

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 - 1.

Dalibor Procházka, Středa 12. září 2018

Dnes bylo uvolněno očekávané plné znění modernizované edice Pravidel golfu, která vstoupí v platnost příští rok (2019). Vyvrcholila tak dlouholetá práce nejvyšších golfových autorit R&A a USGA, do které se ale zapojila i spousta rozhodčích, funkcionářů a hráčů z celého světa.

Erudice a pečlivost, s jakou byla nová edice připravována, dává záruku, že zavedené změny budou ku prospěchu golfu jako celku. Po zařazení do programu olympijských her je to tak další krok k tomu, aby golf byl vnímán jako atraktivní moderní sport 21. století.

V první řadě je potřeba všechny ujistit, že ačkoli změn je opravdu hodně, sama podstata hry a vlastně ani podstata většiny pravidel se nijak nezměnila. Hráč bude stále moci mít nejvýše 14 holí, bude se muset včas dostavit na start a míč zahraný z odpaliště bude muset dohrát do jamky. Jen to občas bude mít o něco jednodušší. A ostatně – kolikrát za kolo hráč vlastně řeší nějakou pravidlovou situaci? Někdy párkrát, někdy vůbec ne. Golf prostě zůstává golfem.

V právě začínajícím seriálu článků se každou středu budeme postupně věnovat jednotlivým změnám detailně. Dnes se soustředíme jen na ty nejviditelnější.

Nejprve si ale řekněme něco o motivaci ke všem těm změnám, protože důvodů a cílů bylo hned několik:

Prvním cílem modernizace bylo pravidla přepracovat tak, aby byla pro hráče i funkcionáře celkově srozumitelnější. To zahrnovalo jednak změnu samotné struktury pravidel (počet pravidel mj. klesl na 24), tak i změnu formulací a použitých pojmů (některé byly už docela archaické či připouštěly mylný výklad), použití návodných ilustrací nebo zahrnutí nejčastějších situací, které dosud řešila až *Rozhodnutí*, do samotného základního textu pravidel.

Druhým, poměrně těsně svázaným cílem, bylo celkové zjednodušení pravidel. To zahrnovalo jak maximální sjednocení používaných postupů (ideálním příkladem je postup při spouštění míče), tak třeba i odstranění některých menších trestů za neúmyslné prohřešky (třeba trefení vlastního bagu aj.).

Třetím, neméně důležitým cílem, bylo zohlednění aktuálních problémů a trendů hry. Sem patří třeba možnost označit červenými kolíky prakticky libovolné území (ne nutně jenom vodní překážku, ale třeba i křoví nebo les), zkrácení časového limitu na hledání míče nebo doporučení hrát tzv. „ready golf“ (tempo hry je zásadním problémem dnešního golfu). Při tom všem ale bylo potřeba zachovat golfu jeho podstatu a neztratit ani historickou kontinuitu (tradice rozhodně není v golfu prázdným pojmem).

Pravidla budou nově prezentována v početnější řadě samostatných publikací. Tady je jejich přehled:

- **Pravidla golfu** (Rules of Golf) – kompletní text pravidel včetně ilustrací, ovšem s tím, že některé organizační postupy či specifikace výstroje byly vyčleněny zvlášť
- **Hráčská edice pravidel** (Rules of Golf – Player's Edition) – o něco stručnější verze formulovaná v druhé osobě tak, aby hráčům dávala co nejlepší návod na rychlé a správné řešení praktických herních situací
- **Průvodce pravidly golfu** (Official Guide to the Rules of Golf) – obdoba současné knihy Rozhodnutí (Decisions), ovšem výrazně přepracovaná a stručnější

- **Činnost soutěžního výboru** (Committee Procedures) – tato publikace obsahuje zejména současná pravidla 33 a 34 a dodatky věnované místním pravidlům a podmínkám soutěže tak, aby poskytla srozumitelný a jasný návod všem pořadatelům
- **Upravená pravidla golfu pro hráče s tělesným postižením** (Modified Rules of Golf for Players with Disabilities) – obdoba stejné současné publikace
- **Pravidla pro výstroj** (Equipment Rules) – zvlášť vyčleněná pravidla pro hole, míče a další výstroj, aby je bylo možno kdykoli upravovat a tím operativně reagovat na možné technologické změny
- **Pravidla amatérského statusu** (Rules of Amateur Status) – zvlášť vyčleněná součást současné edice, která zatím nedoznala žádných změn

Pro hráče budou nejdůležitější první dvě publikace, pro rozhodčí a organizátory pak ostatní, zejména další dvě. Kompletní originální text modernizovaných publikací je k dispozici na stránkách R&A (www.randa.org) resp. specializované sekci věnované nové edici pravidel (www.rules.golf). Na českém překladu se ještě pracuje, k dispozici by měl být ještě během letošního podzimu.

Od příště se, jak slíbeno, začneme jednotlivým pravidlům a změnám věnovat podrobněji. Ale ať se vám to nepoplete – **po celý zbytek roku 2018 se stále ještě hraje podle stávajících pravidel!**

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 2.

Dalibor Procházka, Středa 19. září 2018

V druhém dílu seriálu věnovanému novým pravidlům si nejprve představíme další strukturální a také jazykové a terminologické změny. Nakonec si představíme jednu zdánlivě drobnou, ale podstatnou změnu.

Tou viditelnou strukturální změnou je redukce počtu pravidel na 24. Jak se toho dosáhlo? Vypadlo snad něco? Tak trochu. Původní pravidla 33 a 34 spolu se souvisejícími dodatky byla přesunuta do publikace Činnost soutěžního výboru, protože z pohledu samotného hráče nemají žádný dopad na řešení konkrétních herních situací a mohou tak znamenat spíše matoucí nadstavbu.

To ale nestačí, kde je těch dalších osm pravidel? Jejich obsah se neztratil, spíše se díky kompletní reorganizaci rozpustil mezi jiná pravidla. Nová pravidla, stejně jako ta stávající, postupují od obecných věcí ke konkrétním, ale činí tak jiným, podle nás lepším způsobem.

V každé kapitole jsou navíc soustředěny všechny přímo související odkazy, takže v dané konkrétní situaci by nemělo být nutné zdlouhavě listovat a hledat, které další pravidlo je aplikovatelné – vše relevantní by mělo být na jednom místě. A když je to potřeba, je klidně zopakováno i to, co už bylo uvedeno jinde. I to je změna, které by měla přispět ke snadnějšímu porozumění pravidlům, protože, ruku na srdce, doposud byla pro správnou aplikaci často velmi důkladná znalost pravidel a hlavně toho, jak spolu navzájem interagují a které má v té které situaci přednost.

Jako příklad si můžeme vzít třeba nové Pravidlo 5 – „Hraní kola“, které se věnuje všem obecným aspektům golfového kola, tedy kdy kolo začíná a končí, co během kola hráč může a nemůže dělat, jak je to se zastavením a obnovením hry apod.

Spojuje tak vybrané body stávajících pravidel 6 (Hráč) a 7 (Cvičení). Obdobně nové pravidlo 6 – „Hraní jamky“ spojuje vybrané body stávajících pravidel 10 (Pořadí ve hře), 11 (Odpaliště), ale i 2

(Hra na jamky) nebo 3 (Hra na rány). Nebo nové pravidlo 10 – „Příprava a zahrání rány; rada a pomoc; Nosiči“ spojuje stávající pravidla 14 (udeření míče), 8 (Rada; Ukázání směru hry) a 6 (Hráč), takže už není třeba složitě hledat, jak je to s pomocí a trestem, když někdo stojí ve směru hry nebo naopak za hráčem.

Mezi strukturální změny lze ještě započítat to, že už do základního textu pravidel bylo zahrnuto řešení těch nejčastějších situací, kde doposud bylo potřeba pro konkrétní výklad použít knihu Rozhodnutí (Decisions). Pro ilustraci zmiňme v první řadě vysvětlení, jak aplikovat tresty, když hráč poruší více pravidel najednou, z těch jednodušších situací pak třeba řešení předčasného startu, benevolenci ve způsobech, jak lze darovat ránu, možnost v rámci úklidu hřiště odpálit míč zpátky na driving a jiné.

Méně strohý text, snaha o lepší srozumitelnost

I po jazykové a terminologické stránce je toho v nové edici mnoho nového. Vše bylo opět vedeno snahou o maximální srozumitelnost. Byly proto vynechány některé dnes už poněkud archaické termíny (týká se hlavně originálu, např. Through the Green) a celý text je méně strohý než stávající verze a má tak čtivější podobu.

To samozřejmě neznamená, že by se rezignovalo na přesnost – právě naopak! Všude tam, kde by co možná nejkratší formulace umožňovala nepochopení nebo chybný výklad, je vše detailně rozebráno. Celý text tím pochopitelně trochu nabobtnal, ale pokud to znamená, že tomu budou hráči lépe rozumět, pak je to jenom dobře!

Příklad konkrétní změny

A teď už ta slíbená konkrétní změna. A co jiného rozebrat na začátek než **odpaliště**, kde každá jamka začíná? Předně si řekněme, že samotná definice odpaliště zůstala obsahově naprosto stejná, byť formulačně i zde došlo ke změnám. Odpaliště je stále určeno dvěma odpališťovými kameny a má tvar obdélníku o hloubce dvou délek hole. Jako vsuvku uveďme, že pojem „délka hole“ je nově exaktně definován jako délka nejdelší hole, kterou má hráč v bagu, vyjma patru. Typicky tak půjde o driver.

Ale zpět k odpališti. Změna je v tom, že doposud se jinak posuzovalo, když hráč jamku začínal, nebo se shodou okolností jeho míč ve hře odrazil zpět na odpaliště. V druhém případě se míč hrál, jak ležel, ale bylo třeba možno posunout odpališťové kameny. Nově je to jinak! KDYKOLI je míč na odpališti, ať už hráč začíná jamku, nebo se tam řízením osudu ocitne opakovaně, může míč zvednout, očistit a natýčkovat či položit kamkoli na odpaliště. Zase ale v takové situaci nejde hýbat odpališťovými kameny. Těmi tak lze pohnout, pouze pokud vadí v odehrání míče, který leží MIMO odpaliště.

Motivace této změny je relativně pochopitelná – odpaliště může být v dost žalostném stavu, takže zde míč snadno může skončit v ne příliš pěkné poloze (v řízku apod.). A dále se tím vyřeší celkem častá situace, kdy hráč míč mine a pak si přetýčkuje. Doposud by šlo o míč ve hře, což s sebou neslo (zbytečný) trest, nově to bude povoleno – míč, ač také ve hře, je stále na odpališti a tak ho lze libovolně přetýčkovat! Ovšem pozor – jde pouze a jen o hráčovo odpaliště na dané jamce, dalších odpališť se to netýká (protože ty jsou součástí pole).

Popravdě všem přeji, aby se jich zrovna tahle změna dotkla co možná nejméně, protože to není zrovna situace, do které by se hráč dostal dobrovolně. Ale když už, tak alespoň víte, že si budete moci ulehčit.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 3.

Dalibor Procházka, Středa 26. září 2018

Ve třetím dílu seriálu věnovaného novým pravidlům se podíváme na některé nové či změněné pojmy. A samozřejmě nebude chybět i nějaká ta konkrétní změna.

Zavedení nových pojmů či změna těch stávajících je nedílnou součástí snahy podat pravidla jednoduše a srozumitelně. Změny stávajících pojmů se popravdě mnohem více promítly v anglickém originálu, když většina stávajících českých ekvivalentů byla shledána jako vyhovující. Pojdme si je tedy probrat.

