

Obsah

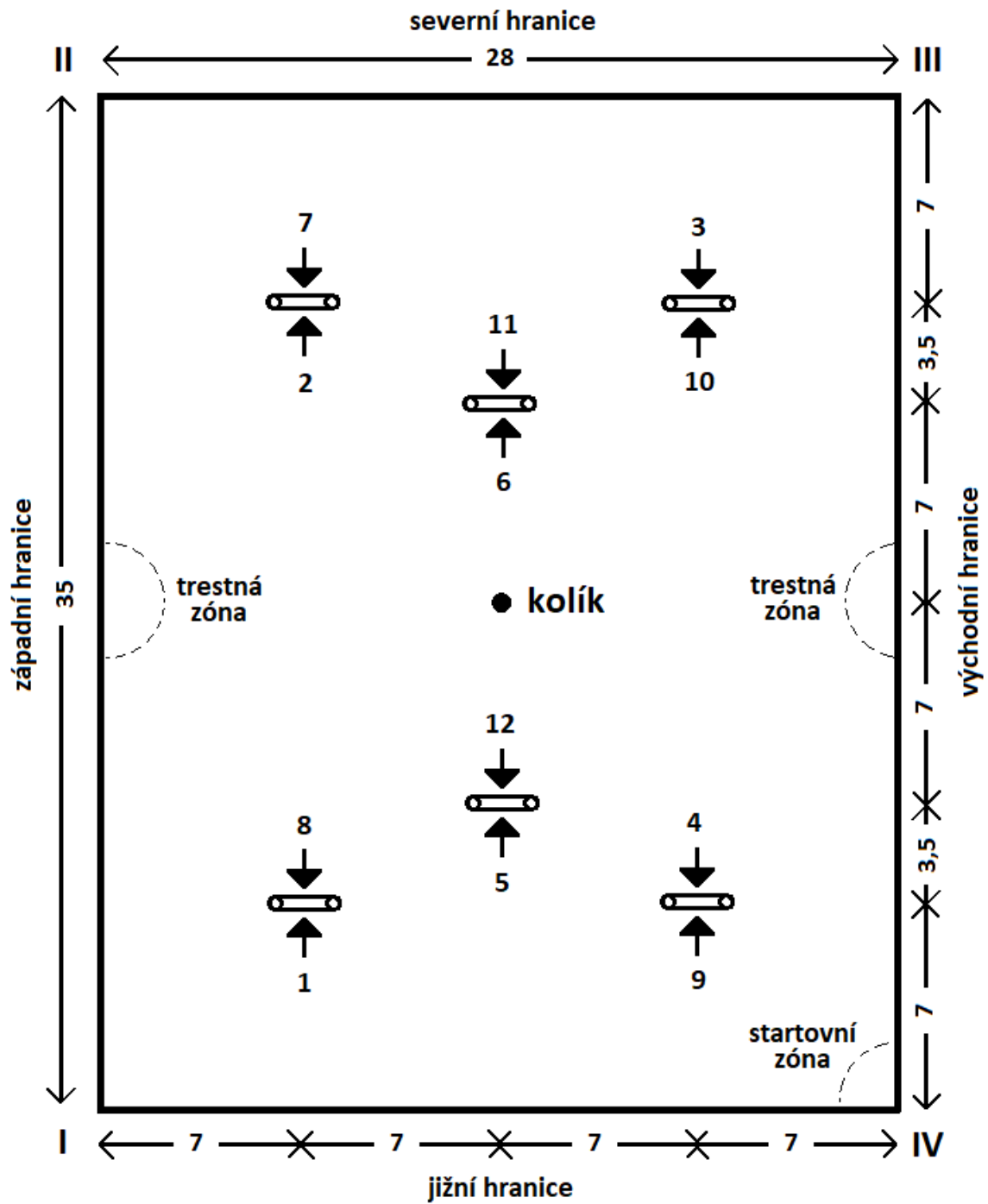
ČÁST 1 ÚVOD	6
1. NÁSTIN HRY	6
1.1 JAK SE HRAJE	6
1.2 POŘADÍ BAREV, STRIKEROVA KOULE A STRIKER	6
1.3 ÚČEL HRY	6
1.4 HRA	6
1.5 ZÁPAS	6
1.6 JEDNOTKY	6
2. KURT	7
2.1 STANDARDNÍ KURT	7
2.2 HRANICE	7
2.3 KOLÍK A BRANKY	7
2.4 MENŠÍ KURTY	7
2.5 CHYBĚJÍCÍ NEBO CHYBNĚ UMÍSTĚNÝ KOLÍK NEBO BRANKA	7
3. VYBAVENÍ	7
3.1 KOLÍK	7
3.2 BRANKY	8
3.3 KOULE	8
3.4 HOLE	9
4. VNĚJŠÍ ČINITELE A DOPLŇKY	9
4.1 VNĚJŠÍ ČINITELE	9
4.2 DOPLŇKY	10
ČÁST 2 OBECNÁ PRAVIDLA HRY	10
5. ZAČÁTEK	10
5.1 POŘADÍ VE HŘE	10
5.2 JAK A KDY ZAČÍNÁ HRA	10
5.3 CHYBY BĚHEM PRVNÍCH ČTYŘ TAHŮ HRY	10
5.4 ZÁPASY NA VÍCE HER	11
6. TAH, DOBA ÚDERU A ÚDER	11
6.1 TAH	11
6.2 DOBA ÚDERU	11
6.3 ÚDER	11
6.4 POZICE KOULÍ	12
6.5 KOULE JAKO VNĚJŠÍ ČINITELE	12

6.6	UMÍSŤOVÁNÍ KOULÍ.....	12
6.7	HRANÍ S KOULÍ, KTERÁ SE DOTÝKÁ HRANICE.....	13
7.	DOSAŽENÍ BODU.....	13
7.1	JAK SE DOSAHUJE BODU.....	13
7.2	PRŮJEZD BRANKOU V JEDNOM, NEBO VÍCE TAZÍCH	13
7.3	VÍCE NEŽ JEDNA KOULE PROJELA V TAHU BRANKU	14
7.4	SKÓRE	14
7.5	PRŮJEZD BRANKOU MIMO POŘADÍ	14
8.	KOULE V OFSAJDU	14
8.1	PŮLÍCÍ ČÁRY	14
8.2	KDY JE KOULE V OFSAJDU	15
8.3	KDY KOULE NENÍ V OFSAJDU.....	15
8.4	NAŘÍZENÍ O HRANÍ Z TRESTNÉ ZÓNY	16
	ČÁST 3 NEPRAVIDELNOSTI	16
9.	INTERFERENCE	16
9.1	INTERFERENCE HRÁČE S KOULÍ.....	16
9.2	INTERFERENCE VNĚJŠÍHO ČINITELE S KOULÍ	17
9.3	INTERFERENCE POVRCHU KURTU	17
9.4	INTERFERENCE PŘI HRANÍ ÚDERU	18
9.5	INTERFERENCE POŠKOZENÉHO VYBAVENÍ.....	18
9.6	INTERFERENCE VOLNÉ PŘEKÁŽKY S KOULÍ.....	19
9.7	INTERFERENCE POČASÍ S KOULÍ	19
10.	HRANÍ SE ŠPATNOU KOULÍ.....	19
10.1	OBECNÉ.....	19
10.2	STATUS PŘEDCHOZÍCH ÚDERŮ.....	19
10.3	POSTUP PO HRANÍ SE ŠPATNOU KOULÍ.....	20
10.4	NÁPRAVY	20
10.5	ZVLÁŠTNÍ SITUACE	20
10.6	STEJNÁ STRANA HRAJE PO SOBĚ NÁSLEDUJÍCÍ ÚDERY	21
10.7	ŠPATNÁ KOULE A FAULT VE STEJNÉM ÚDERU	21
11.	FAULTY	21
11.1	DEFINICE.....	21
11.2	TYPY FAULTU	21
11.3	OHLÁŠENÍ FAULTŮ.....	22
11.4	POSTUP PO FAULTU	22
11.5	VÍCE NEŽ JEDEN FAULT V ÚDERU	22
12.	PŘEKRÝVAJÍCÍ SE HRANÍ	23

