROTI SEBE, A KAŽDÝ HRÁ SO SVOJOU VLASTNOU LOPTOU. VŠETCI HRÁČI TAK HRAJÚ DVA ODLIŠNÉ ZÁPASY.

• **BEST-BALL (ZÁPAS NA NAJNIŽŠIE SKÓRE):** JE TO ZÁPAS, V KTOROM HRÁ HRÁČ PROTI NAJNIŽŠIEMU SKÓRE DVOCH ĎALŠÍCH HRÁČOV, ALEBO NAJNIŽŠIEMU SKÓRE TROCH ĎALŠÍCH HRÁČOV.

• **FOUR-BALL (ŠTVOR-LOPTOVÝ ZÁPAS):** V TOMTO ZÁPASE HRAJÚ DVAJA HRÁČI S ICH NAJNIŽŠÍM SKÓRE, PROTI NAJNIŽŠIEMU SKÓRE ĎALŠÍCH DVOCH HRÁČOV.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

DRUHÝ HIER NA ODKOPY

• **SINGLE:** JE TO ZÁPAS, V KTOROM KAŽDÝ Z HRÁČOV HRÁ SAMOSTATNE.

• **ŠTVORHRA (ZÁPAS SO ŠTYRMI HRÁČMI):** JE TO ZÁPAS, V KTOROM HRAJÚ DVAJA SPOLUHRÁČI PROTI ĎALŠÍM DVOM SPOLUHRÁČOM A HRAJÚ LEN S JEDNOU LOPTOU.

• **FOUR-BALL (ZÁPASE SO ŠTYRMI LOPTAMI):** JE TO ZÁPAS, V KTOROM HRÁČI HRAJÚ AKO SPOLUHRÁČI VO DVOJICIACH, ALE VŠETCI HRAJÚ SO SVOJOU VLASTNOU LOPTOU. NA JAMKE SA ZAPOČÍTAVA VÝSLEDNÉ SKÓRE TOHO Z DVOJICE HRÁČOV, KTORÝ DOSIAHOL NIŽŠÍ POČET ODKOPOV. V PRÍPADO AK SA JEDNÉMU Z DVOJICE SPOLUHRÁČOV NEPODARÍ DOKONČIŤ JAMKU, TAK MU NEBUDE UDELENÁ ŽIADNA PENALIZÁCIA.

IDENTIFIKÁCIA LOPTY



AK HRÁČ NEVIE POSÚDIŤ ČI LOPTA, KTORÚ NAŠIEL PATRÍ JEMU, ALEBO INÉMU HRÁČOVI, TAK VYZNAČÍ JEJ MIESTO A ZODVIHNE JU NA IDENTIFIKÁCIU. NEŽ TAK UROBÍ, MUSÍ VŠAK O TOMTO SVOJOM

KROKU INFORMOVAŤ ĎALŠIEHO HRÁČA A UMOŽNIŤ MU, ABY BOL PRÍTOMNÝ PRI DANOM PRESKÚMANÍ, V OPAČNOM PRÍPADO HRÁČ OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP. AK JE TO POTREBNÉ, TAK MÔŽE LOPTU OČISTIŤ, ALE IBA DO TEJ MIERY, KTORÁ JE POTREBNÁ NA JEJ IDENTIFIKÁCIU. POTOM MUSÍ BYŤ LOPTA VRÁTENÁ NA PÔVODNE MIESTO, Z KTORÉHO BOLA ZODVIHNUTÁ.



LOPTA SA POHNE POČAS PÁTRANIA

AK HRÁČ POČAS HĽADANIA NÁHODOU POHNE SO SVOJOU VLASTNOU LOPTOU, TAK DOSTANE JEDEN TRESTNÝ KOP

A BUDE JU MUSIEŤ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO (PODĽA DEFINÍCIE 'HĽADANIA', V PRÍPADO ŽE SA TAK STANE PRI JEJ HĽADANÍ ZA ABNORMÁLNYCH PODMIENOK, ALEBO KVÔLI UMELEMU OBJEKTU ČI ZÁBRANE, TAK NEHROZÍ ŽIADNA PENALIZÁCIA). AK HRÁČ NEDÁ LOPTU NA PÔVODNÉ MIESTO A ZAHRÁ KOP Z NESPRÁVNEHO MIESTA, TAK OBDRŽÍ PENALIZÁCIU DVOCH TRESTNÝCH KOPOV. AK LOPTOU POHNE HRÁČOV SPOLUHRÁČ, TAK SA OPÄŤ MUSÍ LOPTA VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO NEŽ SA BUDE POKRÁČOVAŤ V HRE, ALE TENTOKRÁT NEHROZÍ ŽIADNA PENALIZÁCIA.

RADA A SMER HRY

HRÁČ MÔŽE DISKUTOVAŤ O VZDIALENOSTIACH, PREKÁŽKACH, ALEBO PODMIENKACH PLOCHY ZA HRANICOU IHRISKA, UMIESTNENÍ VLAJKY, PRAVIDLÁCH A INÝCH BEŽNÝCH SKUTOČNOSTIACH.



AK HRÁČ NEVIDÍ NA VLAJKU, TAK MÔŽE NIEKOHU POPROSIŤ, ABY MU NAZNAČIL SMER HRY (V PRÍPADO AK BOLI V SMERE HRY UMIESTNENÉ AKÉKOL'VEK ZNAČKY, TAK MUSIA BYŤ ODSTRÁNENÉ, ALEBO HRÁČ, KTORÝ NAZNAČUJE SMER HRY, ICH MUSÍ PONECHAŤ, NEŽ BUDE USKUTOČNENÝ SAMOTNÝ ODKOP.)

NIČ NESMIE BYŤ ZNIČENÉ ANI PRESUNUTÉ Z TRASY

LOPTA MUSÍ BYŤ ZAHRANÁ V PODMIENKACH, V AKÝCH JU HRÁČ NAŠIEL. PRED SAMOTNÝM KOPOM JE ZAKÁZANÉ NIČIŤ RASTÚCU VEGETÁCIU ČI PRIPEVNENÉ



PREDMETY S CIEĽOM VYLEPŠIŤ SI POZÍCIU, V KTOREJ HRÁČ LOPTU NAŠIEL, JEHO POZÍCIU, JEHO VÝKOP ALEBO SMER HRY (ZA PORUŠENIE JE JEDEN TRESTNÝ KOP). HRÁČ TAKTIEŽ DOSTANE JEDEN TRESTNÝ KOP, AK NIEČO ZNIČÍ PRI NÁCVIKU VÝKOPU AK SI TÝMTO SPÔSOBOM ZABEZPEČIL LEPŠIE PODMIENKY PRE SAMOTNÝ VÝKOP.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

NEPRIPEVNEŇ PRÍRODNÉ MATERIÁLY



LISTY STROMOV, KONÁRE, KAMENE, POKOSENÁ TRÁVA, ALEBO INÉ PRÍRODNÉ MATERIÁLY MÔŽU BYŤ ODSTRÁNENÉ BEZ

AKEJKOL'VEK PENALIZÁCIE. AK SA HRÁČOVI PRI ODSTRAŇOVANÍ TÝCHTO PREDMETOV POHNE LOPTA, DOSTÁVA JEDEN TRESTNÝ KOP A NÁSLEDNE MUSÍ LOPTU VRÁTIŤ NA PÔVODNE MIESTO.

POZNÁMKA: PIESOK A ZEMINA MÔŽU BYŤ ODSTRÁNENÉ IBA NA JAMKOVISKU, NA INÝCH MIESTACH AKO FAIRWAY, ROUGH, ALEBO BUNKER TOTO NIE JE DOVOLENÉ (ZA PORUŠENIE SÚ DVA TRESTNÉ KOPY).

POHYBLIVÉ UMELE PREDMETY



SKLO, KRABICE, ZNAČKY, TYČE (ŽLTÉ, ČERVENÉ, MODRÉ) ALEBO INÉ UMELE PREDMETY, KTORÉ PREDSTAVUJÚ PREKÁŽKY MÔŽEME PRESUNÚŤ

BEZ UDELENIA TRESTU. AK SA POČAS TEJTO ČINNOSTI POHNE LOPTA, TAK JU MÔŽE HRÁČ VRÁTIŤ SPÄŤ BEZ AKEJKOL'VEK PENALIZÁCIE. LOPTOU TIEŽ MÔŽE BYŤ POHNUTÉ AK LEŽÍ NA ALEBO V DANOM PREDMETE. V TAKOMTO PRÍPADE PO ODSTÁNENÍ PREKÁŽKY MUSÍME LOPTU VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO.

POZNÁMKA: HRÁČ NESMIE NIKDY HÝBAŤ S TYČAMI VYZNAČUJÚCIMI HRANICU (ZA PORUŠENIE JE JEDEN TRESTNÝ KOP).

VÝZNAM TYČÍ A MAĽOVANÝCH ČIAR VYZNAČUJÚCICH HRANICU.

BIELA FARBA – OBLASŤ ZA HRANICOU IHRISKA

ČERVENÁ FARBA – POSTRANNÁ VODNEJ PREKÁŽKY

ŽLTÁ FARBA – VODNÁ PREKÁŽKA

MODRÁ FARBA – OBLASŤ V PRESTAVBE, JE ZAKÁZANÉ NA ŇU VSTUPOVAŤ A HĽADAŤ NA NEJ LOPTU

NEPOHYBLIVÉ UMELE OBJEKTY



AK CESTY A CHODNÍKY S UMEĽM POVRCHOM, ALEBO ĎALŠIE PRIPEVNEŇ UMELE OBJEKTY, NAPR. ZÁBRANY, BUDÚ MAŤ VPLYV NA LOPTU, JEJ POLOHU, ALEBO NA JEJ VÝKOP,

TAK JE PRÍPUSTNÁ ÚĽAVA BEZ UDELENIA TRESTU (ALE NIE V PRÍPADE AK TO OVPLYVŇUJE IBA SMER HRY!). ABY HRÁČ MOHOL PREMIESTNIŤ LOPTU, TAK SI MUSÍ URČIŤ NAJBLIŽŠÍ BOD, V KTOROM MÔŽE ZAUJAŤ POZÍCIU NA ODKOP A ODKOPNÚŤ LOPTU BEZ RUŠIVÉHO VPLYVU PREKÁŽKY. NÁSLEDNE MÔŽE POLOŽIŤ LOPTU DO VZDIALENOSTI JEDNÉHO KROKU OD TOHTO MIESTA.

DÔLEŽITÉ: JE MOŽNÉ, ŽE NAJBLIŽŠIE MIESTO NA PREMIESTNENIE LOPTY SA NACHÁDZA V KROVÍ, ROUGHU, ALEBO NA SVAHU. V TAKOM PRÍPADE BUDE MUSIEŤ HRÁČ LOPTU ZAHRAŤ Z MIESTA, KDE SA NACHÁDZA. PRI OBJEKTOCH ZNAČIACICH OKRAJ IHRISKA NIE JE MOŽNÉ UDELIŤ MOŽNOSŤ PREMIESTNENIA LOPTY. NAPRIEK VŠETKÉMU, MIESTNE PRAVIDLÁ MÔŽU PREHLÁSIŤ URČITE OBJEKTY ZA SÚČASŤ IHRISKA A V TAKOM PRÍPADE SA NA NE NEVZŤAHUJÚ MOŽNOSTI PREMIESTNENIA.

ABNORMÁLNE TERÉNE PODMIENKY

PREBIEHA OPRAVA NA IHRISKU



POJEM "IHRISKO SA OPRAVUJE" SA MÔŽE VZŤAHOVAŤ NA AKÚKOL'VEK ČASŤ IHRISKA,

KTORÚ TAKTO OZNAČÍ VÝBOR, ALEBO NÍM SPLNOMOCNENÝ ZÁSTUPCA. V RÁMCI ÚZEMIA KDE PREBIEHA OPRAVA, PREDSTAVUJE AKÝKOL'VEK PÔDNY POKRYV, TRÁVA, KRÍKY, STROMY, ALEBO INÉ RASTLINY, ÚZEMIE, KTORÉ SA NACHÁDZA V PRESTAVBE. K TOMU PATRÍ MATERIÁL POZBIERANÝ NA PREVOZ, A TAKTIEŽ JAMY VYKOPANÉ SPRÁVCOM IHRISKA, I KEĎ NIE SÚ ŠPECIÁLNE VYZNAČENÉ. POKOSENÁ TRÁVA PONECHANÁ NA IHRISKU A OSTATNÝ MATERIÁL, KTORÝ SA NEPLÁNUJE ODVIEZŤ, SA NEPOČÍTA AKO PRIESTOR, NA KTOROM PREBIEHA OPRAVA, AK NIE JE TAKTO OZNAČENÝ.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

AK JE HRANICA PRIESTORU, KDE PREBIEHA OPRAVA OZNAČENÁ TYČAMI, TAK BY MALI BYŤ TIETO TYČE VNÍMANÉ AKO SÚČASŤ TAKTO OPRAVOVANÉHO PRIESTORU A OKRAJE ÚZEMIA V PRESTAVBE PREDSTAVUJÚ AŽ NAJBLIŽŠIE VONKAJŠIE BODY TYČÍ NACHÁDZAJÚCICH SA NA ÚROVNI TERÉNU.



AK SÚ PRE OZNAČENIE OPRAVOVANEJ OBLASTI POUŽITÉ AJ TYČE AJ ČIARY, TAK TYČE VTEDY URČUJÚ ÚZEMIE V PRESTAVBE, PRIČOM ČIARY ZNÁZORŇUJÚ JEHO OKRAJE. AK SÚ OKRAJE ÚZEMIA

V PRESTAVBE NAZNAČENÉ POMOCOU ČIAR NA TERÉNE, TAK VTEDY UŽ SAMOTNÉ ČIARY PATRIA DO ÚZEMIA VYHRADENÉHO NA PRESTAVBU. OKRAJE TERÉNU, KTORÝ JE V PRESTAVBE SMERUJÚ ZVISLO NADOL, NIE NAHOR. LOPTA SA NACHÁDZA NA PLOCHE, NA KTOREJ PREBIEHA PRESTAVBA, KEĎ V NEJ LEŽÍ, ALEBO SA JEJ DOTKNE URČITÁ JEJ ČASŤ. TYČE OHRANIČUJÚCE ÚZEMIE VYHRADENÉ NA PRESTAVBU SA POVAŽUJÚ ZA ZÁBRANU. POZNÁMKA: VÝBOR MÔŽE STANOVÍŤ MIESTNE PRAVIDLO, KTORÉ ZAKAZUJE HRU Z MIESTA, KTORÉ JE V PRESTAVBE, ALEBO Z PLOCHY CITLIVÉHO PROSTREDIA PREHLÁSENÉHO ZA MIESTO, NA KTOROM PREBIEHA PRESTAVBA. VTEDY HRÁČ HĽADÁ NAJBLIŽŠIE MIESTO, KDE SA NEBUDE ANI LOPTA, ANI MIESTO ODKOPU NACHÁDZAŤ V DOTKNUTEJ ZÓNE, A POTOM HRÁČ UMIESTNI LOPTU DO VZDIALENOSTI JEDNÉHO KROKU OD TOHTO MIESTA.

NEHRATEĽNÁ LOPTA

V PRÍPADE, ŽE SA LOPTA NACHÁDZA V OBZVLÁŠŤ ZLEJ POZÍCI, TAK JE LEPŠIE PREHLÁSIŤ JU ZA NEHRATEĽNÚ. HRÁČ MÁ PRI ROZHODOVANÍ VOĽNÚ RUKU



A NIE JE NUTNÉ TOTO ROZHODNUTIE MAŤ SCHVÁLENÉ OD SVOJHO ZAPISOVATEĽA. V TAKOMTO PRÍPADE SÚ TRI MOŽNOSTI KAM PREMIESTNIŤ LOPTU, ZA KAŽDÚ SA PRIPISUJE JEDEN TRESTNÝ KOP.

HRÁČ:

1. JU MÔŽE UMIESTNIŤ DO VZDIALENOSTI DVOCH KROKOV OD POZÍCIE KDE SA NACHÁDZA, JEDEN TRESTNÝ KOP.
2. JU MÔŽE UMIESTNIŤ NA POMYSELNÚ ČIARU SPÁJAJÚCU JAMKU S LOPTOU V SMERE OD JAMKY, JEDEN TRESTNÝ KOP
3. JU MÔŽE UMIESTNIŤ NA MIESTO PREDOŠLÉHO ODKOPU, JEDEN TRESTNÝ KOP.

V PRÍPADE AK SA LOPTA PO JEJ PREMIESTNENÍ SKOTÚĽA ALEBO SA OPÄŤ BUDE NACHÁDZAŤ V NEHRATEĽNEJ POLOHE Z AKÉHOKOLVEK DÔVODU, TAK V TAKOM PRÍPADE SA NEDÁ ROBIŤ NIČ. BUĎ SA HRÁČ ROZHODNE, ŽE JU ZAHRÁ Z DANÉHO MIESTA, ALEBO SA ROZHODNE OPÄŤ JU PREHLÁSIŤ ZA NEHRATEĽNÚ A DOSTANE ĎALŠÍ JEDEN TRESTNÝ KOP.

NESPRÁVNA LOPTA

"NESPRÁVNA LOPTA" JE AKÁKOLVEK LOPTA, KTORÁ NEPATRÍ HRÁČOVI, AKO NAPRÍKLAD:



- LOPTA S KTOROU SA HRÁ;
- PROVIZÓRNA LOPTA; ALEBO
- LOPTA INÉHO HRÁČA;
- OPUSTENÁ LOPTA; ALEBO
- PÔVODNÁ LOPTA HRÁČA, KTORÁ JE UŽ VYRADENÁ ZO SÚŤAŽE.

POZNÁMKA: LOPTA S KTOROU SA HRÁ PREDSTAVUJE TIEŽ LOPTU, KTOROU BOLA PÔVODNÁ LOPTA POČAS HRY NAHRADENÁ A JE JEDNO ČI BOLA JEJ VÝMENA POVOLENÁ ALEBO NEBOLA.

AK HRÁČ ZAHRÁ S NESPRÁVNOU LOPTOU, TAK SA JEHO KOP NEBUDE POČÍTAŤ A DOSTANE TREST V PODOBE DVOCH TRESTNÝCH KOPOV. HRÁČ SA POTOM MUSÍ VRÁTIŤ A HRAŤ S PÔVODNOU LOPTOU (NESPRÁVNÚ LOPTU MUSÍ DAŤ NASPÄŤ). AK HRÁČ NEVIE NÁJSŤ PÔVODNÚ LOPTU, TAK SA MUSÍ VRÁTIŤ NA MIESTO, Z KTORÉHO ODKOPÁVAL NAPOSLEDY, POLOŽÍ TAM NOVÚ LOPTU A TÝM SA MU PRIPÍŠE ĎALŠÍ TRESTNÝ KOP. AK HRÁČ DOKONČÍ JAMKU S NESPRÁVNOU LOPTOU A NENAPRAVÍ SVOJU CHYBU, TAK TRESTOM V TOMTO PRÍPADE BUDE DISKVALIFIKÁCIA.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

LOPTA A VPLYV VONKAJŠIEHO ČINITEĽA

VONKAJŠÍ VPLYV (VONKAJŠÍ ČINITEĽ)

V HRE NA JAMKY POVAŽUJE HRÁČ ZA VONKAJŠÍ ČINITEĽ KAŽDÝ VPLYV, KTORÝ NEPREDSTAVUJE SAMOTNÉHO HRÁČA, ANI INÚ SKUPINU HRÁČOV, ANI LOPTU, S KTOROU HRÁ DANÁ SKUPINA HRÁČOV, ANI VYBAVENIE, S KTORÝM HRÁ DANÁ SKUPINA HRÁČOV. V HRE NA ODKOPY SA ZA VONKAJŠÍ ČINITEĽ POVAŽUJE AKÝKOL'VEK VPLYV, KTORÝ NEPREDSTAVUJE HRÁČOVHO SPOLUHRÁČA, SÚPEROV A NIE JE TO ANI LOPTA PRÁVE KOPANÁ DRUHOU STRANOU NA AKTUÁLNEJ JAMKE A ANI ICH HRÁČSKE VYBAVENIE.