Hřiště je nově děleno na pět jasně vydefinovaných oblastí, které se souhrnně nazývají **oblasti hřiště** (Areas of the Course). Jsou to:

- **Pole** (General Area)
- **Odpaliště** (Teeing Area)
- **Trestné oblasti** (Penalty Areas)
- **Bankry** (Bunkers)
- **Jamkoviště** (Putting Green)

Pole je veškerá plocha hřiště vyjma těch čtyřech dalších oblastí. Starý anglický termín Through the Green byl popravdě hodně archaický, na rozdíl od českého, který je (doufejme) dostatečně srozumitelný.

Odpališti jsme se věnovali již minule, takže si jen připomeňme, že z pohledu hráče jde vždy pouze o to jeho příslušné odpaliště na dané jamce. Obecně řečeno je odpaliště místo, kde hráč musí začít hrát danou jamku (ano, ve hře na jamky to teoreticky může proběhnout i jinak, ale to teď není důležité).

Trestné oblasti pojmově víceméně nahrazují vodní překážky, kterýžto pojem se v pravidlech už vyskytovat nebude. Stejně jako předtím budou trestné oblasti jak žluté, tak červené, s různými možnostmi úlevy. Jinak tu ale bude změn hodně. Ty si ale rozebereme samostatně. Důležité je, že tato změna vlastně kodifikuje stávající poměrně rozšířenou praxi (nejenom u nás), kdy pro zrychlení hry bylo červenými kolíky označeno kdejaké křoví nebo les, i když daná oblast definičně nenaplnovala pojem vodní překážky.

Od příštího roku to bude naprosto v pořádku. Z trestné oblasti navíc bude možno zakázat hru, neboli pokryje to i současný pojem biozóny. Jako nezřejmější příklad můžeme uvést třeba okolíkované křoví ve Mstěticích. Vodní tok nebo plocha pak bude, stejně jako doposud, trestnou oblastí automaticky, i když tak nebude označena.

Bankry se definičně nijak podstatně nezměnily, stále jde o speciálně připravené písečné oblasti. Jen se, podobně jako u trestných ploch, hráčům značně ulevilo. Ale o tom až dále.

Jamkoviště se definičně také nijak zvlášť nezměnilo – stále jde o speciálně upravenou oblast, která obsahuje jamku, do které se hráč snaží dopravit míč. Jednoduše řečeno tady musí hráč jamku korektně zakončit (ano, ve hře na jamky to může mít různou podobu a i v dalších formátech hry, třeba Stablefordu, na samotné dohrání nemusí dojít). Podobně jako jinde se i na jamkovišti hráčům ještě více ulevilo. Pro danou chvíli tak jen zopakujme, že, podobně jako u odpaliště, se jedná pouze o jamkoviště aktuální hráčovy jamky. Všechna ostatní jamkoviště jsou nesprávná a jsou součástí pole.

Pečlivý čtenář se teď zajisté zeptá: „Co se stalo s překážkami?“ Odpověď je jednoduchá – zmizely. Tedy nezmizely na hřištích, tam se všemi těmi nástrahami budeme potýkat i nadále, ale definovaný pojem překážka jako takový už se používat nebude. Zahrnoval totiž v sobě vodní překážky i bankry, přičemž pravidla pro tyto dvě oblasti byla i budou dost odlišná, takže už nemělo smysl to málo, co měly společné, vyčleňovat a řešit zvlášť.

Co se týče hranic hřiště nebo okrajů oblastí, fakticky se nic nezměnilo, i když použité formulace jsou jiné. Určit, kde míč leží, by tak nemělo být obtížné, a to ani v případě, že míč leží na předělu oblastí. V takovém případě je potřeba postupovat v dále uvedeném pořadí a míč bude v té

oblasti, které se dotýká, na kterou narazíte jako první: **trestná oblast – bankr – jamkoviště – odpaliště – pole.**

A teď už ta slíbená konkrétní změna: Z výše uvedených oblastí se toho nejméně změnilo v **poli**. Byla totiž **rozšířená úleva pro zabořený míč**, která dnes standardně platí pouze pro nízko sečené plochy (tedy fervej), a to na **celé pole** (odpovídající místní pravidlo bylo možno přijmout i nyní, pokud Soutěžní výbor usoudil, že by to bylo žádoucí; profesionálové pak tuto podobu pravidla měli trvale zavedenou v tzv. Hard Card). Samozřejmě to není možné v bankru a v trestné oblasti, ale ani na jamkovišti nebo odpališti. Na jamkovišti hráč ale může toto poškození opravit a na odpališti si zase může natýčkovat jinam na odpaliště.

I tak ale existuje pár výjimek: míč musí být ve vlastním důlku po dopadu po ráně (tedy ne v nějakém cizím, kam se dokutálel), ani ho nesmí někdo do země zašlápnout (taková situace se řeší jinak). Také to nesmí být v písečné oblasti mimo fervej (dobrým příkladem mohou být písečné lesy v Malackách), ale pokud je ona písečná plocha součástí ferveje (třeba špatně zatravněná část ferveje s vysokým podílem písku – docela relevantní situace při letošních vedrech), pak je úleva možná. Postup při úlevě je obdobný, jako dnes – míč se spustí do výseče o velikosti jedné délky hole od zabořeného místa. Jinou věcí je samotné dropování, ale to vydá na samostatný díl.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 4.

Dalibor Procházka, Středa 3. října 2018

Ve čtvrtém díle seriálu pravidlových změn se zaměříme na tu golfově prakticky nejdůležitější oblast – na jamkoviště. Zatímco jiným nástrahám se hráč může vyhnout, pobyt na jamkovišti ho nemine. Pokud tedy zrovna nehraje Stableford...

Ano, na jamkovišti a v jeho okolí se zhusta odehrává většina hry – vždyť hned polovina paru 72 je vyčleněna na puttování. Chybu na odpalu nebo v poli může hráč ještě dohnat právě při puttování, ale chybu na jamkovišti už zpravidla odčinit nelze. I malá chyba v odhadu nebo přečtení puttu přitom může mít velké následky. I proto je dobrou zprávou, že všechny změny směřují k usnadnění pobytu na jamkovišti, kde bude hráči dovoleno mnohem více, než doposud.

Jak jsme si uvedli v minulém díle, je jamkoviště jednou z pěti definovaných oblastí hřiště. Jamkoviště je přitom oblast speciálně upravená pro hru po zemi, kdy se míč v drtivé většině případů kutálí po povrchu. Tento povrch by tedy v ideálním případě měl být naprosto hladký, aby míč po něm neposkakoval. V reálném světě se o to greenkeeperi sice snaží, ale přírodní povrch je nutně náchylný k nedokonalostem či poškození. Zejména na konci startovního pole tak bývá puttování docela frustrující, protože okolí jamky je vyšlapané a rozdrásané podrážkami nepozorných golfistů.

Tomu je do značné míry konec! Proč? Protože zatímco nyní může hráč opravit na greenu jenom stopy po dopadu míče (pitchmarky) a případně ucpávky starých jamek, **od příštího roku bude moci opravit cokoli!**

Kromě zmíněných pitchmarků tedy zejména poškození způsobené botami či škrábance způsobené praporkovou tyčí nebo holí, ale také stopy po zvířatech, jakož i jakékoli vydrnování (ať už jde o starou ucpávku či jinou záplatu), a také bude moci vyndat pevně zapuštěné předměty (třeba kamínky nebo šišky zatlačené válcem) a opravit díry, které po nich zůstanou. K opravě pak

hráč může použít ruku, nohu, hůl, tyčko nebo vypichováno. Nelze si samozřejmě s sebou nosit třeba váleček, kterým by hráč green uválcoval.

Také musí jít **pouze o opravu, nikoli o vylepšování**, takže třeba vytlačit si putterem korýtka směrem k jamce nepůjde. A také se možnost opravy nevztahuje na následky běžné údržby a opotřebení, jako jsou drážky po prořezu, díry po provzdušnění, travní nedokonalosti nebo běžné opotřebení jamky. Ale i tak je to výrazný posun!

Další avizovanou změnou je pak **možnost ponechat praporkovou tyč v jamce**. V tomto případě jde zejména o zrychlení hry - v situaci, kdy mají všichni hráči dlouhé putty, často trvalo dlouho, než si tyč vzájemně obsloužili. Faktický rozdíl mezi puttováním s tyčí a bez tyče přitom není nijak závratný - u kratších puttů pak lze očekávat, že si hráči budou tyč i nadále vyndávat, minimálně pocitově. Ale když nebudou chtít, nebudou muset. Trefení praporkové tyče v jamce totiž s sebou neponese žádný trest, ať už hráč hraje odkudkoli.

Stejně tak nebude trestné, jestliže hráčův míč zasáhne odloženou nebo obsluhovanou praporkovou tyč, jestliže se tak stane náhodou (tedy tyč nesmí být umístěna na konkrétní místo s úmyslem případně zastavit míč, ani obsluhvatel nesmí míč v pohybu úmyslně vychýlit).

Mění se také řešení situace, kdy se míč v klidu opírá o praporkovou tyč v jamce. Pokud je jakákoli část míče **pod úrovní povrchu jamkoviště**, považuje se míč za dohraný (bez ohledu na to, jak dopadne následná manipulace s tyčí nebo míčem). Pokud tomu tak není, pak jestliže se míč při manipulaci s praporkovou tyčí pohne, musí se umístit na okraj jamky a standardně dohrát, a to i kdyby snad při té manipulaci spadl do jamky. Popravdě situací, kdy se míč opírá o praporkovou tyč a přitom není alespoň částečně pod úrovní povrchu jamkoviště, nebude mnoho, snad jen když praporková tyč je sice v jamce, ale je zároveň vychýlená (například větrem).

Trvalé kodifikace se také dočkalo současné doporučené místní pravidlo (ČGF ho i začlenila do své Hard Card), které hráče vyvíňovalo z náhodného pohnutí míče nebo markovátka na jamkovišti (třeba když si na míč upustil putter nebo minci nebo míč omylem zasáhl při cvičném švihy patrem). Nová úprava jde ale ještě dál, kdy se míč, který byl zvednut a zase vrácen na místo, vrací, i kdyby se pohnul pouze působením přírodních sil (větru, vody, gravitace). Neboli když hráč míč na jamkovišti označí, zvedne a vrátí, **bude ho určitě puttovat z daného místa**, i kdyby se míč mezitím pohnul z jakéhokoli důvodu.

Dává to smysl i s ohledem na to, že hráč již zatím určitě věnoval čas čtení putttu, takže hra z nového místa by zdržovala. Kromě toho odpadá jakékoli možné podezření, že třeba hráč míč vrátil úmyslně do vratké polohy, aby se mu třeba přikulil blíže k jamce. Rozhodně to také zmenší problémy na rychlých a svažitých greenech, nota bene za větrného počasí.

Jediný případ, kdy se míč bude hrát z nového místa, je tak ten, kdy se míč pohne výhradně přírodním vlivem předtím, než ho hráč zvedne (i kdyby byl býval mohl).

Takže vzhůru na jamkoviště a patujte bez stresu!

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 5.

Dalibor Procházka, Středa 10. října 2018

V pátém díle seriálu se podíváme na zoubek bunkerům. Písečné překážky jsou postrachem zejména pro začátečníky, špičkoví hráči naopak mnohdy preferují ránu z bunkeru třeba před přihrávkou, ale všichni v něm musí dodržovat specifická pravidla.

Jako u lecčeho jiného, i u bunkeru se změnila textace jeho **definice**, ale v zásadě se na ní nic podstatného nezměnilo. Jde o zvlášť připravenou oblast s pískem, zpravidla ve formě prohlubně, ze které byla vybrána tráva či půda, přičemž její součástí nejsou hrany, zdi nebo stěny na okrajích takto připravené oblasti, které jsou tvořeny půdou, trávou, stohovanými drny nebo umělým materiálem, ani třeba zatravněné oblasti (ostrůvky) uvnitř takovéto oblasti.