12.1	OBĚ STRANY HRAJÍ PŘEKRÝVAJÍCÍ SE ÚDERY	23
12.2	JEDNA STRANA HRAJE PŘEKRÝVAJÍCÍ SE ÚDERY	23
13.	HRANÍ POTÉ, CO BYLA HRA PŘERUŠENA.....	23
ČÁST 4 DALŠÍ ZÁLEŽITOSTI.....		23
14.	INFORMACE, RADY A POUŽÍVÁNÍ MARKERŮ	23
14.1	INFORMACE POŽADOVANÉ PROTISTRANOU	23
14.2	ŽÁDNÉ PÍSEMNÉ INFORMACE.....	24
14.3	ŽÁDNÁ TAKTICKÁ RADA PROTISTRANĚ.....	24
14.4	ŽÁDNÁ TAKTICKÁ RADY ZPOZA KURTU	24
14.5	RADA V DEBLECH.....	24
14.6	POUŽÍVÁNÍ MARKERŮ	24
15.	ROZHODCOVÁNÍ.....	24
15.1	ROZHODČÍ ZAPOJENÍ DO HRY	24
15.2	REGLEMENTACE	25
15.3	NADŘAZENÉ PRAVIDLO.....	25
16.	CHOVÁNÍ.....	25
16.1	OBECNÉ.....	25
16.2	NEPŘIJATELNÉ CHOVÁNÍ	25
16.3	HRANÍ ROZUMNOU RYCHLOSTÍ.....	26
16.4	TRESTY, KDYŽ JE ROZHODČÍ POVĚŘEN ŘÍZENÍM HRY (JE IN CHARGE) 26	
16.5	TRESTY, KDYŽ HRA NENÍ ŘÍZENA ROZHODČÍM (rozhodčí in charge nebyl jmenován).....	27
17.	PARALELNÍ HRY (DOUBLE-BANKED GAMES)	27
17.1	ALTERNATIVNÍ BARVY	27
17.2	VYHÝBÁNÍ SE INTERFERENCÍM.....	27
17.3	ČASOVĚ OMEZENÉ HRY.....	27
18.	TRESTNÉ ZÓNY A POKRAČOVÁNÍ Z TRESTNÉ ZÓNY	27
18.1	TRESTNÉ ZÓNY	27
18.2	POKRAČOVÁNÍ Z TRESTNÉ ZÓNY.....	27
19.	HANDICAPOVÁ HRA	28
19.1	OBECNÉ.....	28
19.2	SINGLY.....	28
19.3	DEBLY	28
19.4	KDY MŮŽE BÝT ÚDER NAVÍC HRÁN.....	29
19.5	KOMUNIKACE S PROTISTRANOU	29
19.6	DOSAŽENÍ BODU JAKO DŮSLEDEK ÚDERU NAVÍC	29
19.7	PO ŠPATNÉ KOULI	29

19.8	PO FAULTU.....	29
19.9	PO CHYBNÉ INFORMACI.....	29
19.10	ADMINISTRACE.....	29

Diagram 1
Standardní kurt



rohy jsou označeny římskými číslicemi

WCF pravidla golf krocketu

ČÁST 1 ÚVOD

1. NÁSTIN HRY

1.1 JAK SE HRAJE

Hra se hraje údery holí do koule. Hrají proti sobě dvě strany, které se střídají v úderech v na sebe navazujících tazích (s výhradou výjimek uvedených v těchto Pravidlech). Hra se může hrát buď jako singlová, kdy je na každé straně jeden hráč, nebo jako deblová, kde jsou na každé straně dva. Jedna strana hraje s modrou a černou koulí a druhá strana s červenou a žlutou koulí (ale viz Pravidlo 17 pro používání alternativních barev).

1.2 POŘADÍ BAREV, STRIKEROVA KOULE A STRIKER

Koule jsou hrány v pořadí modrá, červená, černá a žlutá (ale viz Pravidlo 17 pro použití alternativních barev). S výhradou Pravidel 10 (Hraní se špatnou koulí) a 19.4.2 (Hraní úderu navíc v handicapové hře) se na konci každého tahu, poté co bylo v posledním úderu hráno libovolnou koulí, stane další koule v pořadí strikerovou koulí a její vlastník se stane strikerem.

1.3 ÚČEL HRY

Pro obě strany je účelem hry získávat body tím, že způsobí, že libovolná koule této strany projede brankami v pořadí uvedeném v Diagramu 1. Bod si započítá ta strana, jejíž koule jako první projede aktuální brankou v pořadí v souladu s Pravidlem 7. Obě strany se poté snaží projet další brankou ve stanoveném pořadí. Pokud je jednou nebo více brankami projeto mimo pořadí, použije se Pravidlo 7.5.

1.4 HRA

1.4.1 Hra je boj o většinu ze 7, 13, nebo 19 bodů a končí, jakmile jedna strana dosáhne této většiny bodů, které mají být hrány. Alternativní ukončení, která mohou být použita, jsou hraní do rozdílu o dva body nebo použití časových limitů. Pokud hráči opustí kurt nebo začnou další hru a shodli se na tom, která strana vyhrála, pak hra skončila výsledkem, na němž panuje shoda.

1.4.2 V 7bodové hře se hraje prvních 6 branek a sedmého bodu se dosáhne opětovným projetím branky 1. V 13bodové hře se hraje prvních 12 branek a třináctého bodu se dosáhne opětovným projetím branky 3. V 19bodové hře se hraje prvních 12 branek, poté branky 3, 4, 1, 2, 11 a 12 coby branky 13 až 18. Devatenáctého bodu se dosáhne opětovným projetím branky 3.

1.5 ZÁPAS

Zápas je utkání o většinu z jedné, tří, nebo pěti her. Zápas skončí, jakmile jedna strana zvítězí ve většině her, které mají být hrány.

1.6 JEDNOTKY

Všechny rozměry v těchto Pravidlech jsou uváděny v imperiálních jednotkách, ale je dovoleno používat také metrické jednotky podle přepočtů uvedených v Příloze 1. Ve vztahu ke kurtu může být používán pouze jeden systém jednotek.

2. KURT

2.1 STANDARDNÍ KURT

2.1.1 Standardní kurt je obdélník o rozměrech 28krát 35 yardů. Jeho rohy se označují I, II, III a IV. Viz Diagram 1.

2.1.2 Délka i šířka kurtu mají povolenou odchylku +/- 6 palců.

2.2 HRANICE

2.2.1 Hranice se nazývají severní, jižní, východní a západní hranice bez ohledu na zeměpisnou orientaci kurtu. Viz Diagram 1.

2.2.2 Hranice musí být jasně označeny. Vnitřní okraj značení tvoří vlastní hranici.

2.2.3 Tam, kde je viditelné více než jedno značení hranic a není zřejmé, které by se mělo použít, tvoří vlastní hranici to nejnovější, nebo pokud to nelze určit, tak to nejvnitřnější. Pokud značení hranic není rovné, pak vlastní hranici v kterémkoli bodě tvoří úsečka, která nejlépe odpovídá vnitřnímu okraji značení hranic v okolí tohoto bodu.

2.3 KOLÍK A BRANKY

2.3.1 S výhradou Pravidla 2.3.3 je kolík umístěn ve středu kurtu.

2.3.2 Šest branek je umístěno rovnoběžně se severní a jižní hranicí. S výhradou Pravidla 2.3.3 jsou středy dvou vnitřních branek 7 yardů na sever a jih od kolíku; středy čtyř vnějších branek jsou 7 yardů od přiléhajících hranic.

2.3.3 Pozice každé branky i kolíku mají povolenou odchylku až 12 palců za předpokladu, že přímky procházející středy branek 1 a 2, 3 a 4, 5 a 6 zůstávají viditelně rovnoběžné s východní a západní hranicí, a že kolík leží na průsečíku přímků procházejících středy branek 1 a 3, 2 a 4, a 5 a 6.

2.4 MENŠÍ KURTY

Pokud je dostupná plocha příliš malá pro standardní kurt, může být postaven menší kurt při zachování poměru stran kurtu pěti délkových jednotek na čtyři délkové jednotky, ale za použití délkové jednotky kratší než standardních 7 yardů. Příslušný řídicí orgán může schválit jiné poměry a rozměry.

2.5 CHYBĚJÍCÍ NEBO CHYBNĚ UMÍSTĚNÝ KOLÍK NEBO BRANKA

Pokud se zjistí, že hra probíhala, zatímco nějaká branka nebo kolík chyběly nebo byly výrazně chybně umístěny, příslušné vybavení se umístí správně a hra bude pokračovat. Všechny body dosažené během dosavadní hry, která byla jinak správná, se počítají.