ZA VONKAJŠÍ VPLYV SA POVAŽUJE ROZHODCA, ZAPISOVATEĽ A POZOROVATEĽ. VIETOR A



VODA NEMÔŽU BYŤ POVAŽOVANÉ ZA VONKAJŠÍ VPLYV. AK LOPTA TRAFÍ STOŽIAR, STROM, DIVÁKA, ZVIERA, INÚ LOPTU, ALEBO AKÝKOL'VEK VONKAJŠÍ VPLYV, TAK SA ZA TO NEUDEĽUJE ŽIADNA PENALIZÁCIA, NO LOPTA MUSÍ BYŤ POTOM ODKOPNUTÁ Z MIESTA KDE DOPADLA.

HRA NA JAMKY: V PRÍPADE AK LOPTA ZASIAHNE SÚPERA, ALEBO JEHO HRÁČSKE VYBAVENIE, VTEDY HRÁČ NEDOSTANE ŽIADNU PENALIZÁCIU. V HRE SA POKRAČUJE Z MIESTA KDE LOPTA LEŽÍ.

LOPTOU TRAFÍME SAMI SEBA, ALEBO NAŠE VYBAVENIE

AK HRÁČ TRAFÍ SÁM SEBA SVOJOU LOPTOU, ALEBO TRAFÍ SVOJE VLASTNÉ HRÁČSKE VYBAVENIE (BATOĤ, VOZÍK, ATĎ.), TAK DOSTANE JEDEN TRESTNÝ



KOP A LOPTU ZAHRÁ Z MIESTA, KAM DOPADLA.

LOPTA V POKOJI, POHNUTÁ VONKAJŠÍM VPLYVOM

V PRÍPADE AK SA LOPTA V POKOJI POHNE VPLYVOM VONKAJŠIEHO PÔSOBENIA (DIVÁK, ZVIERA, SPOLUHRÁČ, INÁ LOPTA, ATĎ.), TAK JU BEZ UDELENIA TRESTU HRÁČ MUSÍ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO.



AK JE LOPTA ZODVIHNUTÁ A ODNESENÁ, TAK SME OPRAVNENÍ BEZ UDELENIA TRESTU SI ZOBRAŤ INÚ LOPTU A POLOŽIŤ JU NA MIESTO, Z KTORÉHO BOLA PÔVODNÁ LOPTA ODNESENÁ.

HRA NA JAMKY: V PRÍPADE, ŽE POČAS PÁTRANIA PO LOPTE SÚPER POHOL NAŠOU LOPTOU, TAK V TAKOM PRÍPADE SA NEUDEĽUJE ŽIADNA PENALIZÁCIA. AK SA TAK NESTALO POČAS PÁTRANIA, TAK SÚPER VTEDY DOSTANE JEDEN TRESTNÝ KOP. LOPTU JE NUTNÉ V TAKOM PRÍPADE VYMENIŤ.

STRATENÁ LOPTA

AK HRÁČ NEDOKÁŽE SVOJU LOPTU NÁJSŤ DO 5 MINÚT OD ZAČATIA PÁTRANIA, ALEBO SI NIE JE ISTÝ ČI JE JEHO (NAPR. AK SA NÁJDU DVE PODOBNÉ LOPTY, ALEBO SI HRÁČ



NEPAMÄTÁ ZNAČKU A ČÍSLO LOPTY S KTOROU HRAL), TAK V TAKOM PRÍPADE SA LOPTA POVAŽUJE ZA STRATENÚ. HRÁČ VTEDY OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP A MUSÍ UMIESTNIŤ NOVÚ LOPTU NA MIESTO PREDOŠLÉHO KOPU.

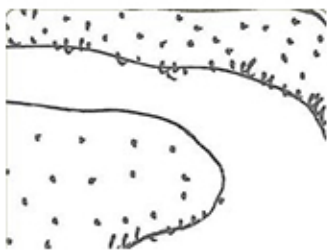
13. V BUNKRI

BUNKER

“BUNKER” JE UMELO VYTVORENÁ BARIÉRA V TERÉNE, ČASTO TO BÝVA DUTINA, Z KTOREJ JE ODSTRÁNENÁ TRÁVA, ALEBO ZEMINA A JE NAHRADENÁ PIESKOM, ALEBO NIEČÍM PODOBNÝM. ZATRÁVNENÁ OBLASŤ V RÁMCI BUNKRA, ALEBO S NÍM HRANIČIACA, VRÁTANE NAHRNUTÉHO TRÁVNIKOVÉHO POVRCHU (BUĎ POZOSTÁVA Z TRÁVY ALEBO ZEMINY) SA NESMIE BRAŤ AKO SÚČASŤ BUNKRA. STENY ALEBO OKRAJE BUNKRA, KTORÉ NIE SÚ POKRYTÉ TRÁVOU, SA POVAŽUJÚ ZA JEHO SÚČASŤ. HRANICA BUNKRA SMERUJE ZVISLO NADOL, NO NIE NAHOR. LOPTA SA NACHÁDZA V BUNKRI AK V ŇOM LEŽÍ, ALEBO SA HO DOTÝKA AKOUKOL'VEK ČASŤOU.

HRANICE

LOPTA SA POVAŽUJE ZA UMIESTNENÚ V BUNKRI, AK JE V KONTAKTE S TRÁVOU, KTORÁ V ŇOM VYRÁSTÁ. TRÁVOVÝ OSTROVČEK NEPREDSTAVUJE SÚČASŤ BUNKRA.



IDENTIFIKÁCIA LOPTY

V PRÍPADOCH AK HRÁČ PRI NÁJDENÍ LOPTY NEVIE URČIŤ ČI MU LOPTA PATRÍ ALEBO NIE, TAK MÔŽE VYZNAČIŤ JEJ MIESTO A ZODVIHNÚŤ JU NA IDENTIFIKÁCIU. NO SKÔR NEŽ TAK SPRÁVI, MUSÍ O TOM INFORMOVAŤ NIEKOHO Z HRÁČOV A TOMU HRÁČOVI MUSÍ UMOŽNIŤ POZOROVANIE TOHTO ÚKONU, V OPAČNOM PRÍPADOCH OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP. NÁSLEDNE SA LOPTA MUSÍ POLOŽIŤ NA MIESTO, Z KTORÉHO BOLA ZDVIHNUTÁ A DO NAJLEPŠEJ MOŽNEJ MIERY MUSÍ BYŤ OBNOVENÁ PÔVODNÁ POLOHA LOPTY (NAPR. TÝM, ŽE NAPRAVÍME PIESOK, ALEBO AK JE TO NUTNÉ, TAK LOPTU ZAKRYJEME).



NAVZÁJOM SA DOTÝKAJÚCE LOPTY

V PRÍPADOCH AK SÚ PRI SEBE DVE LOPTY AŽ TAK BLÍZKO, ŽE SA OBMEDZUJÚ, TAK JEDNA Z NICH PO OZNAČENÍ JEJ POLOHY MÔŽE BYŤ ZDVIHNUTÁ, A POTOM ČO JE TÁ DRUHÁ LOPTA ODKOPNUTÁ, SA MÔŽE VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO. PÔVODNÁ POZÍCIA LOPTY MUSÍ BYŤ OBNOVENÁ V NAJLEPŠEJ MOŽNEJ MIERE (NAPR. TÝM, ŽE NAPRAVÍME PIESOK, ALEBO AK JE TO NUTNÉ, TAK LOPTU ZAKRYJEME).

POHYBLIVÉ UMELE OBJEKTY



V PRÍPADOCH AK SA LOPTA NACHÁDZA V NEVYHOVUJÚCICH TERÉNNYCH PODMIENKACH (NAPR. JE V KALUŽI, ALEBO

JE NA PLOCHE, KTORÁ JE V PRESTAVBE), A AK KVÔLI TOMU MUSÍ HRÁČ ZAUJAŤ POZÍCIU V TÝCHTO PODMIENKACH, TAK V TAKOM PRÍPADOCH MÔŽE DOSTAŤ ÚĽAVU.

- BEZ UDELENIA TRESTU, HRÁČ MÔŽE POSUNÚŤ LOPTU V RÁMCI BUNKRU NA VZDIALENOSŤ JEDNÉHO KROKU OD NAJBLIŽŠIEHO BODU, KDE POMINUL RUŠIVÝ ÚČINOK PREKÁŽKY, ALEBO DO MIESTA, KDE SA TAK DO ZNAČNEJ MIERY ELIMINOVAL.
- UDELENÍM JEDNÉHO TRESTNÉHO KOPU MÔŽE HRÁČ POSUNÚŤ LOPTU Z BUNKRA NA MIESTO DOZADU OD PREDLŽENEJ LÍNIE, KTORÁ SPÁJA JAMKU S LOPTOU.

BUNKER ZATOPENÝ VODOU



V PRÍPADOCH AK JE BUNKER KOMPLETNE POD VODOU, A TAK SA Z NEHO NEDÁ ODKOPNÚŤ LOPTA, TAK V TAKOM PRÍPADOCH MÔŽE HRÁČ LOPTU HRAŤ S MIMO BUNKRA BEZ UDELENIA TRESTU.

STARŠIA STOPA PO ODKOPE, ZAKRYTÁ LOPTA

AK SA LOPTA NACHÁDZA V TAKÝCH ZLÝCH HERNÝCH PODMIENKACH, ŽE NIE SÚ PRIAMO SPOMENUTÉ ANI V PRAVIDLÁCH, TAK POTOM SA NIČ NEDÁ ROBIŤ LEN LOPTU ZAHRAŤ Z TOHO MIESTA KDE JE, S VÝNIMKOU PRÍPADOV KEDY JE LOPTA VYHLÁSENÁ ZA NEHRATEĽNÚ (JEDEN TRESTNÝ KOP, POZRI NIŽŠIE).





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

NEHRATEĽNÁ LOPTA

AK BOLA LOPTA V BUNKRI PREHLÁSENÁ ZA NEHRATEĽNÚ, TAK HRÁČ MÁ TRI MOŽNOSTI AKO HODÍ LOPTU NA ZEM,



AK BOLA LOPTA V BUNKRI PREHLÁSENÁ ZA NEHRATEĽNÚ, TAK HRÁČ MÁ TRI MOŽNOSTI AKO HODÍ LOPTU NA ZEM, PRI KAŽDEJ Z MOŽNOSTÍ SA MU PRIPočÍTA JEDEN TRESTNÝ KOP.

- V BUNKRI LOPTU UMIESTNI DO VZDIALENOSTI DVOCH KROKOV OD JEJ PÔVODNÉHO MIESTA S PENALIZÁCIOU JEDNÉHO TRESTNÉHO KOPU.
- POLOŽÍ LOPTU V RÁMCI BUNKRA DOZADU OD PREDĹŽENEJ LÍNIE SPÁJajúCEJ JAMKU S LOPTOU S PENALIZÁCIOU JEDNÉHO TRESTNÉHO KOPU.
- POLOŽÍ LOPTU NA MIESTO PREDOŠLÉHO ODKOPU S PENALIZÁCIOU JEDNÉHO TRESTNÉHO KOPU.

NESPRÁVNA LOPTA

AK HRÁČ ZAHRÁ S NESPRÁVNOU LOPTOU, TAK JEHO KOP SA NEPOČÍTA A PRIPÍŠU SA MU DVA TRESTNÉ KOPY. MUSÍ SA VRÁTIŤ A UROBIŤ ODKOP SO SPRÁVNOU LOPTOU (A NESPRÁVNU LOPTU MUSÍ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO).



LOPTA SA SKOTÚĽA DO HRÁČOVEJ STOPY

AK SA LOPTA SKOTÚĽA DO HRÁČOVEJ STOPY, TAK HRÁČ MUSÍ LOPTU ODKOPNÚŤ Z MIESTA, KDE SA LOPTA PRÁVE NACHÁDZA, S VÝNIMKOU TOHO AK JU PREHLÁSI ZA NEHRATEĽNÚ (OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP, POZRI NA PREDOŠLÚ STRANU).

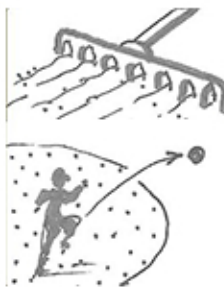


LOPTA ZOSTÁVA V BUNKRI



AK SA HRÁČOVI NEPODARÍ ODKOP Z BUNKRU A AK LEŽÍ JEHO LOPTA ĎALEJ V TOM ISTOM BUNKRI, TAK PRED ĎALŠÍM KOPOM MÔŽE HRABLAMI BUNKER POHRABAŤ.

LOPTA KOPNUTÁ ZA HRANICU IHRISKA; STRATENÁ LOPTA



AK HRÁČ ODKOPNE LOPTU Z BUNKRA ZA HRANICU IHRISKA, ALEBO NA MIESTO KDE SA LOPTA STRATÍ, TAK MUSÍ LOPTU POLOŽIŤ NA MIESTO, Z KTORÉHO KOPAL NAPOSLEDY, V TOMTO PRÍPADOV VO VNÚTRI BUNKRA, A BUDE MU PRIPÍSANÝ JEDEN

TRESTNÝ KOP. PRED TÝM NEŽ POLOŽÍ LOPTU MÔŽE BUNKER POHRABAŤ.

14. VODNÁ PREKÁŽKA

VODNÁ PREKÁŽKA

- POJEM "VODNÁ PREKÁŽKA" MÔŽE REPREZENTOVAŤ AKÉKOL'VEK MORE, JAZERO, KALUŽ, RIEKU, VODNÝ KANÁL, ODVODŇOVACÍ KANÁL, ALEBO AKÚKOL'VEK OTVORENÚ VODNÚ PLOCHU (ČI UŽ JE V NEJ VODA ALEBO NIE), ALEBO AKÝKOL'VEK OBJEKT S PODOBNÝMI VLASTNOSŤAMI, KTORÝ SA NACHÁDZA NA IHRISKU. VŠETKA ZEM ALEBO VODA, KTORÁ SA NACHÁDZA V RÁMCI HRANÍC VODNEJ PREKÁŽKY, JE POVAŽOVANÁ ZA JEJ SÚČASŤ. V PRÍPADOV, ŽE JE HRANICA VODNEJ PREKÁŽKY VYZNAČENÁ TYČAMI, TAK SA TYČE POVAŽUJÚ ZA SÚČASŤ VODNEJ PREKÁŽKY A ZA HRANU VODNEJ PREKÁŽKY SA VTEDY POVAŽUJE SPOJNICA MEDZI DVOMA NAJBĹIŽŠÍMI VONKAJŠÍMI BODMI TYČI, NACHÁDZAJÚCICH SA NAD ÚROVŇOU TERÉNU. AK SA NA VYZNAČENIE HRANICE VODNEJ PREKÁŽKY POUŽÍVAJÚ TYČE A AJ ČIAROVÉ ZNAČENIE, TAK VTEDY TYČE ZNAČIA VODNÚ PREKÁŽKU A ČIARI OZNAČUJÚ JEJ HRANY. AK JE HRANA VODNEJ PREKÁŽKY NAZNAČENÁ ČIAROU NA TERÉNE, TAK TÁTO ČIARA SA NACHÁDZA VO VNÚTRI VODNEJ PREKÁŽKY. HRANICA VODNEJ PREKÁŽKY NESMERUJE ZVISLO NADOL AJ NAHOR. LOPTA SA NACHÁDZA VO VNÚTRI VODNEJ PREKÁŽKY, AK V NEJ LEŽÍ, ALEBO AK SA JEJ DOTÝKA AKOUKOL'VEK SVOJOU ČASŤOU. TYČE, KTORÉ OHRANIČUJÚ ALEBO VYZNAČUJÚ VODNÚ PREKÁŽKU SÚ POVAŽOVANÉ ZA ZÁBRANU.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

POZNÁMKA: TYČE ALEBO ČIARY POUŽÍVANÉ NA VYZNAČENIE HRANÍC VODNEJ PREKÁŽKY SÚ ŽLTÉ.

POZNÁMKA: VÝBOR MÔŽE ZAVIESŤ MIESTNE PRAVIDLO A ÚZEMIE BOKORIDORU PREHLÁSIŤ ZA VODNÚ PREKÁŽKU AK CHCE ZABRÁNIŤ V HRANÍ NA TOMTO ÚZEMÍ.

HRANICE

LOPTA SA NACHÁDZA VO VODNEJ PREKÁŽKE AK SA DOTKNE JEJ HRANICE. SAMOTNÉ TYČE SA NACHÁDZAJÚ VO VNÚTRI VODNEJ PREKÁŽKY, PRETO SA HRANICA VODNEJ PREKÁŽKY NACHÁDZA POZDĽŽ VONKAJŠIEHO OKRAJA JEDNOTLIVÝCH TYČÍ.



AK SI MYSLÍME, ŽE LOPTA MOHLA SPADNÚŤ IBA DO VODNEJ PREKÁŽKY

AK LOPTA SMERUJE K VODNEJ PREKÁŽKE A NIE JE JEDNOZNAČNE VIDIEŤ, KDE SA PRESNE ZASTAVILA, TAK SA MÔŽE UPLATNIŤ PRAVIDLO VZŤAHUJÚCE SA NA VODNÚ PREKÁŽKU, ALE IBA V PRÍPADE AK SI JE HRÁČ PRAKTICKY ISTÝ, ŽE SA LOPTA DOSTALA DO VODNEJ PREKÁŽKY. V OPAČNOM PRÍPADE MUSÍ BYŤ LOPTA POVAŽOVANÁ ZA "STRATENÚ" – V TAKOM PRÍPADE HRÁČ UMIESTNÍ LOPTU NA MIESTO PREDOŠLÉHO ODKOPU A OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP.



LOPTA VO VODNEJ PREKÁŽKE – MOŽNOSTI

V PRÍPADE, ŽE LOPTA ZOSTANE UVÄZVENÁ VO VODNEJ PREKÁŽKE, TAK MÁ HRÁČ NA VÝBER Z DVOCH MOŽNOSTI:

- 1) ODKOPNÚŤ LOPTU Z MIESTA, KDE SA PRÁVE NACHÁDZA* (AVŠAK TO JE MOŽNÉ IBA ZA ŠPECIÁLNYCH PODMIENOK).
- 2) UMIESTNIŤ LOPTU MIMO VODNEJ PREKÁŽKY A OBDRŽAŤ JEDEN TRESTNÝ KOP (PRAVIDLO VODNEJ PREKÁŽKY).



*V PRÍPADE, ŽE SA MIESTO PREHLÁSI ZA NESTABILNÚ OBLASŤ, DO KTOREJ HRÁČ NESMIE VSTUPOVAŤ, TAK HRÁČ BUDE MUSIEŤ POKRÁČOVAŤ PODĽA MOŽNOSTI ČÍSLO 2.

PRAVIDLO VODNEJ PREKÁŽKY

AK SA LOPTA NACHÁDZA VO VODNEJ PREKÁŽKE, ALEBO SA V NEJ STRATILA, MÔŽETE PODĽA NIŽŠIE UVEDENÉHO UMIESTNIŤ LOPTU MIMO VODNÚ PREKÁŽKU.



VODNÁ PREKÁŽKA (OHRANIČENÁ ŽLTÝMI TYČAMI)

1) HRÁČ MÔŽE LOPTU UMIESTNIŤ NA SPOJNICU JAMKY S MIESTOM SKRÍŽENIA (TO JE MIESTO, KDE SA POSLEDNÝ KRÁT SKRÍŽILA DRÁHA LOPTY S HRANICOU VODNEJ PREKÁŽKY), ZA ČO HRÁČ OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP.



2) HRÁČ MÔŽE UMIESTNIŤ LOPTU NA MIESTO PREDOŠLÉHO KOPU A OBDRŽÍ TAK JEDEN TRESTNÝ KOP.