Míč je v bunkeru, jestliže se dotýká písku na zemi uvnitř okrajů bunkeru, nebo se nachází uvnitř okrajů bunkeru a leží na zemi v místě, kde by běžně byl písek (třeba když byl písek vyfoukán větrem nebo odplaven vodou), nebo uvnitř nebo na volném přírodním předmětu, pohyblivé závadě, abnormálním stavu hřiště nebo nedílné součásti, která se dotýká písku v bankru nebo je na zemi v místě, kde by běžně byl písek (třeba když na podzim leží na listech nafoukaných do bankru).

Stejně tak se nezměnilo to, že hráč **nesmí dotknout holí písku** bezprostředně před nebo za míčem (tedy de facto nesmí založit), ani při cvičném švih (pozor na panující pověru – samotný cvičný švih ve vzduchu lze v bunkeru klidně provést!) nebo při nápřahu k ráně. Ovšem jinak už si hráč nemusí dávat takový pozor jako doposud, protože jakékoli **jiné dotknutí se písku už není trestné**, ledaže by tak hráč učinil s cílem testování stavu bunkeru nebo kdyby si tím zlepšil cokoli pro svou nadcházející ránu.

Bude tedy možno se v bunkeru klidně opřít o hůl (třeba při čekání nebo zdolávání svahu), odložit v překážce hole nebo hrábě, uhrabat písek nebo dokonce vzteky bouchnout holí do písku po nepovedené ráně (a to i když míč zůstal v tom samém bunkeru). Samozřejmě také stále zůstává možnost písek libovolně prohledávat při hledání zabořeného míče s tím, že pokud míč najdete, musíte jeho polohu zrekonstruovat (tj. zase ho zasypat), přičemž můžete část míče nechat viditelnou.

Tím to ale zdaleka nekončí! Nežřídká se stane, že v bunkeru se kromě písku nacházejí i jiné předměty. Pokud jsou umělé, jde zpravidla o **pohyblivé závady** (třeba hrábě, plastová láhev od pití, zapomenuté týčko nebo zafoukaná igelitová taška), od kterých je i nadále plná beztrestná úleva – jednoduše ji odstraníte a pokud se přitom míč náhodou pohne, beztrestně ho vrátíte zpět.

Jiné je to ale s **volnými přírodními předměty**, jako jsou kamínky, šišky, listy, větvičky či ovocné plody. S těmi doposud nebylo možno hýbat (vyjma při hledání míče a i pak velmi opatrně). Výjimkou bylo, když byly kameny v bankru prohlášeny za pohyblivé závady, jak to ostatně má i ČGF ve své Hard Card. Pokud ale třeba za míčem ležela šiška a efektivně překážela v udeření míče, měl hráč prostě smůlu. **Nově ale bude možno jakýkoli takový volný přírodní předmět beztrestně odstranit.** Takže třeba zmíněné místní pravidlo prohlašující kameny v bunkeru za pohyblivé závady už bude vlastně zbytečné. Jenom je přitom potřeba si dát pozor, **aby se míč nepohnul** (stejně, jako je tomu při odstraňování větviček v poli) – to je jediný, byť podstatný, rozdíl oproti pohyblivým závadám. Takže list, na kterém míč v bankru leží, si neodstraníte, ale všechny ostatní, které vám brání v nápřahu, ano.

A aby toho nebylo málo, pravidla nově nabízí způsob, **jak se dostat z bunkeru ven!** Doposud se z bunkeru dalo dostat jinak než zahráním pouze tehdy, když hráči překážela nepohyblivá závada (třeba schůdky) nebo půda v abnormálním stavu (typicky louže po dešti). Pak měl hráč kromě beztrestného dropu v rámci bunkeru i možnost dropu po linii dozadu ven za bunker, byť s jednou trestnou. Přesně tak tomu bude i nadále.

Pokud měl ale hráč špatnou, nehratelnou pozici, pravidla žádnou takovou možnost nenabízela (pomineme-li možnost jít zpátky na původní místo, o kteroužto možnost stejně hráč při prvním pokusu o odehrání z bunkeru přišel). A právě v takové situaci kromě standardního dropu s jednou trestnou v rámci bunkeru (do dvou délek hole nebo po linii) nově přibyla i možnost dropu po linii dozadu ven za bunker, **ovšem se dvěma trestnými ranami.** Takže určitě to není zadarmo, ale jsou situace a pozice, kdy taková možnost bude vítanou spásou. Třeba dvouciferná skóre způsobená písečným šílenstvím pod hranou bankru by tak měla být minulostí.

Takže až příště skončí váš míček v písku, nezoufejte ani se nebojte. Pravidla na vás v takové situaci už snad ani hodnější být nemohou, takže to bude jen na vás. A kdyby se nedařilo, pořád existuje bezpečná cesta ven.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 6.

Dalibor Procházka, Středa 17. října 2018

V šestém díle seriálu si představíme změny týkající se poslední oblasti hřiště – vodních překážek alias trestných oblastí. Zdaleka totiž nejde jenom o přejmenování! Dobrou zprávou je, že vlastně všechno bude jednodušší.

V první řadě si připomeňme, že za **trestnou oblast** může Soutěžní výbor označit cokoli – rybník, potok, strouhu, ale třeba i husté křoví, skály či les nebo jinou oblast, ze které je odehrání míče velmi obtížné či nemožné. Typickým příkladem je většina stávajících křovinatých biozón ve Mstěticích. Všechno, co bylo doposud z definice automaticky vodní překážkou, je nově automaticky trestnou oblastí, a to i když to není nijak označeno – třeba nějaký polozapomenutý potůček v lese nebo rybník, který přeci pro nikoho „není ve hře“... Pokud není trestná oblast nijak označena, považuje se za červenou.

Oproti některým očekáváním zůstává současné značení, tedy budou **trestné oblasti žluté a červené**. V obou případech bude mít hráč možnost spustit míč jednak na původní místo, odkud právě zahrál ránu, nebo dozadu po linii směrem od jamky skrze místo, kde míč naposledy překročil okraj trestné oblasti. U **červené** trestné oblasti pak existuje **navíc** možnost spustit míč do dvou délek hole od takového místa, ne blíže jamce.

Že něco postrádáte? Správně. Ve stávající edici pravidel figuruje ještě možnost spuštění **na opačném břehu** (v případě červené vody) – tato možnost nově **odpadá**, i když ji Soutěžní výbor může, pokud to uzná za potřebné, pro určitou trestnou oblast doplnit v rámci místního pravidla. Ale třeba kromě příkopů podél fairwayí, které nelze snadno překonat nebo kde na druhé straně je hustý porost, je takových situací, kde by možnost opačného břehu byla nutná, jen velmi málo. Ostatně i u zmíněného příkopu lze očekávat, že se třeba značení upraví tak, že do trestné oblasti bude zahrnuto i vše za příkopem (do nekonečna) – samozřejmě v závislosti na místní situaci.

Samozřejmě lze případně vše označit červeně, ale v některých případech to opravdu není žádoucí, protože by se tím snížila výzva zamýšlená architektem. Typickým příkladem mohou být ostrovní greeny, kdy by červené označení umožnilo spuštění na greenové straně překážky, aniž by hráč dokázal zahrát ránu, která přistane i zůstane na ostrově. To by třeba ještě tolik nevadilo, ale mnohdy by o tom, jestli vůbec je kam míč spustit (nesmí se blíž jamce!), rozhodovalo aktuální navrtání jamky – často by taková výseč ani neexistovala, což by vedlo buď ke značné nespravedlnosti (o kousek vedle by to třeba už šlo), nebo naopak k závažnému porušení pravidel (kdyby to tam hráč stejně spustil).

Nejčistší řešení ostrovních greenů je prostě žluté označení a vhodně umístěná drop zóna jako doplňková možnost. Na druhou stranu třeba taková strouha napříč fairwayí klidně může být červená – stejně bude hráč nově muset spouštět na svém břehu a zjednoduší se tím existující návaznosti žlutých a červených kolíků.

Trestná oblast navíc může být prohlášena za **oblast se zákazem hry**, případně lze tak vydefinovat její určitou část. Ano, jde o dnešní biozóny, ať už třeba na Černém Mostě nebo v Cihelnách. Příklad, kdy je hra zakázána pouze z části trestné oblasti, pak nalezneme třeba na kamenné devítce na Kaskádě. V případě oblasti se zákazem hry je úleva **povinná**. Navíc, pokud hráčův míč je mimo takovou trestnou oblast se zákazem hry, ale ta mu fyzicky překáží v postoji nebo švihů, musí využít beztrestnou úlevu tak, aby k žádnému překážení nedocházelo (o beztrestných úlevách více někdy přístě).

Říkáte si, že toho vlastně moc nezměnilo? Ano, v případě, že hráč využije úlevu (samozřejmě s jednou trestnou ranou), zůstává všechno víceméně tak, jak to bylo, vyjma zmíněného vypuštění

možnosti druhého břehu. Jinak je tomu ale v případě, že se hráč rozhodne míč **hrát**. V takovém případě ho stávající pravidla svazovala celou řadou nepříjemných podmínek, které mu něco takového znesnadňovaly a které bylo možno velmi snadno porušit – s velmi citelným trestem. Třeba to, že hráč nesměl s ničím ve vodní překážce pohnout (tedy vyjma pohyblivé závady), že nesměl založit nebo se dotknout vodní hladiny. V nové edici se ale tohle všechno **smí!** Odehrání z trestné oblasti (pokud tedy je míč v principu hratelný) se tak nijak neliší od zahrání míče v poli. Hráč smí založit, dotknout se vody, odstranit si volné přírodní předměty (kamínky, listy, větvičky, šišky, ...) nebo provést normální cvičný švih.

Samozřejmě si přitom musí dávat pozor, aby se jeho míč nepohnul nebo aby si něco nevylepšil (třeba odseknutím rákosí), ale to platí i v poli. Díky tomu všemu tak bude případná záchranná rána výrazně jednodušší.

Díky tomuto zjednodušení lze očekávat více pokusů o záchranné rány. To ale zase vyžaduje dobrou znalost postupu, co dělat, když se to nepovede a další hra z trestné oblasti už není možná (míč ve vodě či velmi špatné poloze). Tady sice nedochází k žádné faktické změně (kromě jiných formulací), ale rozhodně stojí za to si připomenout možnosti, které hráč má. Jednak může ránu z daného místa opakovat, nebo může využít spouštění mimo vodu po linii nebo, v případě červeného označení, do strany na dvě hole.

Může ale také opakovat ránu z místa, kde byl naposledy mimo trestnou oblast (třeba jít zpátky na odpaliště). Všechny tyto možnosti jsou přitom **stejně drahé** – jedna trestná rána. Takže stojí za to zauvažovat, kterou z nich zvolit.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 7.

Dalibor Procházka, Středa 24. října 2018

V sedmém díle seriálu se budeme věnovat nepříjemné oblasti – oblasti mimo hřiště resp. autu, a také s tím spojeného hledání míče a pojmů ztraceného či provizorního míče.

Míč se hraje, jak leží. To je základní golfová mantra. Ale abychom tak mohli učinit, musíme míč napřed **najít**. Ano, existují situace, kdy můžeme pokračovat, aniž bychom původní míč našli, ale ty jsou poměrně specifické – je známo nebo prakticky jisto, že míč je ztracen v trestné oblasti nebo abnormálním stavu hřiště nebo s ním někdo pohnul (třeba, že ho sebral okoloidoucí turista). To ale nastává výjimečně (tedy bohužel až na tu trestnou oblast, kde je to zase naprosto normální).