3. VYBAVENÍ

3.1 KOLÍK

3.1.1 **Specifikace** Kolík je pevný válec o výšce 18 palců nad zemí a jednotném průměru 1½ palce. Povolená odchylka pro výšku je +/- 1 palec. Povolená odchylka pro průměr je +/- ¼ palce.

3.1.2 **Barva** Kolík by měl být obarven na bílo alespoň do výšky 6 palců nad zem a může mít modrý, červený, černý a žlutý nebo zelený, růžový, hnědý a bílý pruh v horní části, a to v tomto pořadí barev od shora.

3.1.3 Patříčný stav

- (a) Kolík by měl být svislý a pevně ukotvený.
- (b) Pokud se zjistí, že je kolík nakloněný nebo uvolněný, má striker kdykoli během hry právo vyžádat si, aby byl stav napraven. Jakákoli taková náprava by měla být provedena ihned pod dohledem obou hráčů (nebo rozhodčího, je-li tento přítomen), s výjimkou situace, kdy se kolíku dotýká nějaká koule, nebo by se jej dotýkala po nápravě kolíku, v kterýchžto případech se stav kolíku napraví až poté, co je taková koule zahrána od něj. Po jakékoli takové nápravě se v případě potřeby upraví pozice koulí tak, aby tím striker nezískal žádnou výhodu.

3.2 BRANKY

3.2.1 Specifikace

- (a) Každá branka je vyrobena z pevného kovu a skládá se ze dvou tyček spojených břevnem. Břevno musí být rovné a kolmé k tyčkám. Branka má nad zemí výšku 12 palců měřeno k horní části břevna. Povolená odchylka pro výšku je $+1/2$ palce -1 palec.
- (b) Tyčky i břevno mají nad zemí jednotný průměr mezi $5/8$ palce a $3/4$ palce, s povolenou odchylkou $1/16$ palce, i když nahoře a dole je přípustná další menší odchylka. Alternativně může být břevno z kvádrů o stranách mezi $5/8$ a $3/4$ palce, s povolenou odchylkou $1/16$ palce a se zakulacenými okraji.
- (c) Vnitřní povrchy tyček jsou přibližně rovnoběžné a se vzájemnou vzdáleností ne menší než $3\ 11/16$ palce a ne větší než 4 palce. Na turnaji nebo v zápasech nicméně může organizátor určit užší rozchod – buď vzdáleností mezi tyčkami anebo mezerou mezi koulí a vnitřní stranou jedné tyčky ve chvíli, kdy je koule napůl skrz bránu a dotýká se druhé tyčky. Všechny branky na kurtu mají mít stejný rozchod, s povolenou odchylkou $1/32$ palce.

3.2.2 **Barva** Branky mohou být neobarvené, nebo obarvené na bílo; navíc může být břevno první branky obarveno namodro a poslední branky načerveno. Je také přípustné, aby byly branky obarveny tak, jak je potřeba pro asociační kriket.

3.2.3 Patříčný stav

- (a) Každá branka je svislá a pevně ukotvená.
- (b) Pokud se kdykoli zjistí, že je branka nakloněná nebo uvolněná, má striker kdykoli během hry právo vyžádat si, aby stav byl napraven. Jakákoli taková náprava by měla být provedena ihned pod dohledem obou hráčů (nebo rozhodčího, je-li tento přítomen), s výjimkou situace, kdy se branky dotýká nějaká koule, nebo by se jí dotýkala po nápravě branky, v kterýchžto případech se stav branky napraví až poté, co je taková koule zahrána od ní. Po jakékoli takové nápravě se v případě potřeby upraví pozice koulí tak, aby tím striker nezískal žádnou výhodu.
- (c) Šířka i výška branky může být před začátkem hry zkontrolována na žádost kterékoli strany a s výhradou Pravidla 9.5 (Interference poškozeného vybavení) na společnou žádost obou stran i během hry.

3.3 KOULE

3.3.1 **Specifikace** Koule má průměr $3\ 5/8$ palce s povolenou odchylkou $\pm 1/32$ palce a hmotnost 16 unce s povolenou odchylkou $\pm 1/4$ unce.

3.3.2 **Další požadavky** Na turnaji a v zápase může organizátor určit další požadavky.

3.4 HOLE

- 3.4.1 **Struktura** Hůl se skládá z kladiva a k jeho středu připevněné násady, která je alespoň ve spodních 12 palcích délky na něj kolmá, takže během hry obě tyto části fungují jako jeden celek. Alternativní, ale ekvivalentní uspořádání jsou také povolena, za předpokladu, že herní vlastnosti hole nezávisí na tom, která z koncových ploch kladiva je použita pro úder do koule.
- 3.4.2 **Omotávka** K násadě může být připevněna omotávka z libovolného materiálu, ale ani ona ani násada nesmí být tvarována podle otisku žádné části hráčovy ruky.
- 3.4.3 **Kladivo** Kladivo je pevné a může být vyrobeno z jakýchkoli vhodných materiálů. Musí mít principiálně stejné herní vlastnosti bez ohledu na to, který konec je použit pro úder do koule. Jeho koncové plochy musí být rovnoběžné, ploché a principiálně identické, ačkoli jsou povoleny ozdobné vlasy. Okraje obou koncových ploch musí být takového tvaru a z takového materiálu, aby nebylo pravděpodobné, že způsobí poškození, okraje nesmí být bez ohledu na tvar a zkosení součástí koncových ploch.
- 3.4.4 **Mířící zařízení** Žádná zrcadla, mířidla ani jiná zařízení, jejichž účelem je pomoci při míření nebo hraní úderu nesmí být připojena k žádné části hole. Násada nicméně nemusí být rovná a na kladivu mohou být mířící čáry.
- 3.4.5 **Postižení hráči** Postižený hráč může používat hůl s patřičně upravenou násadou nebo přidavnými pomůckami za předpokladu, že tím nezíská žádnou výhodu oproti hráči bez hendikepu, který používá konvenční hůl.
- 3.4.6 **Výměna** Hůl nesmí být v průběhu hry vyměněna za jinou, s výjimkou situace, kdy je nedostupná nebo je její použití významně ovlivněno:
- (a) náhodným poškozením nebo
 - (b) mechanickým nebo strukturálním defektem,

jež nastal nebo byl objeven během hry.

Poškozená hůl může být vyměněna pouze pokud tím hráč nezíská výhodu. Herní vlastnosti hole se nesmí během hry měnit, s výjimkou obnovení jejího původního stavu před takovou změnou. Pokud je kladivo oddělitelné od násady, nesmí být ani ono ani ona vyměněno s výjimkou situací popsaných v tomto pravidle.

4. VNĚJŠÍ ČINITELE A DOPLŇKY

4.1 VNĚJŠÍ ČINITELE

- 4.1.1 Vnější činitelem je jakýkoli činitel nespojený s hrou s výjimkou:
- (a) volné překážky (viz Pravidlo 9.6),
 - (b) počasí (viz Pravidlo 9.7) nebo
 - (c) skórovacího kolíčku z jiné hry, který je připevněn k brance.
- 4.1.2 Příkladem jsou zvířata, diváci, rozhodčí jiný než hráč, hráči nebo vybavení z jiné hry, doplňky a jiné zatoulané předměty.
- 4.1.3 Koule patřící ke hře se stává dočasně vnějším činitelem když:
- (a) opustí kurt (viz Pravidlo 6.5.1) nebo
 - (b) je nařízeno, aby jí bylo hráno z trestné zóny (viz Pravidla 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 a 12.1.4) nebo
 - (c) je odstraněna ze hry (viz Pravidla 5.3.2, 6.6.2 a 17.2.1).