VODNÁ PREKÁŽKA (OHRANIČENÁ ČERVENÝMI TYČAMI)

TU PLATIA ROVNAKÉ MOŽNOSTI (1. A 2.) AKO V PRÍPADE VODNEJ PREKÁŽKY OHRANIČENEJ ŽLTÝMI TYČAMI, OKREM TOHO PLATÍ:

- 1) ŽE HRÁČ SI MÔŽE SVOJU LOPTU UMIESTNIŤ DO VZDIALENOSTI 2 KROKOV, KTORÁ SA POČÍTA OD MIESTA, KDE JEHO LOPTA VSTÚPIA NA VODNÚ PREKÁŽKU A OBDRŽÍ TAK JEDEN TRESTNÝ KOP.
- 2) ŽE HRÁČ MÔŽE LOPTU UMIESTNIŤ NA OPAČNÚ STRANU MIESTA, KDE LOPTA VSTÚPIA NA VODNÚ PREKÁŽKU (JE TO MIESTO, Z KTORÉHO JE VZDIALENOSŤ LOPTY K JAMKE ROVNAKÁ AKO Z OPAČNEJ STRANY BOČNEJ VODNEJ PREKÁŽKY) DO VZDIALENOSTI 2 KROKOV A OBDRŽÍ TAK JEDEN TRESTNÝ KOP.



HRÁČI NESMÚ ZABUDNÚŤ, ŽE MIESTNE PRAVIDLÁ SA V TOMTO MÔŽU ODLIŠOVAŤ, PRETO AKO ĎALŠIA Z MOŽNOSTÍ JE TZV. "ZÓNA DOPADU".



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

IDENTIFIKÁCIA LOPTY



AK SA HRÁČ NEVIE ROZHODNÚŤ ČI LOPTA, KTORÚ NAŠIEL PATRÍ JEMU ALEBO NIE, TAK MÔŽE VYZNAČIŤ JEJ MIESTO A ZODVIHNÚŤ JU NA IDENTIFIKÁCIU. SKÔR NEŽ TAK UROBÍ JE POVINNÝ O TOM INFORMOVAŤ INÉHO HRÁČA A MUSÍ MU UMOŽNIŤ, ABY DANÝ PROCES MOHOL POZOROVAŤ. V OPAČNOM PRÍPADO SA MU PRIPÍŠE JEDEN TRESTNÝ KOP. HRÁČ MÔŽE LOPTU VYČISTIŤ IBA DO TAKEJ MIERI, KTORÁ JE PRE JEJ IDENTIFIKÁCIU NEVYHNUTNÁ. NÁSLEDNE MUSÍ LOPTU VRÁTIŤ PRESNE NA TO MIESTO, Z KTORÉHO JU ZOBRAL.

LOPTY LEŽIACE BLÍZKO PRI SEBE



V PRÍPADO AK LEŽIA PRI SEBE DVE LOPTY TAK BLÍZKO, ŽE SA NAVZÁJOM BLOKujú, TAK PO OZNAČENÍ POLOHY JEDNEJ Z NICH JU HRÁČ MÔŽE ZODVIHNÚŤ, A POTOM ČO JE ZAHRAŤ DRUHÁ Z LÔPT, JU ZASA POLOŽÍ NA PÔVODNÉ MIESTO.

RADA A UKÁZANIE SMERU HRY



HRÁČ MÔŽE PREDISKUTOVAŤ VZDIALENOSTI, PREKÁŽKY, ALEBO PODMIENKY ZA HRANICOU. AK NEVIDÍ VLAJKU, TAK MÔŽE NIEKOHO POŽIADAŤ ABY MU NAZNAČIL SMER HRY. AVŠAK V PRÍPADO OTÁZOK ALEBO ŽIADOSTÍ O RADU TÝKAJÚCICH SA VYKONANIA KOPU SA PRIPÍŠU HRÁČOVI DVA TRESTNÉ KOPY.

V PRÍRODE VOĽNE VYSKYTUJÚCE SA MATERIÁLY

PRED VÝKOPOM Z VODNEJ PREKÁŽKY JE ZAKÁZANÉ DOTÝKAŤ SA, ALEBO HÝBAŤ S KONÁRMÍ, LISTAMI STROMOV, KAMEŇAMI, ATĎ. V PRÍPADO PORUŠENIA PRAVIDIEL SA PRIPÍŠU HRÁČOVI DVA TRESTNÉ KOPY.



UMELÉ PREDMETY NESPOJENÉ SO ZEMOU

S PREKÁŽKAMI MÔŽE BYŤ HÝBANÉ BEZ AKEJKOL'VEK PENALIZÁCIE. AK SA POČAS TOHO HRÁČ DOTKNE ZEME, ALEBO VODY, TAK NEDOSTANE ŽIADNY TREST.



AK SA MEDZI ČASOM LOPTA POHNE, TAK JU HRÁČ MÔŽE VRÁTIŤ SPÄŤ BEZ UDELENIA AKEJKOL'VEK PENALIZÁCIE.

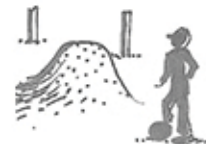
UMELÉ PREDMETY PEVNE SPOJENÉ SO ZEMOU

AK SA LOPTA NACHÁDZA VO VODNEJ PREKÁŽKE, TAK HRÁČ NEDOSTANE MOŽNOSŤ ÚĽAVY Z MOSTÍKOV, TUNELOV A ĎALŠÍCH ZAPUSTENÝCH PREKÁŽOK. AK SA HRÁČ ROZHODNE LOPTU ZAHRAŤ Z MIESTA KDE JE, TAK SA TÝCHTO PREKÁŽOK MÔŽE DOTKNÚŤ.



NEVYHOVUJÚCE TERÉNNE PODMIENKY

HRÁČ NEDOSTANE ÚĽAVU PRI HRE Z KALUŽÍ, VYCHODENÝCH CESTIČIEK OD ZVERY A PODOBNE. PRI HRE Z VODNEJ PREKÁŽKY SA LOPTA ODKOPÁVA Z MIESTA, KDE PRÁVE LEŽÍ, ALEBO SA UMIESTNI PODĽA PRAVIDIEL VODNEJ PREKÁŽKY, S TÝM, ŽE HRÁČ ODBRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP (POZRI VYŠŠIE).



NEHRATEĽNÁ LOPTA

VO VNÚTRI VODNEJ PREKÁŽKY HRÁČ NEMÔŽE LOPTU PREHLÁSIŤ ZA NEHRATEĽNÚ; MUSÍ HRAŤ PODĽA PRAVIDIEL VODNEJ PREKÁŽKY (POZRI VYŠŠIE).





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

NESPRÁVNA LOPTA... ZAHANÁ Z VODNEJ PREKÁŽKY



V PRÍPADE AK HRÁČ ODKOPNE Z VODNEJ PREKÁŽKY NESPRÁVNU LOPTU, TAK JEHO KOP SA NEBUDE POČÍTAŤ A PRIPÍŠU SA MU DVA TRESTNÉ KOPY. POTOM SA MUSÍ

VRÁTIŤ A ODKOPNÚŤ SPRÁVNU LOPTU (A NESPRÁVNU LOPTU MUSÍ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO).

LOPTA ZAHRATÁ Z VODNEJ PREKÁŽKY... A KOPNUTÁ DO VODY



AK HRÁČ ODKOPÁVA LOPTU Z VODNEJ PREKÁŽKY, ALE NEPODARÍ SA MU ODTIAŤ JEJ VÝKOP, TAK SAMOTNÝ KOP SA SAMOZREJME ZAPOČÍTAVA, NO HRÁČ JE STÁLE

OPRÁVNEŇ JEDNAŤ PODĽA PRAVIDIEL VODNEJ PREKÁŽKY (JEDEN TRESTNÝ KOP, VIĎ. VYŠŠIE). POSLEDNÉ MIESTO ODKOPU NEMUSÍ BYŤ LEN MIESTO, Z KTORÉHO ODKOPÁVAL HRÁČ NAPOSLEDY, ALE ZA STANOVISKO SI MÔŽE TAKTIEŽ ZVOLIŤ MIESTO, KDE ODKOPÁVAL NAPOSLEDY Z MIESTA MIMO VODNEJ PREKÁŽKY.

LOPTA ODKOPÁVANÁ Z VODY...A ZAKOPNUTÁ ZA HRANICU, ALEBO STRATENÁ



AK SA LOPTA ODKOPNUTÁ Z VODNEJ PREKÁŽKY STRATÍ, ALEBO PADNE ZA HRANICU IHRISKA, TAK SA LOPTA MUSÍ UMIESTNIŤ NA MIESTO PREDOŠLÉHO ODKOPU

(NASPÄŤ DO VNÚTRA VODNEJ PREKÁŽKY) A HRÁČ ZA TO OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP. AVŠAK, PO OBDRŽANÍ ĎALŠIEHO JEDNEHO TRESTNÉHO KOPU MÔŽE POKRACOVAŤ V HRE PODĽA MOŽNOSTI AKO PRI PRAVIDLE VODNEJ PREKÁŽKY (VIĎ. VYŠŠIE).

LOPTA ODKOPNUTÁ VIAC NEŽ JEDEN KRÁT



AK HRÁČ POČAS SVOJHO ODKOPU KOPNE LOPTU VIAC NEŽ JEDEN KRÁT, TAK SI MUSÍ PRIPOČÍTAŤ ĎALŠÍ TRESTNÝ KOP.

15. OBLASŤ ZA HRANICOU IHRISKA A PROVIZÓRNA LOPTA

OBLASŤ ZA HRANICOU IHRISKA (MIMO HRACEJ PLOCHY)

"OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY" JE OBLASŤ ZA HRANICOU HRACEJ PLOCHY IHRISKA, ALEBO AKÁKOL'VEK VÝBOROM STANOVENÁ ČASŤ IHRISKA. V PRÍPADE AK JE OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY DEFINOVANÁ TYČAMI ALEBO PLOTOM, ALEBO TÝM ŽE SA NACHÁDZA ZA TYČAMI ALEBO PLOTOM, TAK VTEDY JE HRANIČNÁ ČIARA DEFINOVANÁ NA ÚROVNI TERÉNU SPOJNICOU DVOCH NAJBLIŽŠÍCH VNÚTORNÝCH BODOV PRI SEBE STOJACICH TYČÍ, ALEBO STĹPIKOV PLOTA (NEMYSLIA SA TÝM BOČNÉ PODPERY STĹPIKOV, IBA SAMOTNÝ STĹPIK). AK SA PRE URČENIE OBLASTI MIMO HRACEJ PLOCHY POUŽIJÚ TYČE A TAKTIEŽ ČIARY NA TERÉNE, TAK VTEDY BUDÚ TYČE PREDSTAVOVAŤ OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY A ČIARY BUDÚ VYZNAČOVAŤ JEJ OKRAJ. AK JE DANÁ OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY ZNAČENÁ ČIAROU NA TERÉNE, TAK UŽ SAMOTNÁ ČIARA LEŽÍ V OBLASTI MIMO HRACEJ PLOCHY. ČIARA PREDSTAVUJÚCA OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY PREBIEHA ZVISLO NADOL AJ NAHOR. LOPTA SA NACHÁDZA MIMO HRACEJ PLOCHY, AK SVOJIM CELÝM OBJEMOM LEŽÍ NA PLOCHE ZA HRANICOU IHRISKA. HRÁČ MÔŽE DANÚ LOPTU ZAHRAŤ V MEDZIACH HRANÍC IHRISKA AJ TAK ŽE SA BUDE NACHÁDZAŤ MIMO HRACEJ PLOCHY KÝM UROBÍ VÝKOP. PREDMETY, KTORÉ NAZNAČUJÚ ÚZEMIE MIMO HRACEJ PLOCHY, AKO STENY, PLOTY, TYČE A BARIÉRY, SA NEPOVAŽUJÚ ZA PREKÁŽKY, A MUSIA BYŤ BRANÉ AKO NEPOHYBLIVÉ.

POZNÁMKA Č.1: TYČE ALEBO ČIARY, KTORÉ ZNAČIA OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY MUSIA BYŤ BIELEJ FARBY.

POZNÁMKA Č.2: SÚŤAŽNÝ VÝBOR MÔŽE ZAVIESŤ MIESTNE PRAVIDLO, PODĽA KTORÉHO BY TYČE OZNAČUJÚCE OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY, NO NEDEFINUJÚCE JU, BY PREDSTAVOVALI POHYBLIVÉ PREKÁŽKY.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

PROVIZÓRNA LOPTA

"PROVIZÓRNA LOPTA" JE LOPTA, KTOROU SA NAHRÁDZA PÔVODNÁ LOPTA, AK SA TÁ STRATILA MIMO VODNEJ PREKÁŽKY, ALEBO SA NACHÁDZA MIMO HRACEJ PLOCHY.

HRANICE

LOPTA SA NACHÁDZA MIMO HRACEJ PLOCHY, AK LEŽÍ CELÝM SVOJIM OBJEMOM ZA JEJ HRANICOU. BIELE TYČE VYZNAČUJÚCE OBLASŤ MIMO HRACEJ PLOCHY STOJA ZA JEJ HRANICOU, PRETO SA HOVORÍ, ŽE Z POHLADU OD IHRISKA LEŽÍ HRANICA IHRISKA POZDĽŽ VNÚTORNEHO OKRAJA TÝCHTO TYČÍ. SITUÁCIU ČI SA LOPTA NACHÁDZA, ALEBO NENACHÁDZA ZA HRANICOU VIEME NAJLEPŠIE POSÚDIŤ VTEDY, KEĎ STOJÍME ZA TYČOU A POZRIEME SA SMEROM K NAJBLIŽŠIE STOJACEJ TYČÍ, A TAK SKONTROLUJEME HRANICU IHRISKA. HRANICE JEDNOTLIVÝCH JAMIEK MÔŽU BYŤ TAKTIEŽ DEFINOVANÉ V MIESTNYCH PRAVIDLÁCH A MÔŽE SA STAŤ, ŽE VTEDY NIE SÚ ZNAČENÉ BIELYMI TYČAMI.



LOPTA LEŽIACA ZA HRANICOU

AK SA LOPTA NACHÁDZA MIMO HRACEJ PLOCHY, TAK HRÁČ MÁ LEN JEDNU MOŽNOSŤ - UMIESTNIŤ LOPTU NA MIESTO PREDOŠLÉHO ODKOPU A PRIPÍŠE SA MU JEDEN TRESTNÝ KOP. AVŠAK AK SA JEDNÁ O LOPTU, KTORÁ UŽ JE PROVIZÓRNA, TAK TAKTO DODANÁ LOPTA SA PRIDÁ DO HRY A PENALIZÁCIA JE JEDEN TRESTNÝ KOP.



HRÁČ NACHÁDZAJÚCI SA MIMO HRACEJ PLOCHY, NO JEHO LOPTA JE NA IHRISKU

HRÁČ MÔŽE V PRÍPADE ODKOPNUTIA LOPTY, KTORÁ SA NACHÁDZA NA IHRISKU STÁŤ ZA JEHO HRANICOU A NEBUDE MU UDELENÝ ŽIADNY TREST, MÔŽE POHYBOVAŤ S VOĽNE STOJACIMI PREDMETMI (LÍSTIE, KAMENE, ATĎ.)



A UMEĽMI PREDMETMI PEVNE NESPOJENÝMI SO ZEMOU, KTORÉ SA NACHÁDZAJÚ MIMO HRACEJ PLOCHY. NO HRÁČ NEMÔŽE ZÍSKAŤ ÚĽAVU Z PREDMETOV PEVNE SPOJENÝCH SO ZEMOU, NACHÁDZAJÚCICH SA MIMO HRACEJ PLOCHY A ANI V PRÍPADE NEVYHOVUJÚCICH TERÉNNYCH PODMIENOK, AKO SÚ KALUŽE, ÚZEMIE KDE PREBIEHA OPRAVA A LESNÉ CHODNÍČKY PRE ZVER. HRÁČ NIKDY NEDOSTANE ÚĽAVU Z PREDMETOV VYZNAČUJÚCICH HRANICU MIMO HRACEJ PLOCHY A JE JEDNO ČI SA JEDNA O POHYBLIVÉ PREDMETY ALEBO NIE.

HRA S PROVIZÓRNOU LOPTOU

AK SI HRÁČ NIE JE ISTÝ ČI NÁJDE SVOJU LOPTU, ALEBO MOHLA LOPTA SPADNÚŤ ZA HRANICU IHRISKA, TAK VTEDY MÔŽE HRÁČ POUŽIŤ PROVIZÓRNU LOPTU ABY NESTRÁCAL ČAS. MUSÍ NAHLÁSIŤ, ŽE ĎALŠÍ ODKOP BUDE S PROVIZÓRNOU LOPTOU,



A MUSÍ JU POLOŽIŤ NA MIESTO POSLEDNÉHO ODKOPU. NÁSLEDNE HRÁČ HRÁ S TOUTO PROVIZÓRNOU LOPTOU AŽ KÝM SA NEPRIBLIŽÍ K ODHADOVANÉMU MIESTU, KDE BY SA MOHLA PÔVODNÁ LOPTA NACHÁDZAŤ. S PROVIZÓRNOU LOPTOU MÔŽE HRAŤ IBA PRED PÁTRANÍM PO PÔVODNEJ LOPTE. AK SA HRÁČ PO URČITOM ČASE VRÁTI Z PÁTRANIA BEZ NÁJDENIA PÔVODNEJ LOPTY A CHCE POKRÁČOVAŤ V HRE S PROVIZÓRNOU LOPTOU, TAK TO SA UŽ NEBUDE POVAŽOVAŤ ZA HRU PROVIZÓRNOU LOPTOU, ALE NOVOU LOPTOU A PRIPÍŠE SA MU JEDEN TRESTNÝ KOP. AK SA HRÁČOVA LOPTA DOSTANE NA VODNÚ PREKÁŽKU, TAK NEMÁ MOŽNOSŤ HRAŤ S PROVIZÓRNOU LOPTOU.

NENAHĽASENÁ PROVIZÓRNA LOPTA

AK HRÁČ HRÁ S INOU LOPTOU A NEDÁ JASNE VEDIETĽ OSTATNÝM HRÁČOM, ŽE HRÁ S "PROVIZÓRNOU" LOPTOU, TAK TÁTO NOVÁ LOPTA SA STANE SÚČASŤOU HRY PO ODBRŽANÍ JEDNÉHO TRESTNÉHO KOPU. V TOMTO PRÍPADE SA NAŠA PÔVODNÁ LOPTA PREHLÁSI ZA "STRATENÚ LOPTU" A ZA ŽIADNYCH



FOOTGOLF PRAVIDLÁ



OKOLNOSTÍ S ŇOU UŽ NEMÔŽEME POKRAČOVAŤ V HRE (LEBO V TAKOM PRÍPADE BY SME HRALI NESPRÁVNOU LOPTOU).

PROVIZÓRNA LOPTA VO VÝHODNEJ POZÍCIÍ



AK SA HRÁČOVI S PROVIZÓRNOU LOPTOU PODARIL DOBRÝ ODKOP, TAK TO V PRÍPADE NENÁJDENIA PÔVODNEJ LOPTY MÔŽE PREDSTAVOVAŤ VÝHODU V HRE.

V TAKOM PRÍPADE SA MÔŽE STAŤ, ŽE HRÁČ NEZAČNE V HĽADANÍ PO PÔVODNEJ LOPTE. AVŠAK HRÁČ LEN TAK NEMÔŽE PÔVODNÚ LOPTU PREHLÁSIŤ ZA "STRATENÚ". AK NÁJDEME NAŠU PÔVODNÚ LOPTU (DO PIATICH MINÚT A NIE JE SPADNUTÁ ZA HRACOU PLOCHOU), TAK V HRE POKRAČUJEME S ŇOU.

HRA S PROVIZÓRNOU LOPTOU Z MIESTA, KTORÉ JE BLIŽŠIE K JAMKE, AKO MIESTO, KDE SA PRAVDEPODOBNE MÔŽE NACHÁDZAŤ PÔVODNÁ LOPTA



S PROVIZÓRNOU LOPTOU MÔŽE HRÁČ HRAŤ DOVTEDY, DOKÝM SA DOSTANE NA MIESTO, KDE SA PRAVDEPODOBNE NACHÁDZA PÔVODNÁ LOPTA. PROVIZÓRNA LOPTA MÔŽE ÍSŤ I ĎALEJ AKO JE

MIESTA UŽ HRÁČ NEMÔŽE S TOUTO LOPTOU UROBIŤ VÝKOP. AK BY SME ODKOPÁVALI PROVIZÓRNOU LOPTU Z TOHTO MIESTA SKÔR AKO BY SA NAŠLA PÔVODNÁ LOPTA A BOLO BY TO ĎALEJ AKO MIESTO JEJ PRAVDEPODOBNEHO VÝSKYTU, TAK SA AUTOMATICKY PROVIZÓRNA LOPTA STÁVA NORMÁLNOU A HRÁČ OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP.