Takže jsme zahráli někam, kde je to nepřehledné a náš míč nevidíme. Co můžeme podnikat? Současná pravidla byla v tomto směru poměrně specifická, nová edice je na tom velice podobně – mohu přesouvat vodu, písek a volné předměty, rozhrnovat a ohýbat rostoucí rostliny a dokonce je případně i zlomit. Celkově se ale vše vymezuje pojmy „**řádné hledání**“ a „**rozumné kroky**“.

Jak tomu rozumět? Většinou to přirozeně vyplyne ze situace, ale popíšme si modelový příklad: Když míč skončí někde v hustém podrostu z kopřiv, můžu ten podrost rozhrnovat, prohlížet i procházet (to jsou ty rozumné kroky), nemůžu už ale vzít hůl a všechny ty kopřivy pokosit jako kosou, ani nemůžu celou oblast kompletně zdupat. To už by nebylo řádné hledání. A pokud bych ve finále svůj míč našel - ale přitom si předchozími akcemi nad rámec řádného hledání vylepšil polohu míče, prostor zamýšleného postoje a švihů nebo směru hry - pak obdržím všeobecný trest (dvě trestné rány nebo ztráta jamky).

Nezřídka se stane, že při hledání míče do něj někdo kopne nebo na něj šlápne. To je dobrá zpráva s ohledem na nalezení míče, horší je, že se přitom s míčem (většinou) pohne. I to nebyl problém, pokud to učinil někdo jiný než hráč – ten byl za takové pohnutí míče trestán. **A to je první dobrá zpráva: Tento trest již v nové edici vůbec není!** Takže i hráč může hledat „naplno“, samozřejmě stále v duchu výše zmíněného řádného hledání. V každém případě se míč, se kterým někdo pohnul, vrací na původní místo.

A tady přichází druhá dobrá zpráva: Protože zjevně dotyčný míč před jeho posunutím neviděl, neznal ani jeho polohu, takže de facto nebylo míč kam vracet. Místo se muselo odhadnout a míč na takto odhadnuté místo spustit. To nemuselo, zejména v hlubokém roughu, dopadnout nijak dobře. **Nově se i v takovém případě míč na odhadnuté místo umísťuje!** Samozřejmě to neznamená, že si ho hráč umístí na nějakou šošolku, ale alespoň mu míč nezapadne nikam extrémně hluboko. Obdobně se postupuje, když přitom dojde i ke změně samotné polohy míče.

Po dobrých zprávách přichází ale jedna špatná: **Na hledání míče má hráč nově pouze tři minuty** místo současných pěti. Toto opatření má sloužit ke zrychlení hry (samozřejmě pouze pokud bude důsledně dodržováno). Čas začíná běžet od okamžiku, kdy míč začne hledat sám hráč nebo jeho nosič, případně partner či jeho nosič. Ovšem tři minuty uběhnou, ani nemrknete. O to víc získává na důležitosti sledování míče až do konce a určení té správné oblasti, kde by míč mohl být, protože když začnete hledat jinde, už se zpravidla nestihnete přesunout jinam.

Zkrácený limit hledání nutně povede ke zvýšené četnosti **ztracených míčů**. Proto by hráč měl zahrát **provizorní míč** opravdu kdykoli si není jist, zda svůj míč dokáže najít (jinde než v trestném území). Náležitosti ohledně provizorního míče se změnily jenom lehce – stále je potřeba provizorní míč jako takový nahlásit, jinak se jedná o novou ránu. Ovšem nově mohou provizorní míč zahrát kdykoli předtím, než se můj míč stane ztraceným, takže třeba i poté, co jsem po krátké obhlídce usoudil, že tady opravdu svůj míč snad ani nechci najít. Na druhou stranu stihnout to všechno do těch tří minut půjde jen těžko a navíc takto by provizorní míč ani neplnil svůj účel, kterým je úspora času. Provizorní míč je proto žádoucí zahrát ihned. Samozřejmě s ním lze hrát dál až tam, kde asi leží původní míč.

A tady je druhá změna: Pokud jste odehráli provizorní míč i z tohoto místa, stal se míčem ve hře. Nově se tak stane, jenom když provizorní míč zahrajete **z místa bližšího jamce** než je předpokládaná poloha původního míče. Pro lepší představu další modelová situace. První míč zahraju doprava do lesa, provizorní pak doleva na fairway. Napřed ale pomáhám hledat kolegovi v levém lese a pak, abych případně nemusel chodit tam a zpátky, ještě jednou odehraju svůj provizorní míč a teprve pak jdu doprava hledat svůj původní míč, který stále ještě můžu najít a hrát. Opět je cílem zrychlení hry.

A jak že to bude s tím **dropováním autu**, o kterém skoro všichni mluví? **V základní variantě pravidel – nijak!** V případě ztraceného míče nebo míče v autu má hráč **jedinou možnost**, opakovat ránu z předchozího místa. Lze ale přijmout **místní pravidlo**, které v podstatě jenom kodifikuje celkem běžnou praxi z běžné volné hry: „*Hele, nenašli jsme ho, tak já si ho tady hodím, přeci se nebudu vracet.*“

V rámci daného místního pravidla můžu spustit míč dokonce až na fairwayi na úrovni předpokládané polohy ztraceného míče nebo místa posledního přechodu hranic hřiště, v obou případech ovšem **se dvěma trestnými ranami**. Toto místní pravidlo lze také vymezit třeba jen pro vybranou jamku či oblast.

Pravidlo bych označil za do určité míry kontroverzní (kdyby jen v porovnání s možnostmi, jaké má hráč, když svůj míč sice najde, ale nehratelný hluboko v lese, nebo tím, že degraduje institut provizorního míče). Ani nelze očekávat, že by se dočkalo masového nasazení, rozhodně ne na turnajích alespoň určité sportovní úrovně – třeba ČGF ho ve svých soutěžích zcela jistě implementovat nebude. Ale v rámci přátelské hry nebo firemního turnaje na pohodu – proč ne?

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 8.

Dalibor Procházka, Středa 31. října 2018

V osmém díle seriálu se budeme věnovat oblasti, která rovněž stojí za významné připomenutí: jde o beztrestné úlevy při překážení.

Ve stávajících pravidlech najdeme beztrestnou úlevu, kterou hráč řeší spuštěním míče na nějaké jiné místo, ve třech instancích 24-2 (Nepohyblivá závada), 25-1 (Půda v abnormálním stavu) a 25-3 (Nesprávné jamkoviště). V prvních dvou případech je postup úlevy naprosto shodný, pravidla se liší jenom tím, co hráči překáží. Proto je celkem logické, že tato dvě pravidla byla sloučena v jedno (16-1) díky nově zavedenému pojmu **abnormálního stavu hřiště**, který zahrnuje jak nepohyblivé závady, tak díry po zvířeti, půdu v opravě a náhodnou vodu.

Již tady lze zaznamenat **první změnu** – z definice „díra po zvířeti“ totiž zmizelo současné adjektivum **norující**! Nebude tedy již potřeba se hádat, jestli danou díru vyhrabal králík nebo pes – pravidlo platí pro každou díru po jakémkoli zvířeti a samozřejmě nadále zahrnuje i cestičky mezi takovými dírami a hromádky zeminy z takové díry vyhrabané (např. krtince).

Jako překážení podle tohoto pravidla se pak bere, když se míč dotýká abnormálního stavu hřiště, nebo když tento hráči překáží v prostoru zamýšleného postoje nebo švihu. Pouze na jamkovišti pak abnormální stav hřiště překáží, i pokud je ve směru hry. Stejně jako doposud je pak taková beztrestná úleva možná všude na hřišti vyjma v trestné oblasti (stávající vodní překážky) a jen pokud hráči primárně nevadí něco jiného (pokud je míč nehratelný, protože je zapadlý mezi kořeny, úlevu od krtince nelze nárokovat) a pokud hráčův proklamovaný úmysl (volba hole, postoj, způsob švihu, směr hry) je v dané situaci smysluplný (pokud je míč v hlubokém rafu a na jeho vyhrání je zjevně potřeba vedžka či podobná hůl, nelze nárokovat překážení v náprahu driverem). Vše tedy jako doposud.

Drobná změna se ale týká úlevy samotné. Stávající pojem nejbližšího místa úlevy byl totiž upřesněn na **nejbližší místo úplné úlevy**, když je explicitně vypíchnuta podmínka, že hráč musí využít úplnou úlevu, pokud je možná, i kdyby to ve finále znamenalo méně výhodnou polohu (při úlevě od cesty si nelze dropnout hned vedle na posekaný pás trávy, kde by cesta stále hráči vadila v postoji, ale je potřeba jít dál do vyššího rafu).

Postup při úlevě zůstal stejný – v poli a bankru se míč spustí do oblasti úlevy o velikosti jedné hole od nejbližšího místa úplné úlevy, ne blíže jamce a ve stejné oblasti hřiště (pole/bankr), v případě jamkoviště se míč umístí přímo na nejbližší místo úplné úlevy, které může být na jamkovišti nebo v poli.

Nově pak pravidla zavádí definovaný pojem **místa maximální možné úlevy**. Jde o to, že v některých případech nemusí být proklamovaná úplná úleva vůbec možná. Typicky v bankru (třeba když je celý zatopen), kde je hráč s beztrestnou úlevou omezen na daný bankr, ale **nově také na jamkovišti** (třeba když je tam tolik louží, že prostě nějaká vždy bude vadit ve směru hry). Pak si hráč může zvolit zmíněné místo maximální možné úlevy (podle vlastního uvážení, co mu bude víc vyhovovat), samozřejmě ne blíže jamce a s omezením na bankr resp. jamkoviště a pole, a míč na takové místo spustit (v bankru) nebo umístit (při úlevě na jamkovišti).

Stejně jako doposud má pak hráč v bankru navíc možnost využít úlevy s jednou trestnou ranou mimo bankr, a to dozadu po spojnici jamky a původní polohy míče, bez omezení, jak daleko za bankr může jít. Pro úplnost – tuto možnost má hráč vždy, i kdyby byla možná úplná úleva v rámci bankru.

Procesně naprosto stejnou úlevu pak nová pravidla zavádí i pro situaci, kterou doposud řešila pouze Rozhodnutí (Decisions). Jde o **nebezpečnou zvířecí situaci**, kdy by se hráč odehráním

míče z dané polohy vystavoval fyzickému nebezpečí (třeba když míč leží vedle vosího hnízda, uprostřed klubka zmijí nebo kousek od odpočívajícího aligátora). V takovém případě je úleva možná všude, a to dokonce i v trestné oblasti, tam ovšem za omezující podmínky, že úleva proběhne v dané trestné oblasti – alternativně může hráč využít standardní úlevu pro trestnou oblast.

Rozhodně stojí za to si připomenout, že uvedené úlevy jsou sice nárokové, ale nepovinné. Pravidla nezaručují, že oblast úlevy hráči nabídne pěknou či vůbec hratelnou pozici. Někdy tak může být lepší míč odehrát i přes existující překážení. Ale to je čistě na volbě hráče.

Někdy ale může být podobná (procedurálně shodná) úleva povinná, což se týká případů ochrany – třeba mladých stromků (viz místní pravidlo), čerstvě vybudovaného a osetého jamkoviště (definovaného jako oblast se zákazem hry) nebo **nesprávného jamkoviště** (které je, možná trochu nelogicky, nově řešeno jiným, byť procesně stejným pravidlem 13-1f).

A právě tady dochází k poslední změně, kterou si dnes uvedeme. Doposud totiž nesprávné jamkoviště překáželo pouze v poloze či prostoru švihů (tedy když hrozilo přímé poškození holí). **Nově je i toto překážení definováno standardně, tedy včetně překážení v postoji** (ono když se hráč na grýnu při švihů protočil, mohl ho docela snadno poškodit také). Kromě zvýšené ochrany takového jamkoviště je to výhodné i z hlediska jednotného přístupu, kdy se překážení čehokoli vyhodnocuje stejně. Což je určitě pro hráče jednodušší.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 9.