4.2 DOPLŇKY

- 4.2.1 **Účel** Doplnky popsané v Pravidlech 4.2.2 až 4.2.6 níže mohou použity jako vodítka, pro usnadnění nebo jako dekorace. Jakýkoli doplněk, včetně skórovacího kolíčku připevněného k brance, může být kteroukoli stranou dočasně odstraněn, pokud může ovlivnit hraní nebo výsledek následujícího úderu.
- 4.2.2 **Stožárek s alternativními barvami** Stožárek zobrazující pořadí alternativních barev může být umístěn těsně vedle kurtu.
- 4.2.3 **Zachycovače koulí** Zachycovací plůtek nebo jiné vhodné vybavení dostatečně vysoké na to, aby zastavilo pohyb koule, může být umístěno kolem hranice. Pokud je nepřenosný, měl by být umístěn v dostatečné vzdálenosti od hranice na to, aby hráči umožnil volný švih při úderu do koule na hranici.
- 4.2.4 **Rohové praporky** Rohové praporky barvy modré, červené, černé a žluté mohou být umístěny v rozích I, II, III a IV. Měly by být umístěny na žerdích asi 12 palců vysokých buď vně do 12 palců od kurtu nebo na hranici, ale tak, aby nepřecházely do kurtu.
- 4.2.5 **Půlící markery** Bílé kolíky, dostatečně viditelné přes kurt mohou být umístěny na hranici nebo do vzdálenosti 12 palců od ní vně kurtu pro označení konců půlících čar.
- 4.2.6 **Skórovací kolíčky** Mohou být použity dvě sady kolíčků. První sada je modrá, nebo černá a druhá červená, nebo žlutá (nebo jiných barev, pokud jsou používány alternativní koule). Skórovací kolíček není vnějším činitelem, když je přicvaknut na branku nebo na hráče nebo na jeho oblečení, ale je vnějším činitelem, když spadne na povrch kurtu nebo na něm leží. Je-li přicvaknut na hráče nebo na jeho oblečení, tvoří skórovací kolíček součást jeho osobního majetku.

ČÁST 2 OBECNÁ PRAVIDLA HRY

5. ZAČÁTEK

5.1 POŘADÍ VE HŘE

S výhradou Pravidla 5.4.2 určí strany pořadí ve hře hodem mincí, nebo obdobným postupem. Vítězná strana hraje první úder hry modrou koulí nebo jejím ekvivalentem z alternativní sady.

5.2 JAK A KDY ZAČÍNÁ HRA

- 5.2.1 Každá koule je na začátku do hry zahrávána z pozice na kurtu, která leží do jednoho yardu od rohu IV, nebo z přilehlé oblasti určené organizátorem.
- 5.2.2 Hra začíná, když je hrán první úder hry.

5.3 CHYBY BĚHEM PRVNÍCH ČTYŘ TAHŮ HRY

- 5.3.1 Pokud se zjistí před zahráním úderu v pátém tahu hry, že během kteréhokoli z prvních čtyř tahů hry bylo hráno se špatnou koulí, použije se Pravidla 10.5.3.
- 5.3.2 Pokud je hráč penalizován za fault v jednom z prvních čtyř tahů hry, byla jím hraná koule zahrána do hry. Pokud je nicméně koule umístěna nebo ponechána na pozici, ve které znesnadní zahrání jiné koule podle Pravidla 5.2.1, může být dočasně odstraněna poté, co se její pozice označí.

5.4 ZÁPASY NA VÍCE HER

- 5.4.1 S výhradou Pravidla 10.5.2 si strany ponechají koule během celého zápasu a v deblech si každý hráč ponechá stejnou kouli.
- 5.4.2 Poražená strana jedné hry zahájí další hru libovolnou koulí své strany. Pokud je na turnaji nebo v zápase nicméně dojde k více než jedné hře mezi stejnými hráči, může organizátor určit, že se strany zahajující hru budou mezi jednotlivými hrami střídat.

6. TAH, DOBA ÚDERU A ÚDER

6.1 TAH

- 6.1.1 Tah je časový úsek, ve kterém má být úder hrán, je prohlášen za zahráný, nebo je znovu odehrán.
- 6.1.2 První tah hry začíná ve chvíli, kdy začíná hra (viz Pravidlo 5.2.2). Všechny následující tahy začínají, když skončí předchozí tah.
- 6.1.3 S výhradou Pravidla 6.1.4 končí tah ve chvíli, kdy se všechny koule pohybující se v důsledku úderu zastaví nebo opustí kurt nebo ve chvíli, kdy je úder prohlášen za zahráný.
- 6.1.4 Pokud je hráč povinný odehrán úder znovu podle Pravidla 8.4.5, nebo je k tomu oprávněn a rozhodne se tak učinit, tah neskončí, dokud se všechny koule pohybující se v důsledku znovu odehraného úderu nezastaví nebo neopustí kurt nebo dokud není znovu odehrávaný úder prohlášen za zahráný.

6.2 DOBA ÚDERU

- 6.2.1 S výhradou Pravidla 6.2.2 začíná doba úderu ve chvíli, kdy hráč zaujme postoj s evidentním úmyslem zahrát úder a končí, když kontrolovaně přestane postoj zaujímat. Pokud hráč nepřestane kontrolovaně zaujímat úderový postoj, končí doba úderu, když skončí tah.
- 6.2.2 Pokud hráč po zaujmutí takového postoje tento kontrolovaně ukončí tím, že z něj jasně vystoupí před zahráním úderu nebo předtím, než se dopustí faultu, doba úderu se anuluje a nezačne znovu, dokud hráč nezaujme nový postoj s evidentním úmyslem zahrát úder.

6.3 ÚDER

- 6.3.1 Úder je jednání hráče, obvykle zamýšlené tak, aby se způsobilo, že se pohne koule tím, že se tato zasáhne holí. S výhradou Pravidel 8 až 12 se koule díky úderu může pohnout a způsobit, že se jiná koule pohne buď v důsledku přímých, nebo nepřímých nárazů mezi nimi nebo jinými koulemi, nebo sil přenášených brankami nebo kolíkem.
- 6.3.2 Úder by měl být hrán strikerem zasažením strikerovy koule, jak je definována v Pravidle 1.2. Pokud k tomu nedojde, použije se Pravidla 10 (Hraní se špatnou koulí).
- 6.3.3 Úder je hrán a hráč hraje s koulí když:
 - (a) se hráčova hůl dotkne koule, kterou zamýšlel hrát během doby úderu, a to ať už úmyslně, nebo neúmyslně, nebo
 - (b) se hráč dopustí faultu podle Pravidla 11, nebo
 - (c) hráč prohlásí úder za zahráný, v kterémžto případě se má zato, že hrál s koulí, kterou určí.

- 6.3.4 Jestliže se během doby úderu hráč neúmyslně dotkne holí koule, zatímco zamýšlel zasáhnout jinou kouli, dopustil se faultu podle Pravidla 11.2.8 a hrál úder podle Pravidla 6.3.3(b) s koulí, kterou zamýšlel zasáhnout.
- 6.3.5 Úder není zahrán, pokud hráč mine nebo se mu nepodaří zasáhnout kouli, kterou zasáhnout zamýšlel, nedopustí-li se faultu.

6.4 POZICE KOULÍ

- 6.4.1 Na konci tahu hra pokračuje s koulemi na pozicích, které zaujímají, s výjimkou koulí, které se staly vnějšími činiteli.
- 6.4.2 Pozice zaujímaná koulí na konci tahu je ta, v níž se zdá, že se zastavila na dobu alespoň pěti sekund, nebo – má-li být její pozice testována – taková pozice, na níž se hráči shodli, nebo o níž tak rozhodli (nebo rozhodčí, je-li přítomen).
- 6.4.3 Pokud se koule pohne nebo je jí pohnuto poté, co se zastavila nebo o jejíž předchozí pozici panovala shoda, nebo o níž bylo rozhodnuto, přemístí se tato na místo, kde se zastavila, nebo na pozici, o níž panovala shoda, nebo o níž bylo rozhodnuto.
- 6.4.4 Obě strany jsou zodpovědné za zajištění, že všechny koule jiné než vnější činitelé jsou správně umístěny předtím, než je hrán úder.
- 6.4.5 Pokud se zjistí, že koule byla nesprávně umístěna, ale nebyla ovlivněna následnou hrou, přemístí se tato na správnou pozici před zahráním dalšího úderu. Jestliže nesprávně umístěná koule byla ovlivněna následnou hrou, pak není možnost nápravy.
- 6.4.6 Koule se dotýká hranice, jestliže je na kurtu a jeden bod na jejím povrchu by se dotknul plochy vztyčené z hranice a kolmé na kurt.