PÔVODNÚ LOPTU SME NAŠLI NA IHRISKU



AK HRÁČ NÁJDE SVOJU LOPTU V ČASOVOM LIMITE PIATICH MINÚT A LOPTA SA NACHÁDZA NA HRACEJ PLOCHE, TAK S ŇOU MUSÍ POKRAČOVAŤ V HRE.

HRÁČ POTOM MUSÍ PROVIZÓRNU LOPTU ZODVIHNÚŤ A ŇOU UROBENÉ KOPY SA TAK ANULUJÚ.

NAŠLI SME PÔVODNÚ LOPTU, ALE JE NEHRATEĽNÁ

AK SA HRÁČOVI PODARÍ NÁJSŤ JEHO PÔVODNÚ LOPTU (DO LIMITU 5 MINÚT A LOPTA JE VO VNÚTRI IHRISKA), TAK S ŇOU MUSÍ POKRAČOVAŤ I V PRÍPADE,



ŽE JE V ZLEJ ALEBO NEHRATEĽNEJ SITUÁCII. ZA ŽIADNYCH OKOLNOSTÍ SA NESMIE POKRAČOVAŤ V HRE S PROVIZÓRNOU LOPTOU (V OPAČNOM PRÍPADE BY TAK HRÁČ HRAL S NESPRÁVNOU LOPTOU). AK SA HRÁČ ROZHODNE, ŽE JEHO LOPTA JE NEHRATEĽNÁ, TAK SA MUSÍ RIADIŤ STRIKTNE PODĽA PRAVIDIEL U NEHRATEĽNEJ LOPTY, AJ KEBY TO MALO ZNAMENAŤ, ŽE SA MUSÍ VRÁTIŤ NA PREDOŠLÉ MIESTO ODKOPU.

PÔVODNÁ LOPTA JE STRATENÁ, ALEBO SA DOSTALA ZA HRANICU IHRISKA

V PRÍPADE AK SA PÔVODNÁ LOPTA DOSTANE ZA HRANICU IHRISKA, ALEBO SA DO 5 MINÚT NENÁJDE, TAK JU NAHRADÍME PROVIZÓRNOU LOPTOU A ZÁROVEŇ HRÁČ ZA TO OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP. TO ZNAMENÁ, ŽE PLATIA KOPY UROBENÉ OBOMA LOPTAMI A TIEŽ ŽE HRÁČ SI TAK DO VÝSLEDNEHO SKÓRE MUSÍ PRIPOČÍTAŤ EŠTE JEDEN TRESTNÝ KOP.





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

16. NA JAMKOVISKU

JAMKOVISKO (GREEN)

"JAMKOVISKO" JE TÁ ČASŤ JAMKY, KTORÁ SLUŽÍ PREDOVŠETKÝM NA DOPRAVENIE LOPTY DO JAMKY, ALEBO AK VÝBOR NESTANOVÍ INAK. LOPTA SA NACHÁDZA NA JAMKOVISKU, AK JE AKÁKOL'VEK JEHO ČASŤ V KONTAKTE S LOPTOU.

DRÁHA PATU

"DRÁHA PATU" JE SMER AKÝM SA BUDE LOPTA POHYBOVAŤ PO ODKOPE V JAMKOVISKU, PODĽA ÚMYSLU HRÁČA. DRÁHA PATU KONČÍ PRI JAMKE.

JAMKOVISKO A OBLASŤ OKOLO JAMKOVISKA

LOPTA SA NACHÁDZA NA JAMKOVISKU AK SA HO DOTÝKA. PODĽA PRAVIDIEL, OBLASŤ OKOLO JAMKOVISKA (TZV PRED-JAMKOVISKO) NIE JE SÚČASŤOU JAMKOVISKA, NO BERIE SA DO PLOCHY IHRISKA (POZRI SI ČASŤ "FAIRWAY A ROUGH").



PORADIE V HRE

HRÁČ, KTORÉHO LOPTA SA OD JAMKY NACHÁDZA NAJĎALEJ KOPE AKO PRVÝ (NEZÁVISLE NA TOM ČI JEDNA LOPTA LEŽÍ NA JAMKOVISKU, A TÁ DRUHÁ SA EŠTE NACHÁDZA MIMO NEHO). AVŠAK ABY HRÁČI UŠETRILI ČAS, JEDNAK NA JAMKOVISKU A V JEHO OKOLÍ, TAK MÔŽU TOTO PRAVIDLO ZMENIŤ. V TAKOM PRÍPADO NEODRŽIA ŽIADNE TRESTY. HRÁČI KTORÍ SA Z TAKTICKÝCH DÔVODOV DOHODLI NA ODLIŠNOM PORADÍ BUDÚ DISKVALIFIKOVANÍ.



HRA NA JAMKY:

AK HRÁČ UROBÍ ODKOP V PRÍPADO AK NAŇHO EŠTE NEPRIŠLA RADA, TAK NEDOSTANE TREST, ALE JEHO SÚPER MÔŽE POŽADOVAŤ ABY BOL JEHO KOP NEPLATNÝ A ZOPAKOVANÝ V SPRÁVNOM PORADÍ.

VYZNAČENIE MIESTA, KDE LEŽALA LOPTA A JEJ ZODVIHNUTIE

NA JAMKOVISKU MÔŽEME OZNAČIŤ POLOHU LOPTY A NÁSLEDNE JU POTOM ZODVIHNÚŤ. POLOHA LOPTY MUSÍ BYŤ VYZNAČENÁ ZNAČKOU NA LOPTY, ALEBO MINCOU.



LOPTA SA POHNE POČAS ZNAČENIA JEJ POLOHY

AK SA NÁHODOU POHNE LOPTA ALEBO ZNAČKA POČAS ZNAČENIA POLOHY LOPTY, PRI JEJ ZODVIHNUTÍ, ALEBO JEJ OPĀTOVNOM POLOŽENÍ, TAK JU MÔŽEME POLOŽIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO BEZ UDELENIA TRESTU.



POLOHA LOPTY VYZNAČENÁ NIEKÝM INÝM AKO SAMOTNÝM HRÁČOM

MÔŽEME POŽIADAŤ ABY NÁM LOPTU VYZNAČIL NIEKORÍ Z HRÁČOV. LOPTU POTOM TENTO HRÁČ VRÁTI NA PÔVODNÉ MIESTO, ALEBO JU TAM VRÁTI SAMOTNÝ HRÁČ.



NESPRÁVNA LOPTA

AK HRÁČ ROZPOZNÁ, ŽE LOPTA S KTOROU HRÁ NIE JE JEHO, TAK SA MUSÍ VRÁTIŤ A HRAŤ S VLASTNOU LOPTOU. KOPY S CUDZOU LOPTOU SA NEBUDÚ POČÍTAŤ, NO HRÁČ ZA TO DOSTANE DVA TRESTNÉ KOPY. V PRÍPADO AK HRÁČ NEVIE NÁJSŤ SVOJU PÔVODNÚ LOPTU, TAK SA MUSÍ VRÁTIŤ NA MIESTO, KDE JU ODKOPÁVAL NAPOSLEDY A OKREM TOHO, ŽE ODRŽÍ ĎALŠÍ TRESTNÝ KOP SI NA TO MIESTO MUSÍ POLOŽIŤ NOVÚ LOPTU. AK HRÁČ ODOHRÁ JAMKU S NESPRÁVNOU LOPTOU A SVOJU CHYBU NENAPRAVÍ, TAK BUDE Z HRY VYLÚČENÝ.





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

POŠKODENÁ LOPTA

AK HRÁČOVI PRASKNE LOPTA, ZDEFORMUJE SA, ALEBO JE AKÝMKOLĽEK SPÔSOBOM POŠKODENÁ (NEPLATÍ PRE POŠKRIABANÚ LOPTU), TAK PO SKONČENÍ JAMKY JU MÔŽE VYMENIŤ BEZ UDELENIA AKÉHOKOLĽEK TRESTU. PREDTÝM NEŽ TAK SPRAVÍ TO ALE MUSÍ OZNÁMIŤ NIEKOMU Z HRÁČOV, A MUSÍ MU TAK POSKYTNÚŤ MOŽNOSŤ LOPTU SI PREHLIADNUŤ, V OPAČNOM PRÍPADO SA MU PRIPÍŠE JEDEN TRESTNÝ KOP.



JAMKOVISKO NETESTUJEME

JAMKOVISKO V ŽIADNOM PRÍPADO NETESTUJEME GÚĽANÍM LOPTY, ANI JEJ ŠŤUCHANÍM PO JAMKOVISKU (SÚ ZA TO DVA TRESTNÉ KOPY).



VOĽNÉ, V PRÍRODE SA VYSKYTUJÚCE MATERIÁLY

LISTY STROMOV, KONÁRE, KAMENE, ATĎ. SA MÔŽU ODSTRÁNIŤ BEZ UDELENIA TRESTU. TO PLATÍ I PRE PIESOK A UVOĽNENÚ ZEMINU NA JAMKOVISKU. V PRÍPADO AK SA POČAS ODSTRÁŇOVANIA TAKÝCHTO PREDMETOV LOPTA ALEBO JEJ ZNAČKA POHNE, TAK HRÁČOVI TAKTIEŽ NEHROZÍ TREST ZA ICH VRÁTENIE NA PÔVODNÉ MIESTO.



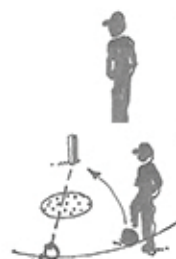
UMELÉ POHYBLIVÉ PREDMETY, NESPOJENÉ SO ZEMOU

RUKAVICE, SKÓRE KARTY A INÉ UMELÉ ZÁBRANY MÔŽEME PRESUNÚŤ BEZ UDELENIA TRESTU. AK SA KVÔLI TOMU LOPTA POHNE, TAK JU MÔŽEME TAKTIEŽ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO BEZ UDELENIA TRESTU.



ZAVLAŽOVAČE TRÁVNÍKA

ZVYČAJNE BÝVAJÚ UMIESTNENÉ MIMO JAMKOVÍSK, ALE STÁVA SA, ŽE SA OBJAVIA V ICH BLÍZKOSTI, ALEBO PRIAMO NA ICH HRANICI. TÁTO ZVYŠNÁ ČASŤ IHRISKA JE TZV. "HERNÝ PRIESTOR", PRETO TU HRÁČ MÔŽE DOSTAŤ ÚĽAVU BEZ UDELENIA TRESTU IBA V PRÍPADO, AK ZAVLAŽOVAČ BRÁNI HRÁČOVI V JEHO POSTAVENÍ, ALEBO PRI ODKOPE. AK SA ZAVLAŽOVAČ NACHÁDZA IBA V SMERE HRY, TAK HRÁČ ODKOPÁVA LOPTU AKO ZVYČAJNE. AK SA LOPTA NACHÁDZA NA JAMKOVISKU A ZAVLAŽOVAČ SA NACHÁDZA V DRÁHE PATU, TAK HRÁČ MÔŽE BEZ UDELENIA TRESTU LOPTU PREMIESTNIŤ NA INÉ MIESTO, KTORÉ NIE JE BLIŽŠIE K JAMKE, ALE KDE JE MINIMALIZOVANÝ RUŠIVÝ VPLYV ZAVLAŽOVAČA. (POZNÁMKA: TOTO MIESTO SA MÔŽE NACHÁDZAŤ MIMO JAMKOVISKA.)



KALUŽE A INÉ ABNORMÁLNE TERÉNNÉ PODMIENKY

V PRÍPADO AK SA LOPTA NACHÁDZA NA TAKEJTO PLOCHE A NAŠE POSTAVENIE, ALEBO DRAHÁ PATU JE V RÁMCI TAKEJTO PLOCHY, TAK MÁME PRÁVO NA ÚĽAVU. BEZ UDELENIA TRESTU TAK MÔŽEME NAŠU LOPTU UMIESTNIŤ NA INÉ MIESTO, KTORÉ NIE JE BLIŽŠIE K JAMKE AKO PÔVODNÉ MIESTO A KDE SA ELIMINUJE TAKÝTO RUŠIVÝ VPLYV. (POZNÁMKA: TOTO MIESTO SA MÔŽE NACHÁDZAŤ MIMO JAMKOVISKA.)



ODRAZENÁ LOPTA OD ZNAČKY NA OZNAČENIE LOPTY

V PRÍPADO AK SA LOPTA ODRAZÍ OD ZNAČKY NA OZNAČENIE JEJ POLOHY, ČO JE NÁHLY PRÍPAD, TAK HRÁČ HRÁ Z MIESTA KDE LEŽÍ, A NEOBDRŽÍ ZA TO ŽIADNU PENALIZÁCIU.





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

LOPTA TRAFÍ INÚ LOPTU

AK HRÁČ ZAHRÁ LOPTU NA JAMKOVISKU A TÁ TRAFÍ ĎALŠIU LOPTU, KTORÁ NA ŇOM LEŽÍ, TAK SA MU PRIPÍŠE JEDEN TRESTNÝ KOP. V HRANÍ LOPTY HRÁČ POKRAČUJE Z MIESTA KDE SA DOKOTÚĽA A POHNUTÚ LOPTU MUSÍME VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO. (AK SA TO STANE MIMO JAMKOVISKA, TAK NEOBDRŽÍME ŽIADNU PENALIZÁCIU.)



HRA NA JAMKY: V HRE NA JAMKY MÔŽEME POKRAČOVAŤ BEZ UDELENIA TRESTU A TAKTO POSUNUTÚ LOPTU VRÁTÍME NA PÔVODNÉ MIESTO.

VLAJKOVÁ TYČ

“VLAJKOVÁ TYČ” JE POHYBLIVÁ ZVISLÁ ZNAČKA, NA KTOREJ MÔŽE BYŤ VLAJKA, RESPEKTÍVE INÝ DRUH MATERIÁLU; STOJÍ UPROSTRED JAMKY ABY OZNAČILA JEJ MIESTO. PRIEREZ TYČE BY MAL BYŤ KRHOVÉHO TVARU. NESMÚ V NEJ BYŤ POUŽITÉ VYSTUŽENÉ, ALEBO PROTINÁRAZOVÉ MATERIÁLY, ABY TAK PRÍLIŠ NEOVPLYVNILI POHYB LOPTY.



LOPTA OPRETÁ O VLAJKOVÚ TYČ

AK ZOSTANE LOPTA ZASEKNUTÁ MEDZI VLAJKOVOU TYČOU A OKRAJOM JAMKY, NO NENACHÁDZA SA EŠTE POD JEJ OKRAJOM, TAK S ŇOU MÔŽEME POHÝBAŤ, ALEBO Z NEJ OPATRNE VYBRAŤ VLAJKOVÚ TYČ TAKÝM SPÔSOBOM, ABY LOPTA SPADLA DO JAMKY. V TAKOMTO PRÍPADE SA TO BUDE EŠTE POČÍTAŤ V RÁMCI POSLEDNÉHO KOPU.



DO LOPTY KOPNE INÝ HRÁČ, ALEBO JU ZASIAHNE VONKAJŠÍ ČINITEĽ

AK PO ODKOPE Z JAMKOVISKA LOPTA TRAFÍ INÉHO HRÁČA, ZVIERA (S VÝNIMKOU HMYZU ALEBO ČERVOV), ALEBO AKÝKOL'VEK INÝ



ŽIVÝ A POHYBUJÚCI SA EXTERNÝ ČINITEĽ, TAK KOP SA MUSÍ ZRUŠIŤ A BEZ UDELENIA TRESTU SA MUSÍ ZOPAKOVAŤ.

HRA NA JAMKY: AK LOPTA TRAFÍ SÚPERA, ALEBO JEHO HRÁČSKE VYBAVENIE, TAK SA ŽIADNY TREST NEUDEĽUJE. V TAKOMTO PRÍPADE SA MÔŽE HRÁČ ROZHODNÚŤ ČI BUDE POKRAČOVAŤ V ODKOPE LOPTY Z DANÉHO MIESTA, ALEBO TO ZRUŠÍ A KOP SI ZOPAKUJE (LOPTA SA MUSÍ UMIESTNIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO).

POHYB LEŽIACEJ LOPTY ZAPRÍČINENÝ VONKAJŠÍM ČINITEĽOM

V PRÍPADE AK HRÁČOVU LEŽIACU LOPTU POHNE EXTERNÝ ČINITEĽ (DIVÁK, ZVIERA, SPOLUHRÁČ, INÁ LOPTA, ATĎ.), TAK HRÁČ NEOBDRŽÍ ŽIADEN TREST A MUSÍ JU VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO. PRI ZODVIHNUTÍ LOPTY A JEJ ODNESENÍ MUSÍ HRÁČ NA MIESTO, KDE SA TAK STALO, UMIESTNIŤ ĎALŠIU LOPTU, TREST SA ZA TO NEUDEĽUJE.



HRA NA JAMKY: AK LOPTOU POHOL HRÁČOV SÚPER, TAK DOSTANE JEDEN TRESTNÝ KOP A LOPTU MUSÍ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO.

LOPTA LEŽIACA NA OKRAJI JAMKY

AK SA HRÁČOVA LOPTA ZASTAVÍ NA OKRAJI JAMKY, TAK MUSÍ ÍŠŤ OKAMŽITE K JAMKE A TAM POČKA 10 SEKÚND. AK V TOMTO LIMITE LOPTA SPADNE DO JAMKY, TAK SA BUDE BRAŤ AKO BY BOLA V JAMKE. AK TAM SPADNE PO 10 SEKUNDÁCH, TAK SA TAKTIEŽ BUDE POVAŽOVAŤ ZA ZAHRATÚ, NO HRÁČOVI SA PRIPOČÍTA JEDEN TRESTNÝ KOP. O HRÁČOVI SA PRIPOČÍTA JEDEN TRESTNÝ KOP.





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

LOPTA VYSKOČÍ Z JAMKY

AK LOPTA SPADNE DO JAMKY A POTOM Z NEJ VYSKOČÍ, TAK HRÁČ VTEDY TAKÝ ODKOP NEMÔŽE POVAŽOVAŤ ZA ODKOP DO JAMKY, LEBO LOPTA MUSÍ ZOSTAŤ LEŽAŤ V POKOJI V JAMKE. PRETO MUSÍ HRÁČ LOPTU DOKOPNÚŤ DO JAMKY EŠTE RAZ, TO ZNAMENÁ, ŽE JU ZAHRÁ Z MIESTA KDE PRÁVE LEŽÍ.



DVOJITÉ JAMKOVISKO

AK SA LOPTA NACHÁDZA NA DVOJITOM JAMKOVISKU A NA TEJ ČASTI, KTORÁ PATRÍ K TEJ DRUHEJ JAMKE, TAK HRÁČ VTEDY LOPTU ODKOPÁVA Z MIESTA, KDE SA PRÁVE NACHÁDZA. AK HO CUDZIA JAMKA RUŠÍ V HRE, TAK MÁ NÁROK NA ÚLAVU. VTEDY MÔŽE HRÁČ BEZTRESTNE POLOŽIŤ LOPTU NA NAJBLIŽŠIE MIESTO, KDE HO CUDZIA LOPTA NERUŠÍ.



NESPRÁVNE JAMKOVISKO

HRÁČ NEMÔŽE ODKOPÁVAŤ LOPTU Z NESPRÁVNEHO JAMKOVISKA (NAPRÍKLAD Z GOLFOVÉHO JAMKOVISKA). BEZ UDELENIA TRESTU VTEDY MÔŽE POLOŽIŤ LOPTU NA MIESTO VSTUPU NA NESPRÁVNE JAMKOVISKO. NESPRÁVNE JAMKOVISKO MÔŽE BYŤ NAPRÍKLAD GOLFOVÉ JAMKOVISKO, ALEBO TO DOKONCA MÔŽE BYŤ NESPRÁVNE FOOTGOLFOVÉ JAMKOVISKO.