Dalibor Procházka, Středa 7. listopadu 2018

Devátý díl našeho seriálu bude jeden z nejdůležitějších. Bude totiž zasvěcen té patrně nejviditelnější a hlavně nejpodstatnější změně, kterou si navíc budou muset všichni hráči dobře osvojit. Půjde o spouštění (dropování) míče.

Hned na úvod si řekněme, že nedochází pouze ke změně samotného způsobu spouštění, ale že jde o celkovou komplexní změnu, která je výsledkem dlouhých debat. Průběžně bylo diskutováno nespočet možných variant a ještě nedlouho před finalizací textu vypadalo příslušné pravidlo (konkrétně Pravidlo 14) podstatně jinak.

Ale bylo vůbec potřeba měnit něco, co má drtivá většina golfistů natolik zažito (i když to třeba vždycky neprovedou perfektně)? Jaká vůbec byla motivace pro tuto změnu? Důvodů bylo hned několik, za ty hlavní lze uvést zejména celkové zjednodušení a zrychlení procesu spouštění, sjednocení principů a postupů, prevence zbytečných chyb a tím i možných trestů a také určité navýšení míry spravedlnosti při úlevách. Každý ze stávajících i nových aspektů má přitom často dopad hned do několika z uvedených motivačních oblastí. Ale projděme si to hezky popořádku.

Jako první zmíníme sjednocení významu pojmu **délka hole**. V současnosti to dost záleželo na hráči, a i když si většina brala na měření driver, leckdy se dalo chytračit. Nově už ne, protože jde o délku nejdelší hole kromě patru (aby neměla „košťata“ nespravedlivý vliv), kterou má hráč v bagu. Tedy typicky driver nebo dlouhé dřevo. Samozřejmě nebude trestné, když to hráč v první instanci nevyměří úplně přesně nebo to udělá jinou holí, ale pro případ jakéhokoli sporu či potřeby měření se bude vždy brát zmíněná délka.

Druhé sjednocení je v tom, že bez ohledu na to, o jakou úlevu jde (jestli s trestem či bez trestu), **může hráč použít jakýkoli míč**, ne nutně ten původní, a to i když ho má k dispozici (třeba při úlevě z cesty). Není tedy nutné přemýšlet, jestli na to má hráč nárok, nebo ne. Na

druhou stranu to znamená, že když omylem místo původního míče spustí jiný, který má v kapse pro případ provize nebo který předtím při hledání našel, je takový míč ve hře, i když to tak hráč vlastně nezamýšlel, a hráč s ním musí pokračovat.

Za hlavní sjednocující princip lze ovšem brát, že míč se vždy bude spouštět do **oblasti úlevy**, která je určena referenčním bodem (v závislosti na tom, o jakou úlevu jde, zde ke změně prakticky nedošlo) a velikostí, která je většinou jedna délka hole, pouze u trestné úlevy do strany (červená trestná oblast nebo nehratelný míč) jsou to dvě délky hole, samozřejmě ne blíže jamce, než daný referenční bod. To platí i v případech, kdy se v současnosti spouští na určitý bod (třeba při opakování rány) nebo na linii (třeba žlutá voda) – nově se i v těchto případech určí referenční bod a výšeč (resp. její část) o velikosti jedné délky hole.

Jedinou komplikací je, když při úlevě po linii žádný referenční bod neoznačíme – pak se jako takový bere průmět bodu, kam byl míč spuštěn, na danou linii. To ale na druhou stranu znamená, že když nám v takové situaci míč skočí dopředu, je to důvod pro opakování spuštění, protože míč bude blíže jamce, než referenční bod. To by mělo zamezit zbytečným problémům a chybám, kdy třeba při dropování vody po linii hráč často nevěděl, zdali je po takovém dropu jeho míč ve hře (většinou byl), nebo zdali má spuštění opakovat (což leckdo udělal a zadělal si tak na pořádný problém).

Nedosti na tom, míč se bude navíc muset **v příslušné oblasti úlevy i zastavit!** V současné době je povolen doběh až dvou délek hole, což jednak znamená další měření, ale hlavně často vede k chybám, kdy hráč opět leckdy neví, zdali je jeho míč, který se vykutálel z výšeče, ve hře (většinou ano), nebo zdali má spuštění opakovat. Takže zase procesní zjednodušení, byť za cenu určitého omezení. V současnosti hráč mohl využít třeba sklonu terénu a dostat se do výhodnější pozice mimo původní výšeč – zejména u beztrestné úlevy se to mnohdy hodilo. Nově bude dostupná míra úlevy leckdy menší, ale je to tak spravedlivější v tom, že výšeč je jednotně daná, bez ohledu na to, jaký odskok a kterým směrem nabízí.

No jo, řeknete si, ale míč má často tendenci hodně odskakovat! To taky nemusí nikdy skončit! A právě proto přichází ta navenek nejvíc viditelná změna, když namísto ze současné výše ramen bude hráč míč **spouštět z výšky kolen** (myšlena je výška ve stoje, i když při samotném dropování si může hráč třeba přidřepnout). Cílem je, aby rychlost míče byla menší a míč tak méně odskakoval, zároveň aby ale byl zachován prvek náhody (a míč nebyl de facto umístován). Bude si to samozřejmě chtít zvyknout, ale to je jen otázkou času. Koneckonců není to první podobná procesní změna, stávajícím způsobem se dropuje až od roku 1984, předtím se dropovalo dozadu přes rameno.

Poslední změnou je to, že když míč po prvním dopadu na zem **náhodou zasáhne** nějakou osobu nebo výstroj, nepovažuje se to za chybu a spuštění je platné. Nesmí jít ale o úmysl, jako když si hráč vědomě stoupne tak, aby se o něj míč po spuštění zastavil.

Zbytek už je stejný – musí jít o spuštění, míč nelze házet nebo roztáčet. Když něco pokazíte (třeba míč omylem spustíte po staru), můžete to napravit předtím, než odehrajete. Nesprávně provedená spuštění (nesprávným způsobem nebo na nesprávné místo) se nepočítají do dvou vyžadovaných opakování. Započítávají se jen správně provedená spuštění, při kterých se míč zastaví mimo oblast úlevy (třeba mimo výšeč, blíž jamce než je referenční bod nebo zpátky v překážení), napotřetí pak míč umístíte na místo, kde dopadl na zem při druhém spuštění.

Takže můžete pomalu začít trénovat, trefit výšku kolen!

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 10.

Dalibor Procházka, Středa 14. listopadu 2018

Jubilejní desátý díl našeho seriálu bude věnován zdánlivě jednoduché oblasti – přípravě na ránu a jejímu vlastnímu zahrání. Co že se tady mohlo změnit? Kupodivu je toho docela hodně!

Dnešní díl je, možná překvapivě, jako jediný poslem špatných zpráv – zatímco většina změn v pravidlech je k výhodě hráčů (leccos je nově beztrestně dovoleno), existuje oblast, kde je tomu naopak. A pro leckoho to bude znamenat problémy.

Prvním bodem dané oblasti je možnost **rady** – tady se nezměnilo v podstatě nic (kdo, komu), jen je detailněji vyspecifikováno, co je a co není rada. Důležité je, že třeba vzdálenostní údaje nejsou, stejně jako doposud, radou, stejně jako informace o Pravidlech či jiných obecně známých skutečnostech.

Druhým bodem je použití výstroje v rámci přípravy na ránu – tady se věci ještě mění ve prospěch hráčů. Jednak jsou **paušálně povoleny dálkoměry** (doposud musely být vždy povoleny místním pravidlem) a pak také kompas (např. ke zjištění směru), dále je možno na hřišti měřit teplotu a vlhkost (jde spíš o to, že některé víceúčelové přístroje tak samy dělají, než že by to někdo opravdu záměrně používal) a také je možno za účelem relaxace třeba poslouchat hudbu.

Nesmí se ale měřit výškové rozdíly, směr a síla větru a užívat hudbu (či její obdobu) k potlačení rušivých vlivů nebo navození správného tempa švihů. Dále se nově povoluje použití prakticky jakékoli výstroje (např. i těch známých tyček) k **obecnému protahování**, ke kterému lze použít i specializované pomůcky (gumu, tyč). Ale pozor, musí jít opravdu jen o protahování, nesmí jít o cvičný švih!

Další uvolnění dosavadních zvyklostí je v možnostech **ukázání směru hry**. Mimo jamkoviště se nic nemění, tam si hráč může nechat ukázat směr jakkoli a kýmkoli, jen v době zahrání rány nikde nesmí být žádná značka, ani nikdo nesmí vědomě stát ve směru hry. Zato na jamkovišti se lze nově při ukázání směru hry dotknout povrchu jamkoviště, což doposud bylo trestné (i když se tak stalo třeba nechtěně). Jen nesmí nikam být umístěna žádná značka, a to i kdyby byla následně odstraněna.

Zatím to vypadá, že jsme na začátku článku zbytečně strašili. Tak si držte klobouky, teď pojedeme z kopce! V první řadě již **nebude dovoleno, aby si hráč cokoli (typicky hůl) položil na zem** a usnadnil si tak nasměrování při zaujímání postoje. Nedostí na tom, s cílem urychlit hru a dát větší důraz na samostatnost hráče také **nebude možné, aby hráče při zaujímání postoje nasměroval či rovnal jeho nosič** (nebo partner), který by stál za ním v prodloužení směru hry dozadu za míč. To je v současné době hodně rozšířená praxe, která občas, zejména u dětí, zachází ad absurdum – typicky rodič za dítě všechno vymyslí, vybere hůl, dítě nasměruje a to už jenom zahraje ránu. Tak s tím je konec! Dokonce se nebude možné, jinde než na jamkovišti, kde je to přeci jen o něčem trochu jiném, trestu za takové jednání vyhnout, i když hráč od míče odstoupí a začne zaujímat postoj znovu.

Lze očekávat, že zejména v náběhu sezóny s tímhle budou docela problémy. Ale doufejme, že to nakonec povede ke kýženým výsledkům! Ano, asi se dá také očekávat, že se budou hledat alternativní cesty, jak dosáhnout podobného efektu, ale nebude přeci jen lepší, když se prostě hráči naučí nasměrovávat sami?

Další omezení se týká samotného odehrání rány. Stejně jako doposud je **zakázáno ukotvení hole** (bez ohledu na to, v jaké oblasti hřiště či jakou holí hráč hraje, nejde tedy jen o patry a patování). Nově je ale rozšířen **zákaz hraní obkročmo vůči směru hry** či jeho prodloužení za míč (nebo když se noha tohoto prodloužení dotýká) – to bylo dříve zakázáno jen na jamkovišti.

Cílem je eliminace jakýchkoli pokusů o čistě kyvadlový pohyb a zdůraznění potřeby švihů celou holí. Je to zřejmě reakce na některé pokusy hrát obkročmo typicky tehdy, když míč byl jen těsně mimo jamkoviště. Popravdě tohle se dotkne jen málokoho a samozřejmě nebude trestné, pokud se tak stane náhodou nebo protože se hráč vyhýbá směru hry jiných hráčů (typicky při doklepávání krátkých patů).

To s tím nasměrováváním se nejspíš máme na co těšit...

Ale abychom končili optimističtěji – jestliže při zahrání rány hráč zasáhne míč víc než jednou (tzv. **dvoják**), nedostane nově žádný trest! Je to dobře, protože to vždycky bylo nechtěné a náhodné a někdy se také těžko prokazovalo či rozhodovalo, zdali k něčemu takovému vůbec došlo. A když hráč náhodou **trefí sebe nebo svou výstroj** (typicky když se míč vrátí od hrany bankru nebo když se odrazí od stromu), bude to opět beztrestné. Nelze ale v tomto směru chytračit a dát si třeba bag tak, aby příliš dlouhou přihrávku zastavil – to už je o něčem jiném a trest by hráče neminul.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 – 11.