6.5 KOULE JAKO VNĚJŠÍ ČINITEL

- 6.5.1 Koule se stává vnějším činitelem, když
- (a) opustí kurt, což nastává, jakmile by se její libovolná část dotknula plochy vztyčené z hranice a kolmé na kurt, nebo
 - (b) je nařízeno, aby byla zahrána z trestné zóny (viz Pravidla 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 a 12.1.4).
- 6.5.2 Koule zůstává vnějším činitelem, dokud není zahrána do hry z místa, kde opustila kurt nebo z trestné zóny.
- 6.5.3 S výhradou Pravidla 9.4 (Interference s hraním úderu), jestliže má být koule zahrána do hry z místa, kde opustila kurt, umístí se tato na kurt tak, aby se jeden bod na jejím povrchu dotýkal plochy vztyčené z hranice a kolmé na kurt. O této kouli se říká, že se dotýká hranice.

6.6 UMÍSTOVÁNÍ KOULÍ

- 6.6.1 Koule, která se stala vnějším činitelem může být umístěna za hranici, blízko pozice, na kterou bude přemístěna, nebo může být její pozice označena, a to kdykoli předtím, než s ní bude hráno. Je zodpovědností toho hráče, který si přeje, aby koule byla umístěna, nebo aby její pozice byla označena, aby tak učinil. Pokud se nicméně strany neshodují na pozici pro přemístění, je oprávněn hráč, který způsobil, že koule opustila kurt (nebo rozhodčí, je-li přítomen), určit, kam má být umístěna, nebo kde má být její pozice označena.
- 6.6.2 Jestliže koule umístěná na hranici podle Pravidla 6.6.1 znesnadňuje hraní s jinou koulí, může být dočasně odstraněna poté, co se její pozice označí.

6.6.3 Pokud koule nemůže být umístěna v souladu s Pravidlem 6.5.3 z důvodu přítomnosti jiné koule na kurtu, umístí se až po odehrání této jiné koule. Pokud je nicméně hráno s umístěvanou koulí dříve než s touto jinou koulí, umístí se tak, jak si zvolí její vlastník, ale tak, aby se dotýkala hranice a byla v kontaktu s touto jinou koulí na libovolné straně.

6.7 HRANÍ S KOULÍ, KTERÁ SE DOTÝKÁ HRANICE

Koule, která se dotýká hranice, se zahraje do kurtu, až se s ní bude hrát další úder. Pokud taková koule není zahrána do kurtu, úder byl hrán, ale jakákoli koule, která se pohnula v důsledku tohoto úderu se umístí na pozici, jíž zaujímala před zahráním úderu a jakékoli body dosažené v důsledku tohoto úderu se zruší.

7. DOSAŽENÍ BODU

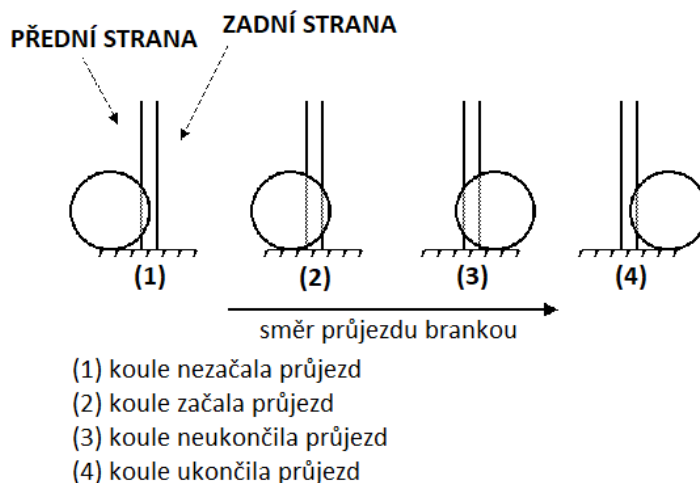
7.1 JAK SE DOSAHUJE BODU

7.1.1 Aby se dosáhlo bodu, musí se koule pohnout v důsledku úderu, ať už přímo, nebo nepřímo.

7.1.2 Koule dosáhne bodu pro stranu, jež ji vlastní, tím, že projde skrz správnou branku v pořadí a směru uvedeném v Diagramu 1. Tomu se říká průjezd branky.

7.1.3 Průjezd branky je ukázán v Diagramu 2. Koule začne projíždět branku, jakmile přední část koule protne plochu zadní strany branky. Koule ukončí průjezd branky, dosáhne bodu a další branka se stává brankou v pořadí, když celá koule přestane protínat plochu přední strany branky, za předpokladu, že se na konci tahu zastaví zcela mimo tuto plochu, ať už částečně uvnitř branky, nebo úplně za zadní stranou branky.

Diagram 2



7.2 PRŮJEZD BRANKOU V JEDNOM, NEBO VÍCE TAZÍCH

7.2.1 Koule může dosáhnout bodu průjezdem branky v jednom, nebo více tazích. K dosažení bodu je zapotřebí, aby branka byla brankou v pořadí ve chvíli, kdy koule ukončí průjezd brankou.

- 7.2.2 Pokud koule vjede do branky v pořadí ze zadní strany, konkrétně tedy v opačném směru než je uveden v Diagramu 1, nemůže ve stejném tahu dosáhnout bodu. Jestliže se do branky takto dostala, musí se následně na konci tahu nalézat v klidové pozici mimo zadní stranu branky – ať už částečně v brance, anebo úplně před přední stranou branky – než se v pozdějším tahu pokusí o dosažení bodu.
- 7.2.3 Jestliže koule vjede do branky z přední strany a zastaví se v brance a následně je znovu umístěna do branky po interferenci nebo chybě, ke které došlo v pozdějším tahu, koule může z této pozice ukončit průjezd branky a dosáhnout bodu.

7.3 VÍCE NEŽ JEDNA KOULE PROJELA V TAHU BRANKU

- 7.3.1 Jestliže v důsledku úderu projede stejnou brankou více než jedna koule, započítá si bod pouze ta koule, která byla před hraním úderu nejbližší brance.
- 7.3.2 V tahu může být dosaženo více než jednoho bodu buď stejnou, nebo různými koulemi za předpokladu, že ve chvíli, kdy je příslušná branka projeta, jedná se o branku v pořadí v souladu s Pravidlem 7.1.3.

7.4 SKÓRE

Obě strany jsou zodpovědné za skóre. Po dosažení každého bodu by měla strana, která dosáhla bodu (nebo rozhodčí, je-li přítomen) ohlásit skóre nebo – pokud se používají – přicvaknout skórovací kolíček na branku nebo zajistit aktualizaci tabule se skórem.

7.5 PRŮJEZD BRANKOU MIMO POŘADÍ

- 7.5.1 Po průjezdu brankou mimo pořadí, nedojde k započítání bodu s výjimkou situace, kdy hráči ve shodě ohledně toho, která strana vyhrála předchozí hru opustí kurt, nebo začnou další hru.
- 7.5.2 Pokud se před koncem hry zjistí, že se obě strany snažily projíždět jednu, nebo více branek mimo pořadí, a zmíněná jedna nebo více branek v pořadí byla také projeta, hra se zastaví, určí se poslední správně projatá branka, příslušně se upraví skóre a chybně umístěné skórovací kolíčky se odstraní.
- 7.5.3 V časově omezených hrách se nenastaví čas.
- 7.5.4 V handicapové hře se obnoví všechny údery navíc použité po průjezdu poslední správné branky.
- 7.5.5 Hra následně probíhá pokračováním z trestné zóny.