SÚPEROM POVOLENÉ KOPY A "NEZAJAMKOVANIE" LOPTY

V HRE NA ODKOPY NEEEXISTUJÚ "SÚPEROM POVOLENÉ" KOPY. AK HRÁČ OMYLOM ZODVIHNE SVOJU LOPTU, TAK DOSTANE JEDEN TRESTNÝ KOP A MUSÍ SVOJU LOPTU VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO A KOPNÚŤ JU ODTIAĽ DO JAMKY. V OPAČNOM PRÍPADOBUDE DISKVALIFIKOVANÝ.



HRA NA JAMKY: HRÁČ MÔŽE POVOLIŤ SVOJMU SÚPEROVI ODKOP, KTORÝ BY DOPRAVIL JEHO LOPTU DO JAMKY. POVOLENÉ KOPY NEMOŽNO ODMIETNUŤ ANI VZIAŤ SPÄŤ. VÝSLEDOK V HRE NA JAMKU NIE JE OVPLYVNENÝ FAKTOM, ŽE HRÁČ KTORÉMU BOLA TAKÁTO LOPTA DOVOLENÁ STÁLE POKRAČUJE V HRE NA DANEJ JAMKE.

OCHRANA PRED POČASÍM

HRÁČ SA NEMÔŽE POKÚŠAŤ SVOJU LOPTU CHRÁNIŤ PRED POVETERNOSTNÝMI PODMIENKAMI, ALEBO PRIJÍMAŤ TAKÚTO POMOC. NEMÔŽE TAK SPRAVIŤ ANI POČAS ODKOPU, ALEBO KEĎ SA LOPTA POHYBUJE. (PRIPISUJÚ SA ZA TO DVA TRESTNÉ KOPY).



17. POHNUTIE S LOPTOU, KTORÁ SA NEHÝBE...

... HRÁČOM, ALEBO JEHO VYBAVENÍM

NÁHODOU, POČAS HĽADANIA*, UKAZOVANIA, ALEBO CVIČNÉHO KOPU, HRÁČ MUSÍ VRÁTIŤ LOPTU NA PÔVODNÉ MIESTO A UDEĽUJE SA JEDEN TRESTNÝ KOP. (*VÝNIMKA: V PRÍPADOBU AK HRÁČ HĽADÁ LOPTU V ABNORMÁLNYCH TERÉNNYCH PODMIENKACH, ALEBO SÚ V CESTE UMELE OBJEKTY, ZÁTARASY, ALEBO INÉ ĎALŠIE PREKÁŽKY, ALEBO JE LOPTA PREKRYTÁ PIESKOM ALEBO LÍSTÍM: VTEDY MÔŽE HRÁČ VRÁTIŤ LOPTU NA PÔVODNÉ MIESTO BEZ AKEJKOL'VEK PENALIZÁCIE.)



VOĽNÉ, V PRÍRODE SA VYSKYTUJÚCE MATERIÁLY

POČAS ICH PREMIESTŇOVANIA, SA LOPTA MUSÍ PREMIESTNIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO, S TÝM, ŽE HRÁČ OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP (S VÝNIMKOU HRY NA JAMKOVISKU: TAM SA NEUDEĽUJE PENALIZÁCIA).





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

UMELÉ PREDMETY NESPOJENÉ SO ZEMOU

POČAS ODSTRAŇOVANIA UMELYCH PREDMETOV, PREKÁŽOK (NAPR. HRABLE): TAK VTEDY MÔŽE HRÁČ LOPTU VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO BEZ UDELENIA TRESTU. ČO SA TÝKA ZNAČENIA POLOHY LOPTY NA JAMKOVISKU, TAK TAM SA TAKTIEŽ NEUDEĽUJE ŽIADNA PENALIZÁCIA.

...VONKAJŠÍM ČINITEL'OM

AK LOPTU TRAFIL NEJAKÝ VONKAJŠÍ ČINITEL', NAPR. ĎALŠÍ HRÁČ, DIVÁK, ZVIERA, ATĎ.: TAK V TAKOM PRÍPADE MÔŽE HRÁČ LOPTU VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO BEZ AKEJKOĽVEK PENALIZÁCIE.

...INOU LOPTOU

AK SA LOPTA POHNE AK JU TRAFÍ INÁ LOPTA: TAK HRÁČ JU VTEDY MUSÍ BEZ UDELENIA PENALIZÁCIE VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO (TÁ DRUHÁ LOPTA MUSÍ BYŤ ODKOPÁVANÁ Z MIESTA KDE SA ZASTAVILA).



...VETROM

AK SA LOPTA POHNE VĎAKA PÔSOBIENIU VETRA, ALEBO Z NIČOHO NIČ (BEZ DOTYKU HRÁČA): TAK SA LOPTA MUSÍ ODKOPÁVAŤ Z JEJ NOVÉHO MIESTA, BEZ UDELENIA TRESTU.



...SÚPEROM V HRE NA JAMKY

TREST SA NEUDEĽUJE AK SA TO STANE POČAS PÁTRANIA PO LOPTE, V OPAČNOM PRÍPADE DOSTANE PROTIHRÁČ JEDEN TRESTNÝ KOP A LOPTA SA MUSÍ VRÁTIŤ NA JEJ PÔVODNÉ MIESTO.



18. LOPTA V POHYBE TRAFÍ...

...HRÁČA ALEBO JEHO VYBAVENIE

AK HRÁČ TRAFÍ SÁM SEBA, ALEBO SVOJE HRÁČSKE VYBAVENIE: OBDRŽÍ JEDEN TRESTNÝ KOP A LOPTA SA MUSÍ HRAŤ ODTIAL' KDE LEŽÍ.



...VONKAJŠÍ ČINITEL'

AK LOPTA TRAFÍ VONKAJŠÍ ČINITEL' (INÉHO HRÁČA, DIVÁKA, ZVIERA, STROM, STOŽIAR, ATĎ.): TAK VTEDY HRÁČ NEDOSTANE ŽIADNY TREST A LOPTA SA ODKOPÁVA Z MIESTA KDE PRÁVE LEŽÍ. (S VÝNIMKOU JAMKOVISKA: AK LOPTU ODKOPÁVAME Z JAMKOVISKA A ZASIAHNE POHYBUJÚCEHO SA/ŽIVÝ EXTERNÝ ČINITEL', TAK HRÁČ VTEDY OPAKUJE SVOJ KOP A NEDOSTANE ŽIADNU PENALIZÁCIU.)



... INÚ LOPTOU

AK LOPTA TRAFÍ DRUHÚ, NEPOHYBUJÚCU SA LOPTU, TAK VTEDY SA LOPTA ZAHRAVA Z MIESTA, KDE PRÁVE LEŽÍ A BEZ UDELENIA TRESTU (S VÝNIMKOU HRY NA ODKOPY NA JAMKOVISKU: V PRÍPADE AK SA OBIDVE LOPTY NACHÁDZALI PRED ODKOPOM NA JAMKOVISKU, VTEDY SA UDELUJÚ DVA TRESTNÉ KOPY). POHNUTÁ LOPTA SA MUSÍ VRÁTIŤ NA PÔVODNÉ MIESTO.



...VLAJKOVÚ TYČ

AK PRI ODKOPE Z MIESTA MIMO JAMKOVISKO TRAFÍ LOPTA VOĽNE STOJACU VLAJKOVÚ TYČ, KTORÁ SA NACHÁDZA V JAMKE, TAK V TAKOM PRÍPADE SA NEUDEĽUJE ŽIADNA PENALIZÁCIA A LOPTA SA MUSÍ ZAHRAŤ Z MIESTA, KDE LEŽÍ.



...PROTIHRÁČA V HRE NA JAMKY

NEUDEĽUJE SA ZA TO ŽIADNA PENALIZÁCIA. HRÁČ MÔŽE LOPTU ODKOPÁVAŤ Z MIESTA, KDE PRÁVE LEŽÍ, ALEBO MÔŽE ODKOP ZRUŠIŤ A OPAKOVÁŤ HO (LOPTU POLOŽÍ SPÄŤ NA JAMKOVISKO).





FOOTGOLF PRAVIDLÁ

19. TRÉNING

19-1. PRED ALEBO MEDZI KOLAMI

A. HRA NA ODKOPY

HRÁČ NESMIE TRÉNOVAŤ NA SÚŤAŽNOM IHRISKU PRED ZAČIATKOM KOLA, POČAS PLAY-OFF, ALEBO V HOCIKTORÝ INÝ SÚŤAŽNÝ DEŇ V HRE NA ODKOPY, ROVNAKO NESMIE SKÚŠAŤ ŽIADNY Z POVRCHOV PATRIACICH K IHRISKU ŠTÝLOM, ŽE BY NAŇ HODIL SVOJU LOPTU, TREL BY JU OŇ, ALEBO BY ŇOU POVRCH POŠKRIABAL ALEBO INAK ZNEHODNOTIL. V PRÍPADE AK SÚ V HRE NA ODKOPY NAPLÁNOVANÉ DVE ALEBO VIAC KÔL, V PO SEBE NASLEDUJÚCICH DŇOCH, TAK HRÁČOVI JE ZAKÁZANÉ MEDZI TÝMITO KOLAMI TRÉNOVAŤ NA AKOMKOL'VEK Z TÝCHTO SÚŤAŽNÝCH IHRÍSK, NA KTORÝCH SA BUDE POKRAČOVAŤ V SÚŤAŽI. TAKTIEŽ SI NA TÝCHTO IHRISKÁCH NEMÔŽE VYSKÚŠAŤ JAMKOVISKÁ SPÔSOBOM, ŽE BY NA NE HODIL LOPTU, TREL BY JU ON, ALEBO BY ICH ŇOU POŠKRIABAL ALEBO ZNEHODNOTIL. TREST ZA PORUŠENIE PRAVIDLÁ 1-1B: DISKVALIFIKÁCIA.

POZNÁMKA: SÚŤAŽNÝ VÝBOR MÔŽE V PRAVIDLÁCH SÚŤAŽE ZAKÁZAŤ TRÉNOVANIE NA SÚŤAŽNOM IHRISKU, ALEBO JEHO PRILIEHAJÚCEJ ČASTI V HOCIKTORÝ SÚŤAŽNÝ DEŇ V HRE NA JAMKY, ALEBO V HOCIKTORÝ SÚŤAŽNÝ DEŇ HRY NA ODKOPY, RESPEKTÍVE V AKÝKOL'VEK DEŇ MEDZI KOLAMI MÔŽE POVOLÍŤ TRÉNING NA SÚŤAŽNOM IHRISKU, ALEBO NA JEHO PRIĽAHLEJ ČASTI.

B. HRA NA JAMKY

HRÁČ MÔŽE V HRE NA JAMKY TRÉNOVAŤ PRED SÚŤAŽNÝM KOLOM, A TO V AKÝKOL'VEK DEŇ SÚŤAŽE NA HRACOM IHRISKU.

19-2. POČAS KOLA

HRÁČ NESMIE POČAS HRY NA JAMKE UROBIŤ CVIČNÝ KOP.

TRESTOM ZA PORUŠENIE PRAVIDLA 19-2: JE V HRE NA JAMKY STRATA JAMKY; V HRE NA ODKOPY JE TO PRIPOČÍTANIE DVOCH ODKOPOV.

20. ÚDAJ O POČTE ODKOPOV

20-1. VŠEOBECNE

ÚDAJ O POČTE ODKOPOV TAKISTO ZAHŔŇA I UDELENÉ TRESTNÉ KOPY.

20-2. HRA NA ODKOPY

HRÁČ SI MUSÍ ZAPISOVAŤ SVOJE TRESTNÉ KOPY A MUSÍ O TOM INFORMOVAŤ SVOJHO MARKERA (HRÁČA, KTORÝ MU ZAPISUJE JEHO SKÔRE).

20-3. HRA NA JAMKY

ÚDAJ O POČTE ODKOPOV

POČAS HRANIA NA URČITEJ JAMKE JE PROTIHRÁČ OPRÁVNENÝ DOZVEDIEŤ SA OD HRÁČA JEHO POČET DOPOSIAL' SPRAVENÝCH ODKOPOV A PO ZAHRATÍ JAMKY POČET JEHO ODKPOV NA DANEJ JAMKE. B. POSKYTNUTIE NEPRAVDIVÝCH INFORMÁCIÍ: JE STRIKTNE ZAKÁZANÉ, ABY HRÁČ POSKYTOVAL SVOJMU PROTIHRÁČOVI NEPRAVDIVÉ INFORMÁCIE. ZA POSKYTNUTIE NEPRAVDIVÝCH INFORMÁCIÍ STRÁCA HRÁČ JAMKU. ZA POSKYTNUTIE NEPRAVDIVÝCH INFORMÁCIÍ SA POVAŽUJE:

1. ŽE HRÁČ NEINFORMUJE SVOJHO SÚPERA O TOM, ŽE DOSTAL TREST HNEĎ AKO MÁ NA TO MOŽNOSŤ, S VÝNIMKOU PRÍPADOV, KDE ZA (A) HRÁČ OČIVIDNE JEDNÁ PODĽA PRAVIDLÁ TÝKAJÚCEHO SA PENALIZÁCIE, A TAKÉTO JEDNANIE JEHO SÚPER VIDÍ, ALEBO ZA (B) SVOJU CHYBU NAPRAVÍ EŠTE NEŽ JEHO PROTIVNÍK SPRAVÍ ĎALŠÍ KOP;

2. ŽE HRÁČ SVOJMU SÚPEROVI POSKYTNE POČAS HRY NA JAMKE NESPRÁVNE INFORMÁCIE OHĽADOM POČTU VÝKOPOV A SVOJU CHYBU PRED JEHO ĎALŠÍM ODKOPOM NENAPRAVÍ; ALEBO

3. ŽE HRÁČ SVOJMU SÚPEROVI POSKYTNE POČAS HRY NA JAMKE NESPRÁVNE INFORMÁCIE O POČTE KOPOV, A TOTO SÚPERA ZMÄTIE V POCHOPENÍ VÝSLEDKU NA JAMKE, S VÝNIMKOU, AK SVOJU CHYBU NAPRAVÍ EŠTE SKÔR AKO NIEKTO Z HRÁČOV ZAČNE VÝKOP Z ĎALŠIEHO ODPALISKA, ALEBO AK SA HRÁ POSLEDNÁ JAMKA ZÁPASU A ON OPRAVÍ SVOJU CHYBU SKÔR NEŽ VŠETCI HRÁČI ODÍDU Z JAMKOVISKA. HRÁČ TAKTIEŽ POSKYTNE NEPRAVDIVÚ INFORMÁCIU, AK SI NEZAPOČÍTA PENALIZÁCIU O KTOREJ NEVEDEL. JE POVINNOSŤOU HRÁČA ABY POZNAL PRAVIDLÁ HRY.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

21. PORADIE V HRE

21-1. HRA NA ODKOPY

A. NA ZAČIATKU HRY NA JAMKE

O TOM KTO BUDE MAŤ TÚ ČEŠŤ ZAČÍNAŤ NA PRVOM ODPALISKU AKO PRVÝ SA ROZHODNE PODĽA PORADIA NA ŠTARTOVACEJ LISTINE. AK ŽIADNA TAKÁTO LISTINA NEEEXISTUJE, TAK O PRÁVE NA PRVÝ ODKOP BUDE MUSIEŤ ROZHODNÚŤ LOSOVANIE. NA ĎALŠOM ODPALISKU BUDE MAŤ TÚ ČEŠŤ ZAČÍNAŤ TEN ÚČASTNÍK, KTORÝ DOSIAHOL NAJLEPŠÍ VÝSLEDOK NA PREDOŠLEJ JAMKE. PO ŇOM PRICHÁDZA NA RADU HRÁČ S DRUHÝM NAJLEPŠÍM VÝSLEDKOM A TAK ĎALEJ. AK NA JEDNEJ JAMKE DOSIAHLI DVAJA, ALEBO VIACERÍ HRÁČI ROVNAKÉ SKÓRE, TAK NA ĎALŠOM ODPALISKU BUDÚ ZAČÍNAŤ V ROVNAKOM PORADÍ AKO Z PREDOŠLÉHO ODPALISKA.

VÝNIMKA: V HRE NA HENDIKEP, BOGEY A STABLEFORD

B. POČAS HRANIA NA JAMKE

POTOM ČO OBAJA HRÁČI ZAČALI HRAŤ NA DANEJ JAMKE, TAK LOPTA KTORÁ JE OD JAMKY NAJĎALEJ BY MALA BYŤ ODKOPÁVANÁ AKO PRVÁ. AK SA DVE ALEBO VIAC LÔPT NACHÁDZA V ROVNAKEJ VZDIALENOSTI OD JAMKY, ALEBO ICH VZDIALENOSŤ K JAMKE SA NEDÁ URČIŤ, TAK VTEDEY POSLŮŽI LOSOVANIE AKO JEDINÁ MOŽNOSŤ NA URČENIE PORADIA PRI ODKOPE.

VÝNIMKY: LOPTA POSKYTUJÚCA VÝHODU ALEBO BLOKUJÚCA HRU A FOUR-BALL HRA NA ODKOPY

POZNÁMKA: KEĎ SA VIE, ŽE PÔVODNÁ LOPTA SA NEBUDE ZAHŔÁVAŤ Z MIESTA, KDE SA PRÁVE NACHÁDZA A OD HRÁČA SA OČAKÁVA, ŽE LOPTU BUDE ODKOPÁVAŤ Z MIESTA, KTORÉ JE ČO MOŽNO NAJBLIŽŠIE K MIESTU, Z KTORÉHO SA PÔVODNÁ LOPTA ODKOPÁVALA, TAK SA PORADIE V HRE URČÍ OD MIESTA, KDE SA USKUTOČNIL PREDCHÁDZAJÚCI ODKOP. AK SA LOPTA NEBUDE ODKOPÁVAŤ Z MIESTA, Z KTORÉHO BOL USKUTOČNENÝ PREDCHÁDZAJÚCI ODKOP, TAK VTEDEY SA PORADIE HRY BUDE URČOVAŤ PODĽA MIESTA, KDE LEŽALA PÔVODNÁ LOPTA.

C. HRA VYBOČUJÚCA Z PORADIA PRI HRE V PRÍPADE, ŽE HRÁČ NEHRÁ PODĽA PORADIA, TAK VTEDEY NEDOSTANE ŽIADNY TREST A LOPTA SA MUSÍ ODKOPNÚŤ Z MIESTA, KDE SA PRÁVE NACHÁDZA. AVŠAK V PRÍPADE AK VÝBOR ZISTÍ, ŽE HRÁČI HRAJÚ MIMO PORADIA, NA KTOROM SA SPOLU DOHODLI, S CIEĽOM VYTVORENIA SI VÝHODY PRE HOCIKTORÉHO Z NICH, TAK VTEDEY BUDÚ ZO SÚŤAŽE DISKVALIFIKOVANÍ.

21-2. HRA NA JAMKY

A. NA ZAČIATKU HRY NA JAMKE

O TOM KTO BUDE MAŤ TÚ ČEŠŤ ZAČÍNAŤ NA PRVOM ODPALISKU AKO PRVÝ SA ROZHODNE PODĽA PORADIA NA ŠTARTOVACEJ LISTINE. AK ŽIADNA TAKÁTO LISTINA NEEEXISTUJE, TAK O PRÁVE NA PRVÝ ODKOP BUDE MUSIEŤ ROZHODNÚŤ LOSOVANIE. NA ĎALŠOM ODPALISKU BUDE MAŤ TÚ ČEŠŤ ZAČÍNAŤ TEN ÚČASTNÍK, KTORÝ VYHRAL PREDOŠLÚ JAMKU. AK SA VÍŤAZSTVO NA JAMKE DELÍ, TAK PRÁVO NA ZAČATIE HRY NA ĎALŠEJ JAMKE BUDE MAŤ TÁ STRANA, KTORÁ MALA TOTO PRÁVO I NA PREDOŠLEJ JAMKE.