Dalibor Procházka, Středa 21. listopadu 2018

Jedenáctý díl našeho seriálu bude něco ve smyslu jedenáctého přikázání - Aneb jak se správně vnímat a řešit problémy při aplikaci pravidel, včetně zapisování výsledků.

Celkem běžně nastává situace, kdy se hráč ocitne v situaci, se kterou si po pravidlové stránce neví rady. Někdy může jít o primární neznalost pravidel vůbec (což ale není tou nejlepší vizitkou), jindy hráč prostě není ve stresu v krátkém čase schopen příslušné pravidlo najít (i když s postupem technologií a možností vyhledávání v nějaké elektronické formě je to mnohem jednodušší, než dříve) anebo prostě není s to s jistotou určit stav věci (zda je daná oblast půdou v opravě, zda je míč zabořen, jestli s ohledem na časový průběh je míč ztracen apod.), takže není zřejmé, podle jakého pravidla postupovat. V takové situaci je samozřejmě ideální, pokud může získat pomoc rozhodčího, který by měl být schopen vše z uvedeného vyřešit.

Ovšem v drtivé většině případů rozhodčí po ruce nebude, protože s výjimkou velkých profesionálních a amatérských turnajů jich na hřišti prostě není tolik, aby efektivně pokryli celé hřiště. Co má pak hráč dělat? Důležité je, že nová verze Pravidel jasně stanoví, že hráči nemohou ani z tohoto důvodu zbytečně zdržovat hru (ve smyslu „já dál nehraju, počkám, až přijede rozhodčí“). Pokud nelze rozhodčího (nebo jiného člena Soutěžního výboru) sehnat v přiměřeně krátkém čase (třeba i přivoláním), musí hráči danou situaci vyřešit sami. Pravidla jim přitom dávají jasný návod, jak postupovat.

Ve **hře na jamky** je to relativně jednoduché – hráči se **mohou dohodnout na konkrétním řešení** a jejich dohoda platí, i když se posléze ukáže, že nebyla tak úplně podle Pravidel. Třeba když se dohodnou, že pro míč na cestičce je možná beztrestná úleva a postupují tak, jejich dohoda platí, přestože po kole zjistí, že nárok na úlevu nebyl. Co ovšem hráči nesmí je vědomě ignorovat nějaké Pravidlo nebo příslušný trest, o kterém vědí, že platí. To by byla dohoda o nedodržování Pravidel a oba hráči by byli diskvalifikováni.

Pokud se ale hráči na řešení neshodnou, musí si daný hráč zvolit, jak bude pokračovat. Jeho soupeř může proti tomu vznést **námítku formou požadavku pozdějšího rozhodnutí**, ale musí tak učinit včas tj. předtím, než hráči začnou hrát další jamku. Stav zápasu se posléze případně upraví, pokud se ukáže, že námitka byla opodstatněná. Co hráč ale udělat nemůže, je hrát dva míče – tento institut není prostě v jamkovce možný. Z povahy hry je to celkem logické – soupeř musí vědět, proti jakému míči a jakému skóre vlastně hraje.

Naopak ve **hře na rány** je to v podobných situacích to správné řešení! Hráč musí předem deklarovat, že **bude hrát dva míče** a také to, který z nich si přeje započítat, pokud to bude možné (pokud míč nevybere, má se za to, že vybral první míč, který bude odehraný). Po konci kola (případně dříve, pokud třeba potká rozhodčího) musí hráč danou situaci **nahlásit** Soutěžnímu výboru ještě předtím, než odevzdá skóre kartu.

Nová pravidla pak jasně popisují, jak se určí výsledek jamky (dříve byl tento postup obsažen v Rozhodnutích). Jednoduše řečeno se počítá hráčem preferovaný míč, pokud s ním bylo vše v pořádku, jinak se počítá zbylý míč. Třeba když hráč ve výše popsané situaci preferuje míč s beztrestnou úlevou, tak se ve výsledku bude počítat míč bez úlevy (protože na ní nebyl nárok).

Na rozdíl od jamkovky se ale hráči nemohou na řešení jednoduše dohodnout. Jde o to, že nesoupeří pouze sami mezi sebou, ale zároveň proti všem dalším hráčům v soutěži, takže případný postup proti Pravidlům by hráče neoprávněně zvýhodnil. Jasně, mohou o věci debatovat a navzájem si pomáhat s určením a výkladem Pravidla, ale v konečném důsledku je hráč sám odpovědný za to, že hraje podle Pravidel. Ani zapisovatel není rozhodčí a jeho slovo nemá větší či rozhodující váhu, další hráči ve skupině mají k věci určitě také co říci.

A nejenom to – Pravidla nově stanoví **povinnost hráče ohlásit jakýkoli možný pravidlový problém**. Pokud se hráč domnívá, že došlo k porušení Pravidel, měl by to sdělit ideálně ihned danému hráči, případně pak rozhodčímu nebo Soutěžnímu výboru, opět samozřejmě pokud možno předtím, než dojde k odevzdání skóre karty. Pokud tak hráč neučiní, může být Soutěžním výborem diskvalifikován za chování v rozporu s duchem hry! Že vám to přijde trochu ve stylu „bonzovat se nemá, ale hlásit se to musí?“. Možná, ale zopakujme si, že jde o ochranu všech hráčů ve startovním poli. Účastí v soutěži na sebe hráč prostě takový závazek bere! Stejně jako on bude chránit férovou soutěž vůči ostatním hráčům, budou to oni dělat vůči němu.

S tím následně souvisí i správnost výsledků zapsaných na skóre kartě. Připomeňme si, že určující jsou **jednotlivé jamkové výsledky**, nikoli správný či chybný celkový součet (ten je ostatně na odpovědnosti Soutěžního výboru). Když je některý zapsaný výsledek **vyšší**, než skutečný, pak platí (došlo k znevýhodnění hráče, který si měl při kontrole dát pozor - je to čistě jeho boj). Ovšem když je některý zapsaný výsledek **nižší**, než skutečný, je to větší problém. Běžně je výsledkem **diskvalifikace** (došlo k neoprávněnému zvýhodnění hráče vůči všem ostatním).

Jedinou výjimkou je situace, kdy hráč nemá započten trest (jednu nebo více trestných ran), o kterých před odevzdáním karty nevěděl. Pak se pouze příslušný trest dopočítá.

Třeba když hráč pod vlivem všech těch změn založí v bankru (poplete si to s trestnou oblastí, kde to nově možné je) a trest si nezapočítá. Nebo si vytáhne autový kolík a nevrátí ho. Tady ale do hry také vstupuje ono již zmíněné ohlášení – pokud to někdo viděl, měl to hráči říct ihned, ne čekat, až odevzdá kartu. Pak by bylo na hráči, aby danou věc před odevzdáním sám nahlásil a nechal si případně přidělit trest. Pokud totiž hráč má jakoukoli pochybnost (nebo je na ni upozorněn), má se za to, že o trestu věděl a pokud mu tam bude chybět, bude to zase ta diskvalifikace.

Ano, konfrontace v rámci flightu nejsou zrovna něčím, co by většina z nás vyhledávala, ale ruku na srdce – tiché ignorování pravidlových prohřešků či dokonce podvodů je cestou do pekel. Dokud se věci nezačnou řešit, nezlepší se. Hra podle Pravidel a v duchu hry by měla být samozřejmostí, nikoli výjimkou.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 - 12.

Dalibor Procházka, Středa 28. listopadu 2018

Dnešní díl uzavírající tucet pokračování bude spíš takový pel-mel, protože stěžejní témata jsme víceméně probrali. Ale není malých témat a koneckonců leccos z uvedeného má praktický dopad.

Začneme třeba s holemi a míčem. V první řadě v Pravidlech už teď nenajde specifikace ohledně délky, tvaru, rozměrů a dalších vlastností. To všechno bylo ze stávajících dodatků vyčleněno do **Pravidel pro výstroj**, která jsou dostupná výhradně elektronicky. To má výhodu v tom, že je lze aktualizovat prakticky kdykoli a tím rychleji reagovat na nové objevy a technologické trendy. A kdo potřebuje něco ověřit, má všechno hezky pohromadě včetně schválených seznamů a podobně.

Z praktického hlediska je pak důležité hlavně zachování limitního počtu **14 holí**, které hráč během kola může používat. To bylo i předtím, ale nově se jinak přistupuje k situaci, kdy hráč hůl během kola poškodí. Dříve se muselo řešit, jakým způsobem k tomu došlo – při hře nebo třeba ve vzteku.

Dnes je to jedno, takže z pohledu Pravidel není rozdíl, jestli hůl zlomíte nebo ohnete o skrytý kořen při samotné ráně, nebo když po nepovedené ráně vzteky hůl zahodíte. Ani v jednom případě si totiž takovou hůl **nebudete moci vyměnit!** Na oplátku ji i v poškozeném stavu **můžete po zbytek kola používat** (typicky se to může týkat patru s ohnutým krčkem). Jedinou výjimkou je, pokud vám hůl poškodí někdo jiný nebo něco jiného (ale popravdě, kde nahonem vzít náhradí vybavení, že).

Související tresty zůstávají stejné – za ránu nevyhovující hůl je diskvalifikace (ale nevádí, pokud takovou hůl máte v bagu, dokud s ní nezahrajete ránu) a za více než 14 holí jsou to 2, nejvýše 4 trestné rány ve hře na rány a odečtení 1 nebo 2 jamek od stavu zápasu ve hře na jamky (podle toho, jak rychle to zjistíte a jestli Pravidla porušíte na jedné nebo více jamek).

Tím se dostáváme k podobným **paušálním trestům** nesouvisejícím s nějakou konkrétní herní situací:

- sem patří **pozdní nebo brzký start** (všeobecný trest 5 minut po nebo do 5 minut před startovním časem, jinak diskvalifikace)
- trest za **víc než jednoho nosiče** (všeobecný trest za každou jamku, kde k něčemu takovému došlo – to je změna oproti současnému stavu, kdy to bylo jako s těmi holemi!)
- trest za **nepovolené použití výstroje** (za první porušení všeobecný trest, za druhé už diskvalifikace)
- trest za pomalou hru resp. **zbytečné zdržování** (tady už je přímo v základních Pravidlech **odstupňovaná škála** – 1 trestná rána za první porušení, všeobecný trest za druhé porušení a diskvalifikace za třetí porušení, přičemž Soutěžní výbor nad to může zavést Místní pravidlo stanovující vlastní tempo hry včetně škály trestů)
- trest za **nevhodné chování** alias porušení etikety (tady je stále jediným trestem diskvalifikace, ale Soutěžní výbor nově může přijmout jako Místní pravidlo vlastní **Kodex chování**, kde může stanovit další omezení a hlavně definovat vlastní odstupňovanou škálu trestů – díky tomu se snad dočkáme častějšího uplatňování podobných trestů, protože udělit jednu nebo dvě trestné rány je jednodušší, než někoho vykázat ze hřiště, i když i na to může dojít).

Částečně sem patří i **cvičení** – během kola se nic nemění, hráč může pouze cvičně patovat nebo přihrávat na posledně dohraném jamkovišti nebo v jeho okolí (a i to může Soutěžní výbor zakázat), nebo na příštím odpališti nebo v jeho okolí, samozřejmě ne z bankru. Co se mění je pohled na cvičení před kolem nebo mezi koly. V jamkovce to zůstává bez omezení (leďže Soutěžní výbor stanoví jinak, jako třeba při mistrovství republiky), ve hře na rány je nově povoleno cvičení po kole, takže třeba při dvoudenním turnaji si můžete jít ještě večer pinknout pár jamek, když bude volno a budete mít sílu a chuť (samozřejmě to Soutěžní výbor může zakázat, když bude chtít).