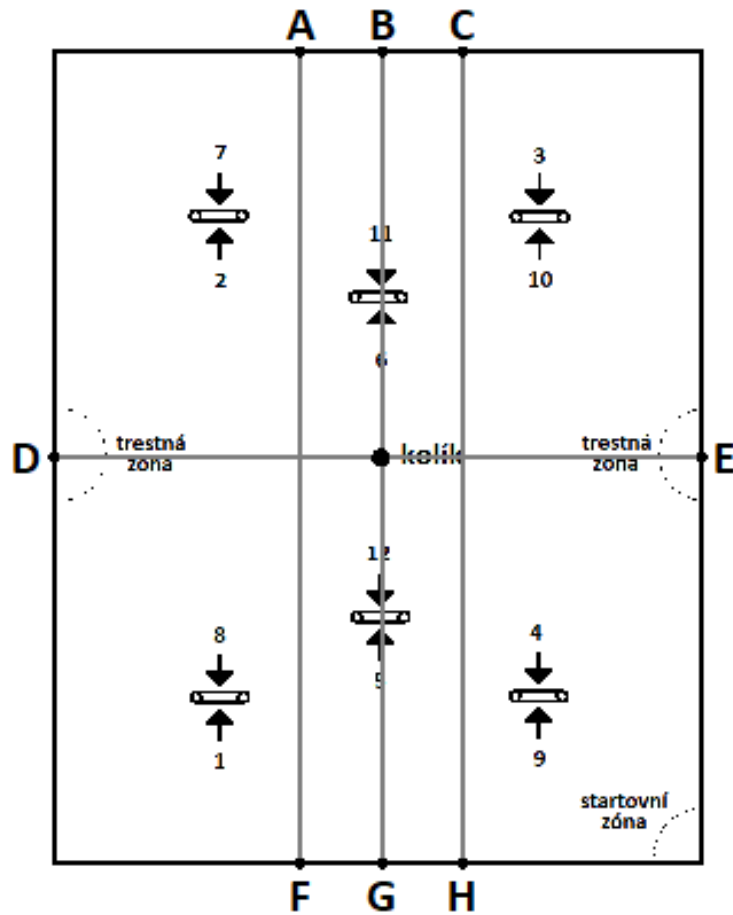
8. KOULE V OFSAJDU

8.1 PŮLÍCÍ ČÁRY

Čára mezi projetou brankou a brankou v pořadí se nazývá půlicí čára.

- 8.1.1 Půlicí čáry pro všechny branky jsou uvedeny v Diagramu 3 a jsou definovány následovně:
- BG přímka procházející středy branek 5 a 6
 - AF přímka uprostřed mezi BG a přímkou procházející středy branek 1 a 2
 - CH přímka uprostřed mezi BG a přímkou procházející středy branek 3 a 4
 - DE přímka procházející kolíkem kolmá na východní a západní hranici

Diagram 3
Půlící čáry a trestné zóny



8.1.2 Půlící čáry se používají následovně:

Branka v pořadí	Půlící čára
7 nebo 17	AF
3, 9 nebo 15	BG
5 nebo 11	CH
7. branka v 7. bodové hře	DE
všechny ostatní	DE

8.2 KDY JE KOULE V OFSAJDU

8.2.1 S výhradou Pravidla 8.3 je koule v ofsajdu, pokud je celým svým objemem jasně za půlící čarou pro branku v pořadí na konci tahu, v němž bylo dosaženo bodu.

8.2.2 Pokud koule vyjela z kurtu, ale nebyla ještě umístěna na kurt, její pozice je pro účely tohoto pravidla bod, kde vyjela z kurtu

8.3 KDY KOULE NENÍ V OFSAJDU

Koule za půlící čarou („dotyčná koule“) není v ofsajdu, jestliže se na svou pozici dostala v důsledku:

- 8.3.1 právě zahraného úderu nebo
- 8.3.2 úderu zahraného protistranou, nebo interference způsobené protistranou
- 8.3.3 kontaktu s protivníkovou koulí kdykoli během posledního tahu, ve kterém se dotyčná koule pohnula. Pokud jediný kontakt s protivníkovou koulí byl ten, ze kterého dotyčná koule začínala úder, tak se protivníková koule musela pohnout nebo zachvět ve chvíli, kdy se pohnula dotyčná koule nebo
- 8.3.4 nařízení, že má být hrána z trestné zóny.

8.4 NAŘÍZENÍ O HRANÍ Z TRESTNÉ ZÓNY

- 8.4.1 V tomto pravidle je ofsajdová strana ta strana, která vlastní kouli v ofsajdu a ofsajdová protistrana je strana hrající proti ofsajdové straně.
- 8.4.2 Předtím než ofsajdová protistrana hraje další úder, má právo nařídit, aby se koule v ofsajdu hrála z kterékoli trestné zóny podle výběru ofsajdové protistrany.
- 8.4.3 Předtím než ofsajdová strana hraje další úder, má právo se zeptat ofsajdové protistrany, jestli si přeje vydat nařízení. Ofsajdová protistrana je povinna odpovědět neprodleně (viz Pravidlo 16.2.8). Strana, která vydala nařízení, nebo prohlásila, že nařízení nevydává, nesmí toto rozhodnutí změnit.
- 8.4.4 Pokud je nařízeno, aby se koule hrála z trestné zóny, stává se vnějším činitelem a nemůže se znovu stát koulí v ofsajdu, dokud s ní není znovu hráno. Pokud nebylo vydáno nařízení, aby se koule v ofsajdu hrála z trestné zóny, může se znovu stát koulí v ofsajdu, jestliže bude dosaženo bodu předtím, než s ní bude znovu hráno.
- 8.4.5 Jestliže ofsajdová strana hrála úder s koulí v ofsajdu předtím, než ofsajdová protistrana vydala nařízení podle Pravidla 8.4.2, nebo jestliže ofsajdová strana ignorovala takové nařízení, které bylo vydáno způsobem, který je schopen přenést sdělení normálně slyšící osobě, a to předtím, než ofsajdová protistrana hrála, může ofsajdová protistrana požádat, aby byly všechny tímto úderem dotčené koule přesunuty zpět na pozice, které zaujímaly před úderem, aby se všechny v úderu dosažené body zrušily a aby byl úder odehrán znovu z trestné zóny poté, co se použije Pravidlo 8.4.2.
- 8.4.6 Ofsajdová strana, která byla požádána o znovu odehrání úderu podle Pravidla 8.4.5 není oprávněna k vydání nařízení podle Pravidla 8.4.2 dokud nedojde k dosažení dalšího bodu.

ČÁST 3 NEPRAVIDELNOSTI

9. INTERFERENCE

9.1 INTERFERENCE HRÁČE S KOULÍ

- 9.1.1 S výjimkou situace, kdy během doby úderu hráč hraje nebo zamýšlí hrát úder, hráč interferuje s koulí, jestliže pohne, zachvěje nebo se dotkne koule holí nebo libovolnou částí těla, oděvu nebo osobního majetku buď přímo, nebo kontaktem s brankou nebo kolíkem.
- 9.1.2 Záměrná interference hráče s koulí je porušením Pravidla 16.1 (viz Pravidlo 16.2.7(a)) s výjimkou situace, kdy:
 - (a) koule je vnějším činitelem,

- (b) se hráč dotkne koule v souladu s těmito Pravidly,
- (c) hráč markuje nebo očišťuje kouli s povolením protistrany (nebo rozhodčího, je-li přítomen),
- (d) je evidentní, že koule vyjede z kurtu a hráč ji zastaví krátce předtím, než k tomu dojde, aby tím šetřil čas, a to za předpokladu, že přesná pozice koule – poté co bude umístěna zpět na kurt do dotyku s hranicí, na místě, kde by vyjela z kurtu – je takticky nevýznamná.

9.1.3 Neúmyslná interference hráče při hraní nebo chystání se k hraní úderu, ke které dojde během doby úderu je fault, jestliže ovlivnila kouli, která není ani vnějším činitelem ani koulí, se kterou hraje nebo zamýšlí hrát.

9.1.4 Všechny ostatní neúmyslné interference hráče s koulí jsou posuzovány jako interference vnějšího činitele s koulí a použije se Pravidla 9.2.

9.2 INTERFERENCE VNĚJŠÍHO ČINITELE S KOULÍ

9.2.1 Žádný bod

Žádná koule si nezapočítá bod v důsledku interference vnějšího činitele.

9.2.2 Interference s nehybnou koulí

- (a) Jestliže vnější činitel – včetně koule nebo hráče z jiné hry – nebo pohybující se koule postižená interferencí vnějšího činitele pohne nehybnou koulí, tato nehybná koule se přemístí zpět na svou původní pozici před zahráním dalšího úderu.
- (b) Hráč smí kdykoli zdvihnout nehybnou kouli – a to i bez souhlasu jejího vlastníka – aby tím zabránil jejímu zásahu vnějším činitelem.

9.2.3 Interference nehybného vnějšího činitele s pohybující se koulí

- (a) Jestliže pohybující se koule zasáhne vnějšího činitele – včetně koule nebo hráče z jiné hry – který byl nehybný, když byl úder hrán až do chvíle kolize, úder se nezopakuje.
- (b) Protistrana si vybere, jestli se koule ponechá tam, kde se zastavila, nebo zda se umístí tam, kde soudí (nebo rozhodčí, je-li přítomen), že by se zastavila, kdyby nedošlo k interferenci.