B. POČAS HRANIA NA JAMKE

POTOM ČO OBAJA HRÁČI ZAČALI HRAŤ NA DANEJ JAMKE, TAK LOPTA KTORÁ JE OD JAMKY NAJĎALEJ BY MALA BYŤ ODKOPÁVANÁ AKO PRVÁ. V PRÍPADE AK SA LOPTY NACHÁDZAJÚ V ROVNAKEJ VZDIALENOSTI OD JAMKY, ALEBO ICH VZDIALENOSŤ K JAMKE SA NEDÁ JEDNOZNAČNE POROVNAŤ, TAK VTEDEY POSLŮŽI LOSOVANIE NA TO ABY SA ROZHODLO, KTORÁ LOPTA BUDE ODKOPÁVANÁ AKO PRVÁ.

VÝNIMKA: BEST-BALL HRA A V FOUR-BALL HRA

POZNÁMKA: KEĎ SA VIE, ŽE PÔVODNÁ LOPTA SA NEBUDE ZAHŔÁVAŤ Z MIESTA, KDE SA PRÁVE NACHÁDZA A OD HRÁČA SA OČAKÁVA, ŽE LOPTU BUDE ODKOPÁVAŤ Z MIESTA ČO JE AK MOŽNO ČO NAJBLIŽŠIE K MIESTU, Z KTORÉHO SA PÔVODNÁ LOPTA ODKOPÁVALA NAPOSLEDY, TAK SA PORADIE V HRE URČÍ OD MIESTA, KDE SA USKUTOČNIL PREDOŠLÝ ODKOP. AK SA LOPTA NEBUDE ODKOPÁVAŤ Z MIESTA, Z KTORÉHO BOL USKUTOČNENÝ PREDOŠLÝ ODKOP, TAK VTEDEY SA PORADIE HRY BUDE URČOVAŤ PODĽA MIESTA, KDE LEŽALA PÔVODNÁ LOPTA.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

C. HRA MIMO PORADIA

AK BY HRÁČ ODKOPÁVAL LOPTY VTEDY KEŽ BOL NA RADE JEHO SÚPER, V TAKOM PRÍPADE SA NEUDEĽUJE ŽIADEN TREST, AVŠAK JEHO SÚPER SI MÔŽE U HRÁČA OKAMŽITE NÁROKOVATĚ STIAHNUTIE TAKÉHOTO KOPU A ABY HRÁČ DODRŽAL PORADIE A ZAHRAL TAKÚTO LOPTU BEZ UDELENIA TRESTU Z MIESTA, KTORÉ JE NAJBĹIŽŠIE K MIESTU, Z KTORÉHO BOLA PÔVODNÁ LOPTA POSLEDNÝ KRÁT ODKOPÁVANÁ.

21-3. PROVIZÓRNA LOPTA, ALEBO INÁ LOPTA Z MIESTA ODKOPU

AK HRÁČ ODKOPÁVA Z ODPALISKA PROVIZÓRNU LOPTU, ALEBO INÚ LOPTU, TAK TO SPRAVÍ AŽ POTOM, ČO JEHO SÚPER ALEBO SPOLUHRÁČ UROBÍ SVOJ PRVÝ ODKOP. AK SA TAM NACHÁDZA VIAC HRÁČOV, KTORÍ BY SA ROZHODOVALI, ŽE BUDÚ ODKOPÁVAĚ PROVIZÓRNU LOPTU, ALEBO JE TAM VIAC HRÁČOV, KTORÍ ODKOPÁVAJÚ Z ODPALISKA INÚ LOPTU, TAK V TAKOM PRÍPADE MUSIA DODRŽAĚ PÔVODNÉ PORADIE. AK HRÁČ HRÁ S PROVIZÓRNOU LOPTOU, ALEBO INOU LOPTOU V ZLOM PORADÍ, TAK V TAKOM PRÍPADE SA UPLATŇUJE PRAVIDLO 1-1C, ALEBO 1-2C.

22. ZÁBRANY

"ZÁBRANA" MÔŽE BYĚ ČOKOLVEK UMELÉ, VRÁTANE UMELÉHO POVRCHU, OKRAJOV CIEST A CHODNÍKOV A AJ UMELÁ ĽADOVÁ PLOCHA. VÝNIMKY PREDSTAVUJÚ:

A. PREDMETY VYZNAČUJÚCE OBLASĚ ZA HRACOU PLOCHOU, AKO SÚ STENY, PLOTY, TYČE A BARIÉRY;

B. AKÁKOLVEK ČASĚ UMELÉHO PREDMETU PEVNE SPOJENÉHO SO ZEMOU NACHÁDZAJÚCEHO SA ZA HRACOU PLOCHOU; A

C. AKÁKOLVEK BUDOVA VYHLÁSENÁ ŠPORTOVÝM VÝBOROM ZA ORGANICKÚ SÚČASĚ IHRISKA.

ZÁBRANA MÔŽE BYĚ BRÁNA AKO POHYBLIVÁ, AK NA JEJ PRESUN NIE JE VYNALOŽENÁ VEĽKÁ NÁMAHA, BEZ TOHO ABY JEJ PRESÚVANIE SPÔSOBILO ONESKORENIE V HRE ALEBO ŠKODY. V OPAČNOM PRÍPADE MUSÍ BYĚ POVAŽOVANÁ ZA NEPOHYBLIVÚ ZÁBRANU. POZNÁMKA: ŠPORTOVÝ VÝBOR MÔŽE ZAVIESĚ MIESTNE PRAVIDLO V KTOROM JE POHYBLIVÁ ZÁBRANA BRÁNA AKO NEPOHYBLIVÁ.

22-1. POHYBLIVÁ ZÁBRANA

HRÁČ MÔŽE NA ZÁKLADE NIŽŠIE SPOMENUTÝCH PRÍPADOV ZÍSKAĚ MOŽNOSĚ ŪĽAVY KVÔLI POHYBLIVEJ ZÁBRANE, BEZ PENALIZÁCIE:

A. ZÁBRANA MÔŽE BYĚ ODSTRÁNENÁ V PRÍPADE AK LOPTA NELEŽÍ V ALEBO NA ZÁBRANE. AK SA LOPTA POHNE, TAK SA MUSÍ VRÁTIĚ NA PÔVODNÉ MIESTO A VTEDY SA HRÁČOVI NEUDEĽÍ ŽIADEN TREST, ZA PREDPOKLADU, ŽE POHYB LOPTY VZNIKOL POHYBOM ZÁBRANY.

B. LOPTA MÔŽE BYĚ ZODVIHNUTA BEZ UDELENIA TRESTU AK LEŽÍ V ALEBO NA ZÁBRANE, ZÁBRANU VTEDY MÔŽEME ODSTRÁNIĚ. LOPTU MUSÍME POLOŽIĚ NA FAIRWAY, NA PLOCHU SO ZÁBRANOU ALEBO NA JAMKOVISKO ČO NAJBĹIŽŠIE K MIESTU, KTORÉ JE PRIAMO POD MIESTOM KDE LEŽÍ V ALEBO NA ZÁBRANE, NO VZDIALENOSĚ K JAMKE NESMIE BYĚ MENŠIA.

LOPTU MÔŽEME OČISTIĚ AK JU ZODVIHNEME V SŪLADE S TÝMTO PRAVIDLOM. V PRÍPADE AK SA LOPTA MUSÍ PREMIESTNIĚ ZO ZÁBRANY A OVPLYVNILO BY TO JEJ POHYB – S VÝNIMKOU VYBAVENIA KTORÉHOKOLVEK HRÁČA, ALEBO PRI PREMIESTŇOVANÍ VĽAJKOVEJ TYČE, TAK V TAKOM PRÍPADE SA PREMIESTŇOVAĚ NESMIE.

POZNÁMKA: V PRÍPADE AK SA NÁM LOPTU NEPODARÍ POLOŽIĚ NA MIESTO OKAMŽITE V SŪLADE S TÝMTO PRAVIDLOM, TAK JU MÔŽEME ZAMENIĚ ZA INÚ LOPTU.

22-2. NEPOHYBLIVÁ ZÁBRANA

A. RUŠIVÝ VPLYV

PRI NEPOHYBLIVÝCH ZÁBRANÁCH VZNIKÁ RUŠIVÝ VPLYV, KEŽ V NEJ, ALEBO NA NEJ LEŽÍ LOPTA, ALEBO AK ZÁBRANA ZNEMOŽŇUJE HRÁČOVI ODKOPÁVAĚ Z DANEJ POZÍCIE. ROVNAKÝ EFEKT SA MÔŽE VYSKYTNŮĚ AK SA BUDE HRÁČOVA LOPTA NACHÁDZAĚ NA JAMKOVISKU A TAKÁTO NEPOHYBLIVÁ ZÁBRANA ZATARASÍ DRÁHU HRÁČOVHO PATU. PODĽA TOHTO PRAVIDLA, AK NIEČO NARUŠUJE SMER HRY, TAK SA TO SAMO O SEBE NEPOVAŽUJE ZA RUŠIVÝ VPLYV.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

B. ÚĽAVA

NA ZÁKLADE TVRDENIA UVEDENÉHO VYŠŠIE MÔŽE DOSTAŤ HRÁČ VZHĽADOM NA RUŠIVÝ VPLYV NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANY MOŽNOSŤ PREMIESTNENIA LOPTY BEZ UDELENIA TRESTU (S VÝNIMKOU PRÍPADOV KEDY SA LOPTA NACHÁDZA VO VODNEJ PREKÁŽKE, ALEBO BOČNEJ VODNEJ PREKÁŽKE) V PRÍPADOCH:

1. NA FAIRWAY: AK LEŽÍ LOPTA NA FAIRWAY, TAK JU MUSÍ HRÁČ ZODVIHNÚŤ A BEZ UDELENIA PENALIZÁCIE JU MUSÍ UMIESTNIŤ VO VZDIALENOSTI JEDNÉHO KROKU, NO NESMIE TO BYŤ BLIŽŠIE K JAMKE AKO NAJBLIŽŠIE MOŽNÉ MIESTO ÚĽAVY. NAJBLIŽŠIE MIESTO ÚĽAVY NESMIE BYŤ V ZÁBRANE ALEBO NA JAMKOVISKU.

2. NA JAMKOVISKU: AK LEŽÍ LOPTA NA JAMKOVISKU, TAK JU HRÁČ MUSÍ ZODVIHNÚŤ A BEZ UDELENIA PENALIZÁCIE JU MUSÍ UMIESTNIŤ NA NAJBLIŽŠIE HRATEĽNÉ MIESTO, KTORÉ SA NENACHÁDZA V PREKÁŽKE. NAJBLIŽŠIE HRATEĽNÉ MIESTO MÔŽE BYŤ TAKTIEŽ MIMO JAMKOVISKA.

22-3. LOPTA STRATENÁ V ZÁBRANE

MUSÍ BYŤ JASNE PREUKÁZATEĽNÉ, ŽE LOPTA, KTORÚ SME KOPLI SMEROM K ZÁBRANE A NEVIEME JU NÁJSŤ SA V ZÁBRANE NACHÁDZA ALEBO NIE. ABY SME TOTO PRAVIDLO MOHLI POUŽIŤ, TAK HRÁČ MUSÍ VEDIEŤ ČI SA JEHO LOPTA NACHÁDZA V ZÁBRANE.

A. LOPTA STRATENÁ V POHYBLIVEJ ZÁBRANE

AK HRÁČ VIE ALEBO SI JE PRAKTICKY ISTÝ, ŽE SA PÔVODNÁ LOPTA, KTORÚ NEVIE NÁJSŤ NACHÁDZA V POHYBLIVEJ ZÁBRANE, TAK Vtedy JU HRÁČ V SÚLADE S TÝMTO PRAVIDLOM A BEZ UDELENIA PENALIZÁCIE MÔŽE VYMEŇIŤ ZA INÚ LOPTU, A MÔŽE TAK POŽADOVAŤ ÚĽAVU. AK SA TAK ROZHODNE, TAK MUSÍ POSUNÚŤ ZÁBRANU A LOPTU MUSÍ POLOŽIŤ ČO NAJBLIŽŠIE K MIESTU, KTORÉ JE PRESNE POD MIESTOM, KADIAĽ LOPTA PREŠLA POSLEDNÝKRÁT CEZ VONKAJŠIU HRANICU POHYBLIVEJ ZÁBRANY NA FAIRWAY, DO ZÁBRANY, ALEBO NA JAMKOVISKO, NO NESMIE TO BYŤ BLIŽŠIE K JAMKE.

B. LOPTA STRATENÁ V NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANE AK HRÁČ VIE, ALEBO SI JE PRAKTICKY ISTÝ, ŽE LOPTA, KTORÚ NEVIE NÁJSŤ SA NACHÁDZA V NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANE, TAK HRÁČ MÔŽE PODĽA TOHTO PRAVIDLA POŽADOVAŤ MOŽNOSŤ PREMIESTNENIA LOPTY. AK SA TAK ROZHODNE, TAK MUSÍ URČIŤ MIESTO, KDE LOPTA PREŠLA NAPOSLEDY CEZ VONKAJŠIU HRANICU NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANY, A ZA ÚČELOM UPLATNENIA SI TOHTO PRAVIDLA MUSÍ BYŤ LOPTA BRANÁ, ŽE LEŽÍ NA TOMTO MIESTE A HRÁČ MUSÍ JEDNAŤ V SÚLADE S NIŽŠIE SPOMENUTÝM BODOM:

1. NA FAIRWAY: AK LOPTA PRI POSLEDNOM ODKOPE PREŠLA CEZ VONKAJŠIU HRANICU NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANY NA MIESTO, KTORÉ LEŽÍ NA FAIRWAY, TAK HRÁČ MÔŽE TAKÚTO LOPTU BEZ UDELENIA TRESTU VYMEŇIŤ ZA INÚ LOPTU.

2. V BUNKRI: AK PREŠLA LOPTA PRI POSLEDNOM ODKOPE CEZ VNÚTORNÚ HRANICU NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANY NA MIESTO, KTORÉ SA NACHÁDZA V BUNKRI, TAK HRÁČ MÔŽE BEZ UDELENIA TRESTU TAKÚTO LOPTU VYMEŇIŤ ZA INÚ LOPTU.

3. VO VODNEJ PREKÁŽKE (VRÁTANE BOČNEJ VODNEJ PREKÁŽKY): AK LOPTA PRI POSLEDNOM ODKOPE PREŠLA CEZ VNÚTORNÚ HRANICU NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANY NA MIESTO, KTORÉ SA NACHÁDZA VO VODNEJ PREKÁŽKE, TAK HRÁČ Vtedy NIE JE OPRÁVNENÝ ZÍSKAŤ ÚĽAVU BEZ UDELENIA TRESTU.

4. NA JAMKOVISKU: AK LOPTA PREŠLA PRI POSLEDNOM ODKOPE CEZ VNÚTORNÚ HRANICU NEPOHYBLIVEJ ZÁBRANY NA MIESTO, KTORÉ SA NACHÁDZA NA JAMKOVISKU, TAK HRÁČ MÔŽE BEZ UDELENIA TRESTU TAKÚTO LOPTU VYMEŇIŤ ZA INÚ LOPTU.

PENALIZÁCIA ZA PORUŠENIE PRAVIDLA: HRA NA JAMKY – STRATA JAMKY; HRA NA ODKOPY – PRIPOČÍTANIE DVOCH ODKOPOV



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

23. OSTATNÉ HRY

TROJHRY A ŠTVORHRY

1. VŠEOBECNE

V TROJHRE ALEBO VO ŠTVORHRE MUSIA HRÁČI HRAŤ TAK, ŽE SPOLUHRÁČI PRI HRE V KAŽDOM Z PREDPÍSANÝCH KÔL MUSIA ZAČAŤ NA ODPALISKU A HRAŤ VŠETKY JAMKY TAK, ŽE SA BUDÚ STRIEDAŤ. TRESTNÉ KOPY NEOVPLYVŇUJÚ PORIADIE PRI HRE.

2. HRA NA ODKOPY

AK SPOLUHRÁČI SPRAVIA ODKOP ALEBO ODKOPY V NESPRÁVNOM PORADÍ, TAK TAKÝTO KOP, ALEBO KOPY SA ANULUJÚ A SKUPINE, KTORÁ SPRAVILA CHYBU SA PRIPÍŠU DVA TRESTNÉ KOPY. SKUPINA MUSÍ NAPRAVIŤ SVOJU CHYBU TÝM, ŽE ODOHRÁ ĎALŠIU LOPTU V SPRÁVNOM PORADÍ Z MIESTA, KTORÉ JE NABLÍŽŠIE K MIESTU, OD KTORÉHO HRALI PRI ICH NESPRÁVNOM PORADÍ. AK SKUPINA SPRAVÍ ODKOP Z ĎALŠIEHO ODPALISKA A SKÔR NEŽ TAK SPRAVÍ, NENAPRAVÍ SVOJU CHYBU, ALEBO V PRÍPADE POSLEDNEJ JAMKY V KOLE OPUSTÍ JAMKOVISKO SKÔR AKO PRED TÝM VYHLÁSI, ŽE CHCE NAPRAVIŤ SVOJU CHYBU, TAK VTEDY BUDE TAKÁTO SKUPINA DISKVALIFIKOVANÁ ZO SÚŤAŽE.

3. HRA NA JAMKY

AK HRÁČ HRA V PRÍPADE, ŽE BOLA RADA NA JEHO SPOLUHRÁČOVI, TAK SKUPINA, KTORÁ SA DOPUSTILA TAKEJTO CHYBY PRÍDE O JAMKU.

ZÁPAS NA JAMKY V THREE-BALL, BEST-BALL, ALEBO VO FOUR-BALL HRE

1. UPLATŇUJÚ SA FOOTGOLFOVÉ PRAVIDLÁ

PRE THREE-BALL, BEST-BALL A FOUR-BALL HRY SA UPLATŇUJÚ PRAVIDLÁ PRE FOOTGOLF, AŽ DO CHVÍLE, DOKÝM NIE SÚ V ROZPORE SO ŠPECIÁLNYMI PRAVIDLAMI SPOMENUTÝMI NIŽŠIE.

2. ZÁPAS NA JAMKY V THREE-BALL HRE

A. LOPTA V POKOJI, KTOROU POHOL SÚPER

S VÝNIMKOU PRÍPADOV, KEDY JE TO V PRAVIDLÁCH STANOVENÉ INAK, AK SA SÚPER, ALEBO JEHO VYBAVENIE DOTKNE HRÁČOVEJ LOPTY, ALEBO ňOU POHNE A NESTANE SA TAK PRI HĽADANÍ LOPTY, TAK BUDE PROTIHRÁČOVI PRIPÍSANÝ JEDEN TRESTNÝ KOP V ZÁPASE S HRÁČOM, KTORÉHO LOPTA BOLA POHNUTÁ, AVŠAK NIE V ZÁPASE, KTORÝ HRÁ TENTO PROTIHRÁČ S INÝM HRÁČOM.

B. LOPTA ODRAZENÁ, ALEBO NÁHODNE ZASTAVENÁ PROTIHRÁČOM

AK JE HRÁČOVA LOPTA ODRAZENÁ, ALEBO NÁHODNE ZASTAVENÁ PROTIHRÁČOM, ALEBO JEHO VYBAVENÍM, TAK SA TREST NEUDEĽUJE. HRÁČ HRAJÚCI V TOMTO ZÁPASE PROTI TOMUTO PROTIHRÁČOVI MÔŽE SKÔR NEŽ AKÁKOLVEK ZO STRÁN UROBÍ SVOJ ĎALŠÍ ODKOP TAKÝTO KOP ZRUŠIŤ A BEZ AKEJKOLVEK PENALIZÁCIE MÔŽE POKRACOVAŤ V HRE Z MIESTA, ČO NAJBLIŽŠIE K MIESTU, Z KTORÉHO BOLA TÁTO LOPTA ODKOPNUTÁ NAPOSLEDY, ALEBO JU MÔŽE ODKOPÁVAŤ Z MIESTA, KDE PRÁVE LEŽÍ. POČAS ZÁPASU S OSTATNÝMI PROTIHRÁČMI SA MUSÍ LOPTA ODKOPÁVAŤ Z MIESTA, KDE PRÁVE LEŽÍ.