Zůstává tak nemožnost cvičit před kolem (pokud to Soutěžní výbor nepovolí), ale i tady se stávající poměrně drakonický trest okamžité diskvalifikace (vlastně i za něco, co mohl hráč provést omylem) zmírňuje na všeobecný trest za první takové porušení s diskvalifikací až v druhé instanci. Tady lze narazit zejména u docela oblíbených odpoledních 9jamkových turnajů, kde by Soutěžní výbor neměl zapomenout cvičení povolit (protože někde má třeba dost času a jde hrát i ráno).

Ale pojďme se ještě vrátit k tomu tempu hry. V Pravidlech se nově objevil pojem **ready golf**, který si ale ne všichni vysvětlují správně. Není to o tom, že si můžu hrát tak rychle až bleskurychle, jak já chci. Formální definice je hra mimo pořadí za účelem zrychlení tempa hry, když tak hráči činí **bezpečným a odpovědným způsobem**. Nemůžu tak třeba pomalejšímu spoluhráči sprostě utéct, protože mě nebaví na něj pořád čekat.

Co můžu, je odehrát míč, když už jsem připraven, zatímco spoluhráč, který je ve skutečnosti na řadě, ještě ne. Přitom ale samozřejmě musím dávat pozor, abych nikoho neohrozil – ať už hráče ve skupině před sebou (něco takového by mě nemělo ani napadnout!), nebo i vlastní spoluhráče (kteří to nemusejí čekat a mohli by mi omylem vstoupit do směru hry). A samozřejmě je to i o tom, zrychlit všechno okolo včetně přípravy k ráně, zatímco hrají ostatní. Neměl bych také nikoho vyrušit, takže když se třeba spoluhráč již chystá k ráně, neměl bych se ho snažit za každou cenu o pár vteřin „předběhnout“ – tím bych atmosféře ve flightu nepříspěl.

Celkově by to mělo pomoci hlavně v situaci, kdy jeden z hráčů má nějakou obtížnou situaci, na kterou potřebuje víc času, nebo je obecně pomalejší a k míčům dorazí vždycky poslední (tam ale trochu pozor, abyste svým rychlým postupem takovému hráči naopak nevlezli do směru hry, když je zároveň i o dost kratší). Ono se to ale snad rychle zažije a bude to ku prospěchu věci!

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 - 13.

Dalibor Procházka, Čtvrtek 6. prosince 2018

Každý správný seriál má nejméně třináct dílů a toho se budeme držet i my. V tom dnešním třináctém (a snad ne nešťastném) se budeme věnovat zdánlivě nudnému tématu – formám hry.

Ve skutečnosti ale půjde o poměrně zásadní věci, protože předepsaná či zvolená **forma hry** má spoustu pravidlových konsekvencí. Základní rozdělení samozřejmě všichni známe: hra na jamky vs. hra na rány.

Ve **hře na jamky** hrají dva hráči (nebo dvě strany) proti sobě a v drtivé většině případů se jim do toho nikdo jiný ani nemá míchat (ledaže si vyžádají rozhodnutí), počítá se po jamkách, přičemž jamku není případně potřeba dohrát (lze ji vzdát či naopak darovat či se dohodnout na jejím půlení) a všeobecným trestem je ztráta jamky. Tady se toho mnoho nezměnilo, jen je snad detailněji probrán mechanismus darování rány a způsoby, které k tomu lze použít (verbálně, gestem, zvednutím míče apod.). Také pozor na to, že jamku lze sice darovat kdykoli, ale nelze si uměle zkrátit zápas tím, že by se hráči dohodli, že si na střídačku darují nějakou sérii jamek.

Naproti tomu ve **hře na rány** hraje každý hráč proti vše dalším účastníkům a tak je na každém zúčastněném, aby hlídal všeobecné dodržování pravidel, jak u sebe, tak u ostatních. Zásadní požadavkem je pak požadavek na korektní dohrání každé jamky, tj. že hráč jamku správně začne na odpališti, po cestě se nedopustí závažného porušení pravidla o hře z nesprávného místa a míč dohraje do jamky – když něco z toho nesplní a včas to neopraví, je diskvalifikován. Stejně tak bude hráč diskvalifikován za nesprávný nižší výsledek na nějaké jamce (**podrobnosti viz 11. díl**).

Právě požadavek na dohrání každé jamky ale může pro leckoho znamenat problém, zejména když je dovednost hráče v nepoměru s obtížností jamky (třeba když je potřeba přepálit dlouhou roklič/vodu a design jamky nenabízí plán B). Také může jedna zkažená jamka (kde hráč třeba

poztráci několik míčů v lese) znamenat konec všem nadějím pro kolo nebo turnaj. I proto vznikly některé alternativní formáty.

Nejznámějším z nich je samozřejmě **Stableford**, kde na každé jamce hráč získá určitý počet bodů, přinejhorším pak žádný. Výhodou formátu je, že ani sebepokaženější jamka neznámá globální katastrofu, protože 0 bodů dostane hráč jak za 8, tak třeba i za 12 ran, stejně jako za vůbec nedohranou jamku (zrovna v případě těch 12 ran by hráč už dávno měl svůj míč s ohledem na tempo hry zvednout). Možnou nevýhodou formátu je snad jen to, že je až příliš nadsužován (i jako důsledek aktuálního hendikepového systému, který vše přepočítává právě na Stableford) a do jisté míry nevychovává hráče k potřebné pokoře před hřištěm („no a co, tak to zkusím, přinejhorším to zvednu“). Každopádně ani tady se toho příliš nemění, jen je lépe vyjasněna otázka zapisování, kdy lze akceptovat i prázdný výsledek, který je ekvivalentní škrtnutí.

Nově se ale v Pravidlech objevuje lehce obdobná verze hry na rány, a to **Maximální výsledek**, kdy se sice počítají rány, ale na každé jamce je stanoveno určité maximum, které se hráči započítá, i když jamku zahraje hůře nebo ji nedohraje. Nejde o úplné novum, třeba v hickory komunitě (hra předválečnými holemi s dřevěnými šafty) jde o celkem běžný formát. Typickou hranicí bývá dvojnásobek paru plus jedna (tedy 7, 9 a 11 ran pro pary 3, 4 a 5), ale lze to stanovit i jinak. Třeba při volbě netto double bogey bude daný formát naprosto ekvivalentní Stablefordu (protože to je právě nejnižší skóre, za které hráč získá 0 bodů). I zde je to se zapisováním podobně, jako u Stablefordu.

Dlouhodobě kodifikovaným, byť u nás nepříliš rozšířeným formátem je **Par/Bogey**, což je vlastně jamkovka proti hřišti (na každé jamce je stanoveno pevné cílové skóre), přitom jde o velmi zábavný a hlavně rychlý formát! Ještě tak nejpoužívanější je jeho obdoba v rámci turnajů Pro-Am (par is my friend). Každopádně jde o formát podporující agresivní hru se snahou o skórování za každou cenu, což má také své kouzlo.

Samotná jamková hra z principu příliš variant mít nemůže, snad jen tzv. **hru třemi míči**, kdy každý ze tří hráčů najednou hraje dva zápasy proti oběma zbylým hráčům, ale tento formát se zpravidla používá jen při přátelské hře, a i tam je mnohdy nahrazen tzv. šestibodovým systémem (na každé jamce se dělí 6 bodů podle dosažených výsledků takto: 4-2-0, 4-1-1, 3-3-0, 2-2-2).

Důležitými variantami hry jsou ale ty, kde dva hráči (výjimečně více) hrají jako **partneři**:

- Jde jednak o **čtyřhru** (tzv. klasický foursome), kde partneři hrají jeden společný míč a musejí se střídát jak v ranách z odpaliště, tak i v ranách během každé jamky – když omylem odpálí druhý z partnerů, je to chyba (ve hře na jamky ztrácí strana jamku, ve hře na rány je to nutné opravit).
- Druhým formátem je pak **hra čtyřmi míči**, kde každý z partnerů hraje svůj míč a jako výsledek jamky se bere vždy ten lepší z nich (ať už se hraje hra na jamky nebo na rány).

V obou uvedených formátech partnerské hry dochází k poměrně podstatné změně: jelikož za stranu může jednak kterýkoli z partnerů, může také kterýkoli z nich provádět úkony týkající se libovolného z jejich míčů, tedy **včetně zvedání, spouštění či umístování!** Takže už ve čtyřhře nemusí míč spustit ten z partnerů, který je právě na řadě, ale kdokoli z nich. Stejně tak ve hře čtyřmi míči může jeden z partnerů zvednout na greenu oba míče, aniž by k tomu ještě potřeboval další souhlas svého partnera apod. Stejně tak mají úplně stejné postavení oba jejich nosiči (ať už ohledně toho, co můžou – třeba dávat rady, nebo nemůžou – třeba stát za kterýmkoli z partnerů při zaujímání postoje).

Nově jsou pak Pravidla benevolentní i k jiným upraveným formám hry, pokud nenarušují základní principy hry a běžná pravidla. Jako příklad lze uvést třeba modifikovaný Stableford (občas k vidění na PGA), kde se za výsledek lepší než par přidělují vyšší kladné body, než záporné body za výsledek horší než par (formát opět podporuje skórování). Ale variant je nepřeberně – od texas scramble, výběrový drajv či chapmana, až po provázkovou nebo praporkovou. Že něco z toho neznáte? Tak si to vyzkoušejte! Přemluvte třeba domovský klub, aby něco takového uspořádal – vždyť golfem bychom se měli primárně bavit!

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 - 14.

Dalibor Procházka, Středa 12. prosince 2018

Dnešní díl o změnách v pravidlech golfu se bude věnovat zdánlivým maličkostem, které ale často mají podstatný vliv na hru a možnosti hráčů. Tušíte správně – posvítíme si na místní pravidla.

Místními pravidly může Soutěžní výbor řešit jednak některé typické situace, u kterých chce zavést vhodné paušální řešení, nebo zohlednit zvláštní situace a podmínky na hřišti, ať už specifické pro dané hřiště, nebo třeba vzniklé v důsledku počasí. Místní pravidla pro danou soutěž (popř. jejich trvalá verze pro dané hřiště) by měla vždy být v klubovně vhodně vyvěšena, jejich zkrácená verze pak často bývá uvedena na skóre kartě a třeba na federačních soutěžích jsou vždy k dispozici i na startu s tím, že by hráči ve flightu měli mít minimálně jeden výtisk.

Rozhodně se vždycky vyplatí si místní pravidla pozorně přečíst, protože jejich dobrá znalost může hráči často pomoci nebo ho uchránit od možného trestu. S ohledem na změny v pravidlech samých je pak prakticky nevyhnutelné, aby svoje místní pravidla uzpůsobila prakticky všechna hřiště (kdyby jen kvůli přejmenování vodních překážek na trestné oblasti).

Samozřejmě i nadále platí zásada, že žádné místní pravidlo nemůže být v rozporu s nějakým základním pravidlem golfu. Pokud už situace na hřišti je opravdu tak výjimečná, že by něco podobného opravňovala, je potřeba k zavedení takového místního pravidla získat souhlas přímo od nejvyšší pravidlové autority, pravidlové komise R&A. Ale nás zajímají spíše běžné a typické situace a tak se pojďme podívat, jaká mohou být příslušná místní pravidla.