9.2.4 Další interference s pohybující se koulí

- (a) Jestliže vnější činitel interferuje s pohybující se koulí ve chvíli, kdy podle názoru hráčů (nebo rozhodčího, je-li přítomen) byl hlavní zamýšlený výsledek úderu ještě sporný, koule se umístí na pozici, kterou zaujímal před úderem a úder se odehraje znovu.
- (b) Jinak se koule umístí tam, kde by se podle názoru obou stran (nebo rozhodčího, je-li přítomen) zastavila, kdyby nedošlo k interferenci.

9.2.5 Interference a chyba v témže úderu

- (a) Jestliže dojde k chybě v úderu, který spadá pod interferenci vnějšího činitele, řeší se nejprve chyba.
- (b) Jestliže byly všechny koule dotčené chybou přemístěny na pozice, které zaujímaly před zahráním úderu, interference se ignoruje. V ostatních případech se aplikuje Pravidlo 9.2.3(b), resp. 9.2.4(b) a opakování úderu není dovoleno.

9.3 INTERFERENCE POVRCHU KURTU

9.3.1 Před hraním úderu má hráč podle Pravidla 9.3.2 nárok na úlevu od nerovnosti povrchu kurtu způsobenou:

- (a) vnějším činitelem, kterým nelze pohnout (jako je např. kropící tryska),
- (b) poškozením v brankovém prostoru nebo v bezprostředním okolí branky,
- (c) poškozením, které není obvyklým rysem příslušného kurtu ani důsledkem úderu, ve kterém byla koule zabořena do povrchu kurtu, jestliže by podle názoru obou stran (nebo rozhodčího, je-li přítomen) pravděpodobně ovlivnilo hru.

9.3.2 Aplikuje-li se Pravidlo 9.3.1(b), poškození se opraví a další úleva není dovolena. Aplikuje-li se Pravidlo 9.3.1(c), poškození se opraví, je-li to možné. V ostatních případech je možno pohnout všemi koulemi, které budou pravděpodobně dotčeny prováděným úderem o co nejmenší vzdálenost nezbytnou pro to, aby poškození neovlivnilo úder, a to tak, aby tím hráč nezískal žádnou výhodu. Koule, kterou bylo takto pohnuto, ale která nebyla ovlivněna hraným úderem, musí být přemístěna na svou původní pozici bezprostředně po konci tahu.

9.4 INTERFERENCE PŘI HRANÍ ÚDERU

9.4.1 Vybavení nebo pohyblivý vnější činitel, které může zasáhnout do hraní nebo výsledku úderu, může být před zahráním úderu odstraněn kteroukoli stranou. Žádná další úleva není dovolena.

9.4.2 Hráč má právo na úlevu před hraním úderu, jestliže mu pevná překážka mimo kurt brání ve švihů nebo jestliže mu nerovný terén mimo kurt brání v zaujmutí normálního úderového postoje. S výhradou Pravidla 9.4.3 má za těchto okolností hráč právo posunout kouli, kterou zamýšlí zasáhnout ("příslušnou kouli") na místo ležící na přímce spojující místo, kde koule leží a zamýšlený cíl. Příslušnou koulí lze nicméně pohnout pouze o minimální vzdálenost odsouhlasenou protistranou (nebo rozhodčím, je-li přítomen) nezbytnou k eliminaci vlivu pevné překážky nebo nerovného terénu.

9.4.3 Použije-li se Pravidla 9.4.2 a:

- (a) hráč zamýšlí způsobit, že příslušná koule silně zasáhne jinou kouli, která leží do 6 yardů od původní pozice příslušné koule, touto jinou koulí se se souhlasem jejího vlastníka pohne tak, aby její pozice vzhledem k příslušné kouli zůstala stejná.
- (b) koule leží do 1 yardu od původní pozice příslušné koule a pravděpodobně by zasáhla do její dráhy, pak se takovou koulí pohne tak, aby její pozice vzhledem k příslušné kouli zůstala stejná.

Koule, kterou bylo takto pohnuto, ale která nebyla ovlivněna hraným úderem, musí být přemístěna na svou původní pozici bezprostředně po konci tahu.

9.5 INTERFERENCE POŠKOZENÉHO VYBAVENÍ

9.5.1 V tomto pravidle je koule zaklíněnou koulí, jestliže se zjistí, že se dotýká současně obou tyček branky na nějaké ose.

9.5.2 Má-li hráč podezření, že výsledek úderu, který právě zahrál byl ovlivněn koulí, která byla zaklíněná, má právo, aby branka i koule byly zkontrolovány a, je-li to nezbytné, upraveny nebo vyměněny. Odkazy v Pravidle 9.5.3 na všechny koule, mající být přemístěny, nebo ponechány tam, kde se zastavily, mají být chápány tak, aby se vztahovaly na kouli vyměněnou za zaklíněnou kouli, která nesplňovala požadavky Pravidla 3.3.1.

9.5.3 Jestliže je koule zaklíněnou koulí, má hráč s výhradou Pravidla 9.5.4 právo na znovu odehrání úderu poté, co byly všechny koule, které se pohnuly v důsledku úderu přemístěny na pozice, které zaujímaly předtím, než byl úder zahrán. V ostatních případech se s výhradou Pravidla 9.5.5 všechny koule, které se pohnuly v důsledku úderu ponechají tam, kde se zastavily.

9.5.4

- (a) Znovu odehrání podle Pravidla 9.5.3 je povoleno pouze pokud se hráč pokoušel způsobit, aby zaklíněná koule projela brankou.
- (b) Znovu odehrání podle Pravidla 9.5.3 není povoleno, jestliže se hráč při provádění úderu dopustil faultu, s výjimkou situace, kdy hráči (nebo rozhodčí, je-li přítomen) souhlasí, že k faultu došlo pouze proto, že vybavení bylo defektní.

9.5.5 Jestliže se zaklíněná koule zastaví v brance nad jinou koulí, úder se odehraje znovu podle Pravidla 9.5.3.

9.6 INTERFERENCE VOLNÉ PŘEKÁŽKY S KOULÍ

9.6.1 V tomto pravidle je volnou překážkou malý, pohyblivý objekt na povrchu kurtu. Příkladem mohou být krtince, listy, ořechy, větvičky, odpad a podobné věci.

9.6.2 Volná překážka může být z kurtu kdykoli odstraněna.

9.6.3 Pokud je pohybující se koule ovlivněna volnou překážkou, není možnost nápravy.

9.7 INTERFERENCE POČASÍ S KOULÍ

9.7.1 V tomto pravidle počasí zahrnuje vítr, déšť a jakékoli jiné formy srážek.

9.7.2 Jestliže počasí pohne nehybnou koulí, přemístí se tato na svou původní pozici před zahráním dalšího úderu.

9.7.3 Jestliže je pohybující se koule ovlivněna počasím, není možnost nápravy.

10. HRANÍ SE ŠPATNOU KOULÍ

10.1 OBECNÉ

10.1.1 S výhradou Pravidla 10.1.5 dochází ke hraní se špatnou koulí, jestliže striker hraje s koulí jinou než strikerovou koulí nebo jestliže hráč, jiný než striker, hraje s jakoukoli koulí.

10.1.2 Jestliže jakýkoli hráč (nebo rozhodčí, je-li přítomen) má zato, že v nejbližší době bude hráno se špatnou koulí, musí přerušit hru a požádat, aby bylo hráno správnou koulí.

10.1.3 Jestliže jakýkoli hráč (nebo rozhodčí, je-li přítomen) má zato, že se v posledním úderu asi hrálo se špatnou koulí, musí přerušit hru, než se určí, jak by měla hra pokračovat v souladu s tímto pravidlem.

10.1.4 V tomto pravidle je předchozím úderem úder před posledním úderem.

10.1.5 Zvláštní situace

Pravidel 10.2 a 10.3 se nepoužije v následujících situacích:

- (a) Náhodný kontakt v úmyslu zasáhnout jinou koulí (viz Pravidlo 10.5.1)
- (b) Výměna barev během prvních čtyř úderů hry (viz Pravidlo 10.5.2)
- (c) Špatná koule hraná během prvních čtyř úderů hry (viz Pravidlo 10.5.3)
- (d) Předchozí úder hraný s protivníkovou koulí (viz Pravidlo 10.5.4)
- (e) Stejná strana hraje po sobě následující údery (viz Pravidlo 10.5.6)
- (f) Špatná koule a fault ve stejném úderu (viz Pravidlo 10.7)

10.2 STATUS PŘEDCHOZÍCH ÚDERŮ

Jestliže je hra zastavena poté, co bylo hráno se špatnou koulí v posledním úderu:

10.2.1 všechny údery před posledním úderem jsou považovány za platné a

10.2.2 všechny body dosažené v těchto úderech si započítají vlastníci koulí, které dosáhly bodů.