3. ZÁPAS NA JAMKY V BEST-BALL A VO FOUR-BALL HRE

A. ZASTÚPENIE SKUPINY

ZASTUPOVAŤ SKUPINU POČAS CELÉHO ZÁPASU, ALEBO V AKEJKOLVEK JEHO ČASTI MÔŽE JEDEN ZO SPOLUHRÁČOV. NEMUSIA BYŤ PRÍTOMNÍ VŠETCI SPOLUHRÁČI. CHÝBAJÚCI SPOLUHRÁČI MÔŽU NASTÚPIŤ DO SÚŤAŽE MEDZI JAMKAMI, NO POČAS PREBIEHAJUCEJ HRY NA JAMKE SA HRÁČ DO ZÁPASU PRIDAŤ NEMÔŽE.

B. PORADIE V HRE

LOPTY PATRIACE ROVNAKEJ SKUPINE HRÁČOV SA ODKOPÁVAJÚ V PORADÍ, AKÉ JE PODĽA NICH NAJLEPŠIE.

C. NESPRÁVNA LOPTA

AK HRÁČ OBDRŽÍ TREST V PODOBE STRATY JAMKY, LEBO UROBIL ODKOP NESPRÁVNOU LOPTOU, TAK BUDE Z HRY NA JAMKE VYLÚČENÝ, NO JEHO SPOLUHRÁČ NEDOSTANE TREST, A TO ANI V PRÍPADE AK NESPRÁVNA LOPTA PATRILA JEMU. AK NESPRÁVNA LOPTA PATRÍ INÉMU HRÁČOVI, TAK JU MUSÍ JEJ VLASTNÍK POLOŽIŤ NA MIESTO, Z KTORÉHO BOLA NESPRÁVNA LOPTA ODKOPNUTÁ.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

D. DISKVALIFIKÁCIA SKUPINY

1.SKUPINA BUDE DISKVALIFIKOVANÁ AK KTORÉMKOĽVEK ZO SPOLUHRÁČOV BUDE UDELENÝ DISKVALIFIKAČNÝ TREST, NA ZÁKLADE NIEKTORÉHO Z NASLEDUJÚCICH PRAVIDIEL:

- DOHODA O NEPLATNEJ HRE
- LOPTA VYHOTOVENÁ Z NESPRÁVNEHO MATERIÁLU, ALEBO NEVHODNÁ PRE HRU
- PRED ŠTARTOM V SÚŤAŽI O HENDIKEP SI MUSIA HRÁČI VYDISKUTOVAŤ AKÝ MÁ KTO HENDIKEP. AK HRÁČ ZAČNE ZÁPAS, ZATIAĽ ČO SI OHLÁSIL VYŠŠÍ HENDIKEP NA AKÝ MÁ NÁROK A OVPLYVNÍ TO POČET ODOBRATÝCH ALEBO PRIDANÝCH KOPOV, TAK BUDE ZO SÚŤAŽE DISKVALIFIKOVANÝ. V OPAČNOM PRÍPADE BUDE HRÁČ POVINNÝ HRAŤ S NAHLÁSENÝM HENDIKEPOM.
- ZDRŽOVANIE, POMALÁ HRÁ
- UMELÉ POMÔCKY, ATYPICKÉ VYBAVENIE A NETYPICKÉ POUŽÍVANIE VYBAVENIA

2.SKUPINA BUDE DISKVALIFIKOVANÁ AK Z NEJ VŠETCI SPOLUHRÁČI OBDRŽIA DISKVALIFIKAČNÝ TREST, NA ZÁKLADE NIEKTORÉHO Z NASLEDUJÚCICH PRAVIDIEL:

- ZAČIATOK HRY A SKUPINY
- PRERUŠENIE HRY

3.VO VŠETKÝCH OSTATNÝCH PRÍPADOCH SA POSTUPUJE TAK, ŽE AK BY MALO PORUŠENIE PRAVIDIEL ZA NÁSLEDOK DISKVALIFIKÁCIU, TAK BUDE HRÁČ DISKVALIFIKOVANÝ IBA NA DANEJ JAMKE.

E. ROZSAH ĎALŠÍCH TRESTOV

AK HRÁČ PORUŠENÍM PRAVIDIEL PODPORÍ HRU SVOJHO SPOLUHRÁČA, ALEBO NEGATÍVNE OVPLYVNÍ HRU JEHO PROTIHRÁČA, ČO JE NAD RÁMEC AKÉHOKOĽVEK UDELENÉHO TRESTU, TAK VTEDY AJ SPOLUHRÁČ OBDRŽÍ PRÍSLUŠNÝ TREST. VO VŠETKÝCH OSTATNÝCH PRÍPADOCH, KEDY HRÁČ OBDRŽÍ TREST ZA PORUŠENIE PRAVIDIEL SA TREST NA JEHO SPOLUHRÁČA NEVZŤAHUJE. AK JE TRESTOM STRATA JAMKY, TAK SA HRÁČ VYLUČUJE Z HRY NA DANEJ JAMKE.

HRA NA ODKOPY VO FOUR-BALL HRE

1. VŠEOBECNE

V HRE NA ODKOPY VO FOUR-BALL HRE SA UPLATŇUJÚ PRAVIDLÁ PRE FOOTGOLF, AŽ DO CHVÍLE, DOKYM NIE SÚ V ROZPORE SO ŠPECIÁLNYMI PRAVIDLAMI SPOMENUTÝMI NIŽŠIE.

2. ZASTÚPENIE SKUPINY

SKUPINA MÔŽE BYŤ POČAS CELÉHO PREDPÍSANÉHO KOLA, ALEBO NA JEDNOTLIVÝCH JEHO ČASTIACH (JAMKÁCH) ZASTÚPENÁ KTORÝMKOĽVEK ZO SPOLUHRÁČOV. NIE JE NEVYHNUTNÉ ABY BOLI PRÍTOMNÍ OBIDVAJA SPOLUHRÁČI. CHÝBAJÚCI SPOLUHRÁČ MÔŽE VSTÚPIŤ DO HRY V PRESTÁVKACH MEDZI JAMKAMI, AVŠAK POČAS HRY NA DANEJ JAMKE TO MÁ ZAKÁZANÉ.

3. ZNAČENIE VÝSLEDKOV

NA KAŽDEJ Z JAMIEK SI MARKER (HRÁČ, KTORÝ MÁ NA STAROSTI ZNAČNIE HRÁČSKÝCH VÝSLEDKOV) MUSÍ POZNAČIŤ LEN HRUBÝ VÝSLEDOK, BERÚC DO ÚVAHY VÝSLEDOK S AKÝM HRÁČ POČÍTA. HRUBÉ VÝSLEDKY MUSIA BYŤ ROZPOZNATEĽNÉ (VYZNAČENÉ) PRE KAŽDÉHO HRÁČA, V OPAČNOM PRÍPADE BUDE DANÁ SKUPINA VYLÚČENÁ ZO ZÁPASU. PO DOKONČENÍ KOLA SI HRÁČ MUSÍ SKONTROLOVAŤ VÝSLEDKY DOSIAHNUTÉ NA KAŽDEJ Z JAMIEK, AKÉKOĽVEK A VŠETKY SPORNÉ ZÁLEŽITOSTI MUSIA BYŤ RIEŠENÉ ŠPORTOVÝM VÝBOROM. HRÁČ SI MUSÍ SKONTROLOVAŤ ČI SA ZAPISOVATEĽ, ALEBO ZAPISOVATELIA PODPÍSAJI NA JEHO KARTU, POTOM JU MUSÍ PODPÍSAŤ AJ ON A ČO NAJSKÔR JU MUSÍ VRÁTIŤ VÝBORU. ZA DODRŽIAVANIE TOHTO PRAVIDLA MÔŽE BYŤ ZODPOVEDNÝ IBA JEDEN ZO SPOLUHRÁČOV.

4. PORADIE V HRE

LOPTY PATRIACE ROVNAKEJ SKUPINE HRÁČOV SA ODKOPÁVAJÚ V PORADÍ, AKÉ JE PODĽA NICH NAJLEPŠIE.

5. NESPRÁVNA LOPTA

AK HRÁČ PORUŠÍ PRAVIDLO O HRANÍ S NESPRÁVNOU LOPTOU, TAK OBDRŽÍ DVA TRESTNÉ KOPY A MUSÍ SI SVOJU CHYBU NAPRAVIŤ TÝM, ŽE BUDE LOPTU ODKOPÁVAŤ PODĽA PRAVIDIEL, ALEBO TÝM, ŽE KONÁ PODĽA PRAVIDIEL. JEHO SPOLUHRÁČ NEDOSATANE TREST, A TO ANI V PRÍPADE AK NESPRÁVNA LOPTA PATRILA JEMU. AK NESPRÁVNA LOPTA PATRÍ INÉMU HRÁČOVI, TAK JU MUSÍ JEJ VLASTNÍK POLOŽIŤ NA MIESTO, Z KTORÉHO BOLA NESPRÁVNA LOPTA ODKOPNUTÁ.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

6. TRESTY ZNAMENAJÚCE DISKVALIFIKÁCIU

A. PORUŠENIE PRAVIDIEL JEDNÝM ZO SPOLUHRÁČOV SKUPINA BUDE ZO SÚŤAŽE DISKVALIFIKOVANÁ AK KTORÉMUKOL'VEK ZO SPOLUHRÁČOV BUDE UDELENÝ DISKVALIFIKAČNÝ TREST PRE KTORÝKOL'VEK Z TÝCHTO DÔVODOV:

- DOHODA NA NEPLATNEJ HRE
- AK HRÁČ NIE JE OCHOTNÝ SPLNIŤ PRAVIDLO, KTORÉ SA TÝKA PRÁV INÉHO HRÁČA, TAK BUDE VYLÚČENÝ ZO SÚŤAŽE.
- LOPTA
- HENDIKEP
- PODPÍSANIE A VRÁTENIE SKÓRE KARTY
- CHYBNÝ VÝSLEDOK NA JAMKE
- ZDRŽIAVANIE, POMALÁ HRA
- TRÉNING PRED ALEBO MEDZI KOLAMI
- UMELÉ POMÔCKY, ATYPICKÉ VYBAVENIE A NETYPICKÉ POUŽÍVANIE VYBAVENIA
- LOPTA PREDSTAVUJÚCA VÝHODU V HRE
- HRUBÝ VÝSLEDOK NEMÔŽE BYŤ IDENTIFIKOVANÝ PRE KAŽDÉHO Z HRÁČOV
- TREST TÝKAJÚCI SA DISKVALIFIKÁCIE UDELNEJ VÝBOROM

B. PRAVIDLÁ PORUŠIA OBAJA SPOLUHRÁČI

SKUPINA BUDE ZO SÚŤAŽE DISKVALIFIKOVANÁ AK:
1. OBIDVAJA SPOLUHÁČI OBDRŽIA TREST TÝKAJÚCI SA DISKVALIFIKÁCIE, KVÔLI PORUŠENIU PRAVIDIEL TÝKAJÚCICH SA ZAČIATKU ČASU HRY A SKUPÍN, ALEBO PRAVIDLA O PRERUŠENÍ HRY, ALEBO
2. NA ROVNAKEJ JAMKE PORUŠIA VŠETCI SPOLUHRÁČI PRAVIDLO, ZA PORUŠENIE KTORÉHO JE TRESTOM VYLÚČENIE ZO SÚŤAŽE, ALEBO Z JAMKY.

C. IBA Z JAMKY VO VŠETKÝCH OSTATNÝCH PRÍPADOCH, KDE BY PORUŠENIE PRAVIDLA PREDSTAVOVALO DISKVALIFIKÁCIU, SA BUDE VYLÚČENIE HRÁČA TÝKAŤ IBA DANEJ JAMKY, NA KTOREJ TOTO PORUŠENIE SPÁCHAL.

7. ROZSAH ĎALŠÍCH TRESTOV

AK HRÁČ PORUŠENÍM PRAVIDIEL PODPORÍ HRU SVOJHO SPOLUHRÁČA, ČO JE NAD RÁMEC AKÉHOKOL'VEK UDELENÉHO TRESTU TOMUTO HRÁČOVI, TAK VTEĎ AJ JEHO SPOLUHRÁČ OBDRŽÍ PRÍSLUŠNÝ TREST. VO VŠETKÝCH OSTATNÝCH PRÍPADOCH, KEDY HRÁČ OBDRŽÍ TREST ZA PORUŠENIE PRAVIDIEL SA TREST NA JEHO SPOLUHRÁČA NEVZŤAHUJE.

SÚŤAŽE AKO BOGEY, PAR A STABLEFORD

1. PODMIENKY

SÚŤAŽE AKO BOGEY, PAR A STABLEFORD SÚ TAKÉ DRUHÝ HIER NA ODKOPY, KDE SA NA KAŽDEJ Z JAMIEK HRÁ PROTI ISTÉMU FIXNÉMU (DANÉMU) VÝSLEDKU (SKÓRE). PRAVIDLÁ HRY NA ODKOPY SA UPLATŇUJÚ DOVTEDY, DOKEDY NIE SÚ V ROZPORE S NASLEDUJÚCIMI ŠPECIÁLNYMI PRAVIDLAMI. V SÚŤAŽIACH NA HENDIKEPOVANÝ BOGEY, PAR A STABLEFORD MÁ PRÁVO ZAČÍNAŤ NA ĎALŠOM ODPALISKU TEN HRÁČ, KTORÝ MÁ NAJNIŽŠIE CELKOVÉ SKÓRE.

A. BOGEY A PAR SÚŤAŽE

V BOGEY A PAR SÚŤAŽIACH SA VÝPOČET VÝSLEDKOV ROBÍ ROVNAKÝM SPÔSOBOM AKO V HRE NA JAMKY. KAŽDÁ Z JAMIEK, NA KTOREJ SI HRÁČ NEZAPÍŠE SVOJE VÝSLEDKY SA BUDE POVAŽOVAŤ ZA STRATENÚ. VÍTAZOM SA STÁVA TEN HRÁČ, KTORÝ VYHRAL NAJVÄČŠÍ POČET JAMIEK. MARKER (ZAPISOVATEĽ HRÁČOVHO SKÓRE) JE ZODPOVEDNÝ IBA ZA ZAPÍSANIE HRUBÝCH VÝSLEDKOV NA JAMKÁCH, NA KTORÝCH SA ČISTÝ VÝSLEDOK HRÁČA ROVNÁ PREDPÍSANÉMU VÝSLEDKU, ALEBO JE EŠTE LEPŠÍ. POZNÁMKA Č.1: VÝSLEDOK HRÁČA UPRAVUJEME TAKÝM SPÔSOBOM, ŽE Z NEHO ODČÍTAME JAMKU, ALEBO JAMKY PODĽA PLATNÝCH PRAVIDIEL, AK IDE O TREST, NO NIE O DISKVALIFIKÁCIU, KTORÉ BY MAL OBDRŽAŤ NA ZÁKLADE NIEKTORÉHO Z NASLEDUJÚCICH PRAVIDIEL:

• HOCIKTORÉ Z MIESTNYCH PRAVIDIEL, ALEBO PODMIENOK SÚŤAŽE, ZA KTORÉ BY SA MAL UDELIŤ MAXIMÁLNY TREST, V ZÁVISLOSTI OD DANÉHO KOLA. HRÁČ JE ZODPOVEDNÝ ZA NAHLASOVANIE TAKÝCHTO PORUŠENÍ PRAVIDIEL VÝBORU SKÔR NEŽ VÝBOR VRÁTI SVOJU SKÓRE KARTU, ABY TAK VÝBOR MOHOL NA DANÚ KARTU VYZNAČIŤ PRÍSLUŠNÝ TREST. V PRÍPADE AK HRÁČ VÝBORU NENAHLÁSI TAKÉTO PORUŠENIE PRAVIDIEL, TAK BUDE DISKVALIFIKOVANÝ.

POZNÁMKA: AK HRÁČ SPÁCHA PORUŠENIE PRAVIDIEL TÝM, ŽE BUDE ZDRŽIAVAŤ, ALEBO SPOMALOVAŤ HRU, TAK VÝBOR MU VTEĎ ODRÁTA Z VÝSLEDNÉHO POČTU JAMIEK JEDNU JAMKU (MYSLÍ SA TÝM CELKOVÝ VÝSLEDOK).



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

B. SÚŤAŽE STABLEFORD

V SÚŤAŽIACH STABLEFORD, BODY KTORÉ PREDSTAVUJÚ ZÁKLAD NA VÝPOČET VÝSLEDKOV, SÚ TIE KTORÉ HRÁČI DOSTANÚ ZA KAŽDÚ JAMKU A VZŤAHUJÚCE SA K FIXNÉMU SKÓRE, ZALOŽENÉ NA NIŽŠIE UVEDENOM:

ODOHRANÁ JAMKA SKÓRE

O VIAC AKO JEDEN ODKOP NAVYŠE NAD PREDPÍSANÝM VÝSLEDKOM, ALEBO V PRÍPADE NEZAZNAČENÉHO VÝSLEDKU	0
O JEDEN ODKOP NAVYŠE NAD PREDPÍSANÝM VÝSLEDKOM	1
ROVNAKÝ AKO PREDPÍSANÝ VÝSLEDOK	2
O JEDEN ODKOP POD PREDPÍSANÝM VÝSLEDKOM	3
O DVA ODKOPY POD PREDPÍSANÝM VÝSLEDKOM	4
O TRI ODKOPY POD PREDPÍSANÝM VÝSLEDKOM	5
O ŠTYRI ODKOPY POD PREDPÍSANÝM VÝSLEDKOM	6

VÍŤAZ JE TEN HRÁČ, KTORÉMU SA PODARÍ NAZBIERAŤ NAJVÄČŠÍ POČET BODOV. MARKER (ZAPISOVAČ) JE ZODPOVEDNÝ ZA ZAPÍSANIE HRUBÝCH VÝSLEDKOV IBA NA TÝCH JAMKÁCH, NA KTORÝCH BUDE CELKOVÝ POČET DOSIAHNUTÝCH BODOV VYŠŠÍ AKO 1 ALEBO 2 BODY.

POZNÁMKA Č.1: V PRÍPADE AK HRÁČ PORUŠÍ PRAVIDLO, ZA KTORÉ MU MUSÍ BYŤ UDELENÝ NAJVYŠŠÍ TREST, KTORÝ JE V KOLE UDEĽOVANÝ, TAK VTEDEY MUSÍ NAHLÁSIŤ TIETO SKUTOČNOSTI VÝBORU SKÔR AKO MU ODOVZDÁ SVOJU SKÓRE KARTU; AK TAK NESPRÁVI, TAK MUSÍ BYŤ VYLÚČENÝ. VÝBOR MU Z NAAKUMULOVANÝCH VÝSLEDKOV ZO VŠETKÝCH JAMIEK V KOLE STRHNE 2 BODY ZA AKÉKOL'VEK PORUŠENIE PRAVIDIEL, ALE MAXIMÁLNE 4 BODY ZA JEDNO KOLO A PORUŠENÉ PRAVIDLO. HRÁ TENTO PROTIHRÁČ S INÝM HRÁČOM.

POZNÁMKA Č.2: V PRÍPADE, ŽE HRÁČ PORUŠÍ PRAVIDLO TÝKAJÚCE SA ZDRŽOVANIA A POMALEJ HRY, TAK VTEDEY MU VÝBOR ODPočÍTA 2 BODY Z CELKOVÉHO POČTU DOSIAHNUTÝCH BODOV V DANOM KOLE.