Prvním úkolem Soutěžního výboru je vyznačit hřiště a jeho jednotlivé oblasti. Sem spadá v první řadě stanovení **hranic hřiště**. Vyznačení pomocí kolíků nebo plotu definují samotná pravidla, ale v případě vyznačení jiným způsobem je potřeba velmi pečlivě specifikovat, jak to je. Třeba v případě hraniční zdi určit, jestli hranici určuje bližší nebo vzdálenější stěna. Nebo jak to je, když míč přeletí silnici určující hranici a zastaví se na jiné jamce téhož hřiště (typicky by měl být v autu).

Zvláštní kapitolou je pak zavedení tzv. vnitřních autů platných pouze pro některou vybranou jamku (typicky doglegové jamky, kde by zkracování přes jiné jamky vedlo k narušení architektonického záměru nebo třeba nebezpečným situacím); navíc je potřeba určit status příslušných hraničních objektů při hře na jiné jamce (typicky to bývají nepohyblivé závady, aby se hranice nemohla posunout, a to ani neúmyslně).

Další na řadě je vymezení **trestných oblastí** stanovení jejich statusu (žlutá/červená). Z pravidel přitom vyplývá, že některé prvky jsou trestnými oblastmi automaticky, i když nejsou nijak označeny. U vodních ploch a toků je to zřejmé, ale co takové (odvodňovací) příkopy, které jsou po většinu času suché? Třeba příkopy podél silnice – mají to být trestné oblasti (jak uvádějí pravidla), nebo mají být součástí silnice a tedy závadou? Nebo ničím z toho a tedy součástí pole? A co jiné oblasti nemající vodní charakter (třeba nové kamenné pole na 7. jamce na Dýšině)? Dále tam, kde to je potřeba nebo žádoucí, může být stanoveno, že jde zároveň o oblast se zákazem hry (dnešní biozóny). Pak je nutné jasně specifikovat, jak se jejich značení liší od běžných trestných oblastí.

A nakonec z šestého dílu víme, že u červené trestné oblasti odpadla možnost spuštění míče na opačném břehu. Ovšem tam, kde to Soutěžní výbor shledá potřebným, takovou možnost může zase zavést. Třeba Hard Card R&A takovou možnost paušálně zavádí všude tam, kde okraj červené trestné oblasti splývá s hranicí hřiště (takže by tam prostě nebylo kam dropovat). Typicky by mohlo jít o právě zmíněný odvodňovací příkop podél silnice, jejíž bližší okraj zároveň určuje

hranici hřiště. A když už jsme u trestných oblastí, pak u nich není standardně možnost hrát provizorní míč, ale podobnou možnost lze místním pravidlem povolit tam, kde by jinak mohlo docházet k výraznému zdržení (třeba 17. jamka na Kunětické Hoře).

Také je potřeba vyjasnit status potenciálních **závad** tam, kde by mohlo docházet k nejasnostem nebo potenciálně nespravedlivé výhodě. Příkladem toho prvního jsou třeba vyježděné cesty s přírodním či písčitým povrchem, příkladem toho druhého pak třeba závady situované uvnitř trestných oblastí, jako jsou opěrné zdi, kůly nebo mostky – hráč by potenciálně mohl chtít úlevu, pokud by na něčem takovém stál a chtěl hrát míč mimo trestnou oblast. Takové objekty pak bývají prohlášeny za nedílnou součást (a tedy od nich není poskytována úleva). Tak to je i v současné Hard Card ČGF a bude tomu tak i nadále.

Co se týče **půdy v opravě**, tak s výjimkou oblastí, které jsou zřetelně ve výstavbě/opravě (jako jsou třeba nově budovaná odpaliště) a které by měly být navíc prohlášeny za oblast se zákazem hry, je to většinou spíš o aktuálních podmínkách na hřišti. Něco lze označit (kolíky nebo sprejem), ale někdy by toho bylo tolik, že prostě nejde označit spravedlivě všechno – pak je lepší si pomoci místním pravidlem a půdu v opravě vymežit adekvátním popisem (třeba vystupující kořeny na fairwayi).

Alternativou při špatném stavu hřiště, zejména fairwayí, je pak povolené stavění. Nezapomeňte ale, že takové místní pravidlo standardně vyžaduje, aby byl míč před zvednutím označen – leckdy k tomu hráči přistupují hodně laxe! Na druhou stranu může Soutěžní výbor podmínky pro hru zpřísnit tím, že některé úlevy omezí – může tak třeba zakázat úlevu od překážení pouze v postoji od děr po zvířatech nebo omezit úlevu pro **zabořený míč** pouze na fairway (ze třetího dílu víme, že nově je tato úleva paušálně možná kdekoli v poli vyjma písečných oblastí).

U **jamkovišť** je toho minimum, ledaže se hraje na nějaké dočasné jamkoviště (protože to standardní je v rekonstrukci), nebo když je potřeba stanovit okraj jamkoviště jinak než sečí (typicky sérií teček). Za zmínku tak stojí snad hlavně možnost definovat rostoucí houby na jamkovišti jako půdu v opravě.

Mezi další běžná místní pravidla pak patří zavedení **drop zóny** pro určité úlevové postupy, typicky jako doplňkovou možnost nad rámec běžných možností nabízených příslušným pravidlem, ochrana mladých stromků nebo povinnost zrušit ránu, když míč zasáhne drát elektrického vedení. Dočasně nepohyblivé závady jsou pak většinou výsadou pouze profesionálních turnajů – naštěstí, protože při úlevě od nich lze snadno udělat chybu!

Nakonec jsem si nechal již v sedmém díle zmíněné místní pravidlo povolující spustit nový míč v případě, že **původní míč je v autu nebo je ztracený**. Pokud už ho někdo bude někde zavádět (na vrcholných soutěžích tomu tak, doufejme, nebude), měl by si dát pozor na plnou a správnou textaci a pravidlo na nástěnce doplnit i příslušným schématem, aby při tom nedocházelo k chybám a hře z nesprávného místa. Uvedené pravidlo navíc není nutné zavést paušálně, ale lze ho omezit třeba jenom na některé jamky, kde k podobným problémům a z nich vyplývajícimu zdržení dochází nadměrně často.

Na závěr zopakuji radu ze začátku: místní pravidla si vždy pozorně zkontrolujte, těch pár investovaných minut vám později může ušetřit nejednu ránu.

Změny v pravidlech platných od 1. ledna 2019 - 15.

Dalibor Procházka, Středa 19. prosince 2018

Dnešní patnáctý předvánoční díl o změnách v pravidlech golfu bude zároveň dílem posledním. A zatímco v předchozích dílech jsme se vždy poměrně

detailně věnovali jedné nebo několika málo změnám, dnes si nejdůležitější stručně shrneme, protože bude užitečné je mít přehledně uvedené všechny najednou.

Samozřejmě stručnost má svá úskalí, často může uvedené platit jen v drtivé většině případů s tím, že existují nějaká možná „ale“, která je případně nutno si najít a nastudovat jinde (v Pravidlech samých nebo v příslušném dřívějším díle našeho seriálu). Na druhou stranu je jistě lepší si za pomoci jednoduchého tvrzení či návodu vědět rady v běžné situaci, k těm složitějším stejně často voláme rozhodčí. Každopádně – pojďme na to!

Obecné změny:

- Poškozenou hůl, bez ohledu na to, jakým způsobem byla poškozena, si nemůžete vyměnit, ale můžete ji po zbytek kola používat.
- Oficiálně je podporován tzv. Ready Golf, tedy bezpečná a odpovědná hra mimo pořadí, pokud jste připraveni dříve, než hráč, který je právě na řadě.
- Obecně by zahrání rány včetně přípravy k ní nemělo trvat déle než 40 vteřin.
- Je povinností hráče nahlásit jakoukoli spornou či nedořešenou pravidlovou situaci, ať už se týká kohokoli, protože tím chrání ostatní hráče v soutěži.

Příprava a zahrání rány:

- Nikdo (tedy partner nebo nosič) nesmí stát za vámi a pomáhat vám s nasměrováním při zaujímání postoje nebo při zahrání rány.
- Nesmíte si na zem položit nic, co by vám pomáhalo s nasměrováním (třeba hůl).
- Nesmíte stát obkročmo ke směru hry.
- Vícenásobný dotek při úderu (dvoják) už není trestný (počítá se jenom ta jedna zahraniá rána).
- Když míčem trefíte sebe, svého nosiče nebo svou výstroj, není to trestné.

Hledání míče:

- Čas na hledání byl zkrácen na 3 minuty!
- Když při hledání míčem náhodou pohnete (např. omylem si do něj kopnete nebo na něj šlápnete), není to trestné, míč se vrací.

Spuštění míče (dropování) a jiné operace:

- Míč se spouští z výšky kolen!
- Délka hole = délka nejdelší hole, kterou máte v bagu, kromě patru (nejčastěji to bude driver).
- Vždy je určena oblast úlevy (o velikosti jedné nebo dvou délek hole).
- Míč se musí spustit do oblasti úlevy, ovšem také se tam musí zastavit.
- Není trestné, když se po dopadu na zem náhodou dotkne vás (např. nohy) nebo výstroje (třeba tyčka, kterým jste si oblast úlevy vyznačili).
- Když míč vrátíte na původní místo, které neznáte, tak místo odhadnete (stejně jako předtím) a míč na toto místo umístíte (doposud se v tomto případě spouštělo).

Odpaliště:

- Kdykoli hrajete z odpaliště, můžete míč přemístit či přetýčkovat kdekoli na odpališti, a to i když jde o míč ve hře.

Pole:

- Úleva pro zabořený míč platí kdekoli v poli (tedy třeba i v rafu), vyjma písečných oblastí (třeba waste).

Bunker:

- Můžete si vyndat volné přírodní předměty (šišky, listy apod.) – jenom pozor na pohnutí míčem.
- Nesmíte se dotknout písku v okolí svého míče a to ani během nápřahu k ráně, stejně tak se písku (kdekoli) nesmíte dotknout při cvičném švih. Ale jinak není dotknutí se písku trestné (když jdete k míči, něco si v bankru pokládáte, uhrabujete za sebou apod.).
- Pokud prohlásíte míč v bunkeru za nehratelný, máte novou možnost spuštění mimo bunker (dozadu po spojnici), byť za dvě trestné rány.

Trestná oblast (dříve vodní překážka):

- Neexistují žádná omezení při zahrání rány, takže můžete založit, udělat si cvičný švih nebo odstranit volné přírodní předměty (jen pozor na pohnutí míče), stejně jako na fairwayi nebo v roughu.
- U červené trestné oblasti nemáte standardně možnost spuštění na opačný břeh, ledaže to pro danou trestnou oblast povolují místní pravidla.

Jamkoviště:

- Náhodné pohnutí míčem nebo markovátkem je beztrestné, vše se vrací.
- Pokud byl míč označen, zvednut a vrácen, vrací se zpátky, i když s ním následně pohne vítr, voda nebo gravitace.
- Můžete opravit libovolné poškození jamkoviště (včetně stop po botách apod.).
- Při ukázání směru hry se můžete dotknout povrchu jamkoviště (rukou, holí apod.), jenom nikam nesmíte umístit žádnou značku.
- Můžete nechat tyč v jamce. Samozřejmě ji ale můžete vyndat nebo si ji nechat obsloužit, jako doposud. Jenom se k uvedenému musíte rozhodnout ještě před zahráním rány.

Doufám, že se vám náš seriál líbil a že pro vás nová pravidla učinil pochopitelnější a přijatelnější. Ať už tak nebo tak, rozhodně nebude od věci si celá pravidla – alespoň hráčskou edici nebo minimálně stručného průvodce – pozorně přečíst. A pokud vám i pak nebude něco jasného, nebojte se zeptat. Bylo by smutné muset si připsat nějaké zbytečné trestné rány třeba za nesprávné dropování nebo pomoc kedíka při zaujímání postoje. A pak už – s chutí do hry!