2. TRESTY ZNAMENAJÚCE DISKVALIFIKÁCIU A. ZO SÚŤAŽE

HRÁČ BUDE DISKVALIFIKOVANÝ ZO SÚŤAŽE AK DOSTANE DISKVALIFIKAČNÝ TREST Z AKÉHOHOĽVEK NIŽŠIE SPOMENUTÉHO DÔVODU:

- DOHODA NA NEPLATNEJ HRE
- ODMIETNUTIE PRÁVA STANOVENEHO PRAVIDLAMI
- LOPTA
- HENDIKEP
- ZAČIATOK HRY A SKUPINY
- CADDIE (HRÁČOV POMOCNÍK)
- PODPIS A VRÁTENIE SKÓRE KARTY
- CHYBNÝ ZÁPIS SKÓRE NA JAMKE
- ZDRŽOVANIE, POMALÁ HRA
- PRERUŠENIE HRY
- TRÉNING PRED ALEBO MEDZI KOLAMI
- UMELÉ POMÔCKY, ATYPICKÉ VYBAVENIE A NEPRAVIDELNÉ POUŽÍVANIE VYBAVENIA
- LOPTA PREDSTAVUJÚCA VÝHODU V HRE
- DISKVALIFIKAČNÝ TREST UDELENÝ VÝBOROM

B. Z JAMKY

VO VŠETKÝCH OSTATNÝCH PRÍPADOCH, KEDY BY PORUŠENIE PRAVIDLA PREDSTAVOVALO DISKVALIFIKÁCIU Z HRY, SA HRÁČ VYLÚČUJE IBA Z JAMKY, NA KTOREJ SA TAKÉTO PORUŠENIE PRAVIDLA STALO.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

24. SÚŤAŽNÝ VÝBOR

24.1. PODMIENKY V HRE A POZASTAVENIE PLATNOSTI PRAVIDLA

VÝBOR MUSÍ STANOVIŤ PODMIENKY, ZA KTORÝCH SA USKUTOČNÍ DANÁ SÚŤAŽ. VÝBOR NIE JE OPRÁVNENÝ POZASTAVIŤ PLATNOSŤ FOOTGOLFOVÉHO PRAVIDLA. ISTÉ ŠPECIÁLNE PRAVIDLÁ, KTORÉ UPRAVUJÚ HRU NA ODKOPY SA LÍŠIA TAK VÝRAZNE OD TÝCH ČO UPRAVUJÚ HRU NA JAMKY, ŽE KOMBINÁCIA TÝCHTO DVOCH HERNÝCH FORMIEM NIE JE MOŽNÁ, TOBÔŽ NIE POVOLENÁ. SKÓRE ZÁPASOV ODOHRANÝCH ZA TAKÝCHTO PODMIENOK SA ROVNÁ NULE A JE NEPLATNÉ, A V HRE NA ODKOPY BUDE HRÁČ DISKVALIFIKOVANÝ. V HRE NA JAMKY MÔŽE VÝBOR OBMEDZIŤ ÚLOHY VYKONÁVANÉ TRÉNEROM.

24-2. IHRISKO

A. URČENIE HRANÍC A OKRAJOV

VÝBOR MUSÍ PRESNE STANOVIŤ NASLEDOVNÉ VECI:

1. IHRISKO A ČASTI ZA JEHO HRANICAMI,
2. OKRAJE VODNÝCH PREKÁŽOK A BOČNÝCH VODNÝCH PREKÁŽOK,
3. OBLASŤ KDE PREBIEHA OPRAVA NA IHRISKU, A
4. ZÁBRANY A OSTATNÉ ORGANICKÉ SÚČASTI IHRISKA.

B. NOVÉ JAMKY

V PRÍPADE AK POŠKODENÚ JAMKU NEMOŽNO OPRAVIŤ TAK, ABY SPLŇALA STANOVENÉ PREDPISY, TAK MÔŽE VÝBOR ZRIADIŤ NOVÚ JAMKU V BLÍZKOSTI MIESTA TEJ PREDOŠLEJ.

C. CVIČNÉ IHRISKO

V PRÍPADE AK NIE JE MIMO PLOCHY SÚŤAŽNÉHO IHRISKA K DISPOZÍCIÍ ŽIADNE CVIČNÉ IHRISKO, TAK VÝBOR – AK JE TO MOŽNÉ – MUSÍ NA SÚŤAŽNOM IHRISKU VYZNAČIŤ OBLASŤ, KDE BUDÚ MAŤ HRÁČI MOŽNOSŤ ZACVIČIŤ SI V AKÝKOL'VEK DEŇ SÚŤAŽE. VO VŠEOBECNOSTI VŠAK SÚŤAŽNÝ VÝBOR NESMIE POVOLIŤ V AKÝKOL'VEK DEŇ SÚŤAŽE TRÉNING NA SÚŤAŽNOM IHRISKU, V JAMKOVISKU ALEBO Z PREKÁŽKY.

D. NEHRATELNÉ IHRISKO

V PRÍPADE AK SI VÝBOR ALEBO NÍM OPRÁVNENÝ PREDSTAVITEĽ MYSLÍ, ŽE SA IHRISKO Z AKÉHOKOL'VEK DÔVODU NENACHÁDZA V STAVE SPÔSOBILOM NA HRU, ALEBO SA VYSKYTLI TAKÉ OKOLNOSTI, KTORÉ BY NEUMOŽŇOVALI RIADNY PRIEBEH ZÁPASU, TAK SA MÔŽE V OBOCH PRÍPADOCH V HRE NA JAMKY I V HRE NA ODKOPY NARIADIŤ POZASTAVENIE ZÁPASU, ALEBO – V PRÍPADE HRY NA ODKOPY – SA MÔŽE HRA PREHLÁSIŤ ZA NEPLATNÚ A AKO ZA EŠTE NEUSKUTOČNENÚ, MÔŽE ANULOVAT VŠETKY DOSIAHNUTÉ VÝSLEDKY ZA PRÍSLUŠNÉ KOLO A ROVNAKO SA TAK ZRUŠIA I VŠETKY UDELENÉ TRESTY.

24-3. ZAČIATOK HRY A SKUPINY

SÚŤAŽNÝ VÝBOR MUSÍ STANOVIŤ ŠARTOVACIE ČASY A V HRE NA ODKOPY MUSÍ VYTVORIŤ SKUPINY, V KTORÝCH BUDÚ HRAŤ JEDNOTLIVÍ HÁČI. AK SA HRA NA JAMKY BUDE KONAŤ V NIEKOL'KÝCH PO SEBE NASLEDUJÚCICH KOLÁCH, TAK VÝBOR MUSÍ VTEDY STANOVIŤ ČASOVÝ LIMIT, PRED KTORÉHO VYPRŠANÍM SA MUSIA DOHRAŤ VŠETKY KOLÁ. KEĎ MAJÚ HRÁČI TÚ MOŽNOSŤ STANOVIŤ SI ČAS HRY ICH ZÁPASU V MEDZIACH TOHTO ČASOVÉHO LIMITU, TAK VÝBOR MUSÍ VTEDY OZNÁMIŤ, ŽE NA POSLEDNÝ DEŇ KONANIA ZÁPASU MUSÍ VOPRED OHLÁSIŤ ČAS JEHO KONANIA, S VÝNIMKOU AK SA HRÁČI DOHODLI NA SKORŠOM UKONČENÍ ZÁPASU.

24-4. HRA NA ODKOPY S HENDIKEPOM – VÝSLEDKOVÁ TABUĽKA

VÝBOR MUSÍ ZVEREJNIŤ VÝSLEDKOVÚ TABUĽKU, V KTOREJ JE VYZNAČENÉ PORADIE NA JEDNOTLIVÝCH JAMKÁCH, PODĽA KTOREJ HRÁČI DÁVAJÚ ALEBO DOSTÁVAJÚ HENDIKEPOVANÉ ODKOPY.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

24-5. SKÓRE KARTA

V HRE NA ODKOPY JE VÝBOR POVINNÝ ZABEZPEČIŤ KAŽDÉMU HRÁČOVI SKÓRE KARTU, NA KTOREJ JE NAPÍSANÝ DÁTUM A MENO HRÁČA, ALEBO MENÁ HRÁČOV V PRÍPADE ŠTVORHRY, ALEBO HIER NA ODKOPY VO FOUR-BALL HRÁCH. V HRE NA ODKOPY JE ÚLOHOU VÝBORU, ABY SPOČÍTAL VÝSLEDKY A UPLATNIL HENDIKEPY VYZNAČENÉ NA SKÓRE KARTÁCH. VO FOUR-BALL HRE JE ÚLOHOU VÝBORU, ABY SI NA KAŽDEJ JAMKE ZAZNAČIL VÝSLEDOK LEPŠEJ LOPTY, ABY APLIKOVAL HENDIKEPY ZAPÍSANÉ NA SKÓRE KARTÁCH A SPOČÍTAL VÝSLEDKY LEPŠÍCH LÔPT. V SÚŤAŽIACH NA BOGEY, PAR A STABLEFORD JE ÚLOHOU VÝBORU ABY APLIKOVAL JEDNOTLIVÉ HENDIKEPY ZAPÍSANÉ NA SKÓRE KARTÁCH, URČIL VÝSLEDOK NA KAŽDEJ JAMKE A KONEČNÝ VÝSLEDOK, ALEBO CELKOVÝ POČET ODKOPOV (BODOV).

POZNÁMKA: VÝBOR MÔŽE KAŽDÉHO HRÁČA POŽIADAŤ, ABY SI NA SVOJEJ SKÓRE KARTE ZAÍŠAL ČAS A MENO.

24-6. STANOVENIE VÝSLEDKU PRI NEROZHODNOM STAVE

VÝBOR JE POVINNÝ OHLÁSIŤ AKÝM SPÔSOBOM, V KTORÝ DEŇ A V AKÝ ČAS PRINESIE ROZHODNUTIE TÝKAJÚCE SA NEROZHODNÉHO ZÁPASU, ALEBO PRI NEROZHODNOM VÝSLEDKU. NEZÁLEŽÍ NA TOM ČI SA ZÁPAS HRAL ZA ROVNAKÝCH PODMIENOK ALEBO S HENDIKEPOM. O NEROZHODNOM ZÁPASE NA JAMKY SA NEROZHODNE V HRE NA ODKOPY. AK V HRE NA ODKOPY DÔJDE K NEROZHODNÉMU VÝSLEDKU, TAK SA NEROZHODNE HROU NA JAMKY.

24-7. TREST TÝKAJÚCI SA DISKVALIFIKÁCIE; ZVÁŽENIE

V NIEKTORÝCH MIMORIADNYCH, ALEBO OJEDINELÝCH PRÍPADOCH MÔŽE VÝBOR POZASTAVIŤ DISKVALIFIKAČNÝ TREST; MÔŽE BYŤ POZMENENÝ ALEBO POTVRDENÝ, AK TAK VÝBOR UZNÁ ZA VHODNÉ. AKÉKOĽVEK MENEJ ZÁVAŽNEJŠIE TRESTY, AKO JE TREST DISKVALIFIKÁCIE, NEMÔŽU BYŤ POZASTAVENÉ ALEBO POZMENENÉ. V PRÍPADE, ŽE

VÝBOR UZNÁ HRÁČA VINNÝM ZA DOPUSTENIE SA VÁŽNEHO PORUŠENIA HRÁČSKEJ ETIKETY, TAK POD TÝMTO PRAVIDLOM SA NAŇHO MÔŽE VZŤAHOVAŤ TREST DISKVALIFIKÁCIE.

24-8. MIESTNE PRAVIDLÁ

A. POKYNY

VZHĽADOM K URČITÝM NEPRAVIDELNÝM TERÉNNYM PODMIENKAM MÔŽE VÝBOR STANOVÍŤ MIESTNE PRAVIDLÁ, ALE IBA AK SÚ V SÚLADE S DANÝMI PRAVIDLAMI FOOTGOLFU.

B. POZASTAVENIE ALEBO ZMENA PRAVIDLA

ŽIADNE MIESTNE PRAVIDLO NESMIE POZASTAVIŤ PLATNOSŤ PRAVIDLA STANOVENÉHO MEDZINÁRODNOU FOOTGOLFOVOU FEDERÁCIOU (FIFG). AVŠAK, V PRÍPADE AK PODĽA VÝBORU NARUŠIA ISTÉ ABNORMÁLNE TERÉNNÉ PODMIENKY PLYNULÝ PRIEBEH ZÁPASU DO TAKEJ MIERY, ŽE SI VYŽADUJE VYTVORENIE TAKÉHOTO MIESTNEHO PRAVIDLA, TAK VÝBOR MÔŽE UPRAVIŤ VŠEOBECNÉ PRAVIDLÁ.

25. SPORY A ROZHODNUTIA

25-1. PROTESTY A TRESTY

A. HRA NA ODKOPY

AK UŽ JE PO SKONČENÍ ZÁPASU V HRE NA ODKOPY, TAK SA NESMIE ZRUŠIŤ ŽIADEN Z TRESTOV, ANI SA NESMIE ZMENIŤ, ČI UDELIŤ. SÚŤAŽ SA SKONČILA, KEĎ DÔJDE K OFICIÁLNEMU VYHLÁSENÍU JEJ VÝSLEDKU, ALEBO AK IDE O KVALIFIKAČNÝ ZÁPAS V HRE NA ODKOPY, ZA KTORÝM NASLEDUJE ZÁPAS NA JAMKY, KEĎ HRÁČ UROBIL SVOJ PRVÝ ODKOP V PRVEJ HRE.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

VÝNIMKY: PO SKONČENÍ SÚŤAŽE MUSÍ BYŤ UDELENÝ DISKVALIFIKAČNÝ TREST, AK HRÁČ:

1. PORUŠIL PRAVIDLO O DOHODE NA NEPLATNEJ HRE;
ALEBO
2. NA SVOJU SKÓRE KARTU, KTORÚ UŽ VRÁTIL,
NAPÍSAĽ HENDIKEP, O KTOROM PRED SKONČENÍM
SÚŤAŽE VEDEL, ŽE JE VYŠŠÍ, NEŽ NA AKÝ MÁ
OPRÁVNENIE, A TO OVPLYVNILO POČET PRIDANÝCH
ODKOPOV;
3. NAPÍSAĽ NA SVOJU VRÁTENÚ SKÓRE KARTU NA
HOCIKTOREJ Z JAMIEK NIŽŠÍ VÝSLEDOK AKO V
SKUTOČNOSTI DOSIAHOL A NESTALO SA TAK KVÔLI
TOMU, ŽE SI NA NEJ ZABUDOL ZAPÍSAŤ UDELENÝ
TREST, O KTOROM PRED UKONČENÍM SÚŤAŽE
NEVEDEL; ALEBO
4. UŽ PRED KONCOM HRY VEDEL, ŽE PORUŠIL
ĎALŠIE PRAVIDLÁ, NA KTORÉ SA BUDE VZŤAHOVAŤ
DISKVALIFIKAČNÝ TREST.

B. HRA NA JAMKY

AK JE VZNESENÝ PROTEST, TAK VÝBOR MUSÍ SVOJE
ROZHODNUTIE PRINIESŤ V ČO NAJKRATŠOM ČASE,
ABY SA MOHOL UISTIŤ, ŽE V PRÍPADE VZNIKNUTÉHO
PROBLÉMU V ZÁPASE BUDE PROBLÉM VYRIEŠENÝ.
HRÁČI SA NEMÔŽU DOHODNÚŤ NA ODSTRÁNENÍ
NIEKTORÉHO Z PRAVIDIEL, ALEBO V NEZOHĽADNENÍ
NIEKTORÉHO Z TRESTOV; AK TO AJ NAPRIEK
TOMU UROBIA, TAK V TAKOM PRÍPADE MUSÍ BYŤ
TREST ZA PORUŠENIE PRAVIDLA, ZAHŔŇAJÚCI
DISKVALIFIKÁCIU UDELENÝ BEZODKLADNE.

25-2. ROZHODCOVSKÉ ROZHODNUTIE

AK VÝBOR MENOVAL ROZHODCU, TAK JEHO
ROZHODNUTIE SA POVAŽUJE ZA KONEČNÉ.

25-3. ROZHODNUTIE VÝBORU

V PRÍPADE AK CHÝBA ROZHODCA, V AKEJKOL'VEK
SPORNEJ, ALEBO POCHYBNEJ ZÁLEŽITOSTI,
TÝKAJÚCEJ SA PRAVIDIEL, TAK JE POTREBNÉ SA
OBRÁTIŤ NA VÝBOR A JEHO ROZHODNUTIE BUDE
VTEDY KONEČNÉ. V PRÍPADE AK VÝBOR NEMÔŽE
DOSPIEŤ K VÝSLEDKU, TÝKAJÚCEHO SA AKEJKOL'VEK
SPORNEJ, ALEBO POCHYBNEJ ZÁLEŽITOSTI,
TÝKAJÚCEJ SA PRAVIDIEL, TAK JE MÔŽNE SA
OBRÁTIŤ NA FOOTGOLFOVÝ VÝBOR A ICH ROZHODNUTIE BUDE
KONEČNÉ.

V PRÍPADE, ŽE SPORNÁ ZÁLEŽITOSŤ NEBOLA
PREDLOŽENÁ PRED FOOTGOLFOVÝM VÝBOROM
ZAOBERAJÚCI SA PRAVIDLAMI, TAK VTEDY MÔŽE
HRÁČ, ALEBO HRÁČI PREDLOŽIŤ ŽIADOSŤ, ABY
IM POVOLILI ODOVZDAŤ SPOLOČNE SPÍSANÉ
PREHLÁSENIE, CEZ NATO VHODNÉHO ZÁSTUPCU
VÝBORU, KTORÝ TOTO PREHLÁSENIE ODOVZDÁ
FOOTGOLFOVÉMU VÝBORU ZAOBERAJÚCEMU
SA PRAVIDLAMI HRY, TAK ABY FOOTGOLFOVÝ
VÝBOR ZAOBERAJÚCI SA PRAVIDLAMI MOHOL
ZAUJAŤ NÁZOR V SÚVISLOSTI S FÉROVOSŤOU
TAKÉHOTO ROZHODNUTIA. ODPOVEĎ MUSÍ BYŤ
ODOVZDANÁ TOMUTO PRIDELENÉMU ZÁSTUPCOVI.
V PRÍPADE, ŽE HRA NEBOLA ODOHRANÁ V SÚLADE S
FOOTGOLFOVÝMI PRAVIDLAMI, TAK FOOTGOLFOVÝ
VÝBOR ZAOBERAJÚCI SA PRAVIDLAMI NEBUDE
ODOVEDAŤ NA ŽIADNU Z PRÍPADNÝCH OTÁZOK.



FOOTGOLF PRAVIDLÁ

26. DRESS CODE (PREDPÍSANÉ OBLEČENIE)



POLO TRIČKO S LÍMCOM



KRÁTKE NOHAVICE S VAČKOM



TURFOVÉ TOPÁNKY



ŠTUCNE

POZNÁMKA: PRI ZHORŠENOM POČASÍ, AKO BÚRKA, DÁŽĎ, CHLAD, SNEH JE POVOLENÉ MAŤ DLHÉ NOHAVICE A BUNDU. ZAKÁZANÉ JE NOSIŤ RIFLE, FUTBALOVÉ KOPAČKY, MIKINY S KAPUČŇAMI, FUTBALOVÉ DRESY, FUTBALOVÉ TRENKY.

V PRÍPADE NEDODRŽANIA DRESS CODU MÔŽETE BYŤ VYKÁZANY Z IHRISKA A V PRÍPADE TURNAJA DISKVALIFIKOVANÝ!



ZDROJ TEXT: ANGLICKÁ VERZIA PRAVIDIEL FIGF (SVETOVÁ FOOTGOLFOVÁ ASOCIÁCIA)

ZDROJ OBRÁZKY: FOOTGOLF HUNGARY LTD. A JAROSLAV ŠNAJDAR

PREKLAD TEXTU DO SLOVENSKEHO JAZYKA: TOMÁŠ DITTINGER

DIZAJN A ÚPRAVA: JAROSLAV ŠNAJDAR

PREZIDENT SFGA: JAROSLAV ŠNAJDAR

ČESTNÝ PREZIDENT SFGA: TOMÁŠ DITTINGER

AMBASÁDOR SFGA: JÁN KOZÁK ML.

FOOTGOLFOVÝ KLUB BRATISLAVA PREDSEDA: TOMÁŠ KIKUŠ

FOOTGOLFOVÝ KLUB SENEC PREDSEDA: JURAJ GUBÁNI

FOOTGOLFOVÝ KLUB TRNAVA PREDSEDA: FRANTIŠEK KLINOVSKÝ

FOOTGOLFOVÝ KLUB TRENČÍN PREDSEDA: MARTIN MELIŠ

FOOTGOLFOVÝ KLUB PETRŽALKA PREDSEDA: JAROSLAV ŠNAJDAR

© SFGA - SLOVENSÁ FOOTGOLFOVÁ ASOCIÁCIA 2017

WWW.FOOTGOLF.SK