10.3 POSTUP PO HRANÍ SE ŠPATNOU KOULÍ

10.3.1 Striker hrál s partnerskou koulí, nebo strikerův partner hrál se svou koulí

Neprovinivší se strana si zvolí, zda se použije Zpět a znovu (viz Pravidlo 10.4.1), nebo Výměna koulí (viz Pravidlo 10.4.2). Neprovinivší strana musí ohlásit své rozhodnutí rychle (viz Pravidlo 16.2.8) a nesmí následně své rozhodnutí změnit.

10.3.2 Striker, nebo strikerův partner hrál s protivníkovou koulí

Použije se Zpět a znovu (viz Pravidlo 10.4.1).

10.3.3 Strikerův partner hrál se strikerovou koulí

Použije se Zpět a znovu (viz Pravidlo 10.4.1).

10.4 NÁPRAVY

10.4.1 Zpět a znovu

- (a) Poslední úder se anuluje a jakékoli body dosažené jako důsledek úderu se zruší.
- (b) Všechny koule, které se pohnuly v důsledku posledního úderu, se přemístí na pozice, které zaujímaly před zahráním posledního úderu.
- (c) Striker posledního úderu pak odehraje úder znovu, a to se strikerovou koulí.

10.4.2 Výměna koulí

- (a) Poslední úder je považován za platný a jakékoli body dosažené v posledním úderu si započítají vlastníci koulí, které dosáhly bodu.
- (b) Všechny koule, které se pohnuly v důsledku posledního úderu, se ponechají tam, kde se zastavily, s výjimkou toho, že se vymění pozice koule hrané v posledním úderu s její partnerskou koulí. Vyměněná koule přebírá ofsajdový status koule, se kterou byla vyměněna.
- (c) Neprovinivší se strana pak hraje koulí v pořadí po partnerské kouli koule zahrané v posledním úderu.

10.5 ZVLÁŠTNÍ SITUACE

10.5.1 Náhodný kontakt v úmyslu zasáhnout jinou koulí

Jestliže se hráč náhodně dotkne koule holí v úmyslu zasáhnout jinou koulí (viz Pravidlo 6.3.4), náhodný kontakt nepředstavuje hraní se špatnou koulí.

10.5.2 Výměna barev během prvních čtyř úderů hry

Jestliže během všech čtyř prvních úderů hry jsou koule hrány v souladu s pořadím uvedeným v Pravidle 1.2, ale protivníkem (protivníky) vlastníka (vlastníků) koulí, považují se první čtyři za platné a po zbytek zápasu je vlastnictví koulí takové, jak bylo určeno hraním v těchto prvních čtyřech úderech.

10.5.3 Špatná koule v prvních čtyřech úderech hry

S výhradou Pravidla 10.5.2, pokud se před pátým tahem hry zjistí, že bylo v kterémkoli z prvních čtyř úderů hráno se špatnou koulí, Pravidla 11 se nepoužije, koule se přemístí na pozice, které zaujímaly na konci tahu, v němž byl zahrán poslední platný úder a obnoví se skóre dosažené v této fázi. Ve hře poté pokračuje striker hrající koulí, která následuje v pořadí po koulí, zahrané v posledním platném úderu.

10.5.4 Předchozí úder hraný s protivníkovou koulí

S výhradou Pravidla 10.5.3, jestliže byl předchozí úder hrán s koulí, která nepatří straně, která jí hrála a poslední úder byl hrán druhou stranou, jakékoli body dosažené v důsledku posledních dvou úderů se zruší a hra následně probíhá pokračováním z trestné zóny.

10.6 STEJNÁ STRANA HRAJE PO SOBĚ NÁSLEDUJÍCÍ ÚDERY

10.6.1 Jestliže stejná strana hrála v posledních dvou, nebo více úderech, pak došlo ke hraní se špatnou koulí v posledním úderu, s výjimkou situace, kdy:

- (a) byl bezprostředně předcházející úder prohlášen za zahráný protistranou podle Pravidla 6.3.3(c) nebo
- (b) to byl úder znovu zahráný podle Pravidel 8 až 14 nebo
- (c) to byl úder navíc v handicapové hře (viz Pravidlo 19) nebo
- (d) to byl první úder pokračování z trestné zóny.

10.6.2 V žádném úderu hraném provinivší se stranou po jejím posledním platném úderu nedochází k dosažení žádného bodu.

10.6.3 Neprovinivší se strana si zvolí, zda se koule ponechají na místech, kde se zastavily, nebo zda se přemístí na pozice, které zaujímaly před jakýmkoli neplatným úderem zahráným provinivší se stranou. Neprovinivší se strana pak hraje kteroukoli koulí své strany.

10.7 ŠPATNÁ KOULE A FAULT VE STEJNÉM ÚDERU

S výhradou Pravidel 10.5.3, 10.5.4 a 10.6, jestliže bylo v posledním úderu hráno se špatnou koulí a současně došlo k faultu, špatná koule se ignoruje a použije se Pravidla 11. Ve hře následně pokračuje neprovinivší se strana zahráním koule v pořadí po koulí, kterou mělo být hráno v posledním úderu.

11. FAULTY

11.1 DEFINICE

Fault je takový skutek zakázaný Pravidlem 11.2, kterého se dopustí hráč hrající nebo zamýšlející hrát úder během doby úderu. Dojde-li k faultu, představuje to také hraní úderu s koulí, do které hráč zamýšlel provést úder (viz Pravidlo 6.3.4).

11.2 TYPY FAULTU

S výhradou Pravidla 11.3 se faultu dopouští hráč, který během doby úderu:

- 11.2.1 se dotkne kladiva hole rukou nebo
- 11.2.2 zasáhne koulí v důsledku kopnutí, zasažení, puštění nebo hození hole nebo
- 11.2.3 zasáhne koulí jakoukoli jinou částí hole než koncovou plochou kladiva buď záměrně nebo neúmyslně v úderu, který vyžaduje zvláštní péči z důvodu blízkosti branky nebo kolíku nebo jiné koule nebo
- 11.2.4 zasáhne holí koulí více než jednou v témže úderu nebo dovolí koulí, aby se znovu dotkla hole nebo
- 11.2.5 udržuje kontakt mezi holí a koulí nebo
- 11.2.6 způsobí, že se koule, která je ještě stále v kontaktu s holí, dotkne branky, kolíku nebo jiné koule, s výjimkou situace, kdy tyto dvě koule byly v kontaktu před úderem nebo

- 11.2.7 zasáhne kouli, která je v kontaktu s tyčkou branky nebo kolíkem jinak, než směrem od nich nebo
- 11.2.8 dotkne se holí jakékoli koule jiné než té, kterou zamýšlí hrát nebo se dotkne jakékoli koule libovolnou částí svého těla, oděvu nebo osobního vlastnictví nebo
- 11.2.9 pohne nebo zachvěje nehybnou koulí zasažením branky, nebo kolíku holí nebo libovolnou částí svého těla, oděvu nebo osobního vlastnictví nebo
- 11.2.10 způsobí takové poškození povrchu kurtu holí, které je před svým opravením způsobitelné významně ovlivnit další úder hraný na poškozené ploše.

11.3 OHLÁŠENÍ FAULTŮ

- 11.3.1 Fault by měl být ohlášen, jestliže hráč (nebo rozhodčí nebo jiný pozorovatel, který byl požádán, aby sledoval úder) věří, že je pravděpodobnější, že k příslušné události došlo, než že nikoli.
- 11.3.2 Fault podle Pravidla 11.2.1 nastává pouze v případě, že k dotyku kladiva hole došlo při posledním švih holí vpřed.
- 11.3.3 Jestliže hůl zasáhne kouli, která byla v kontaktu s jinou koulí před zahráním úderu, následující faulty mohou být ohlášeny pouze pokud pozorovatel, který nepoužívá jiné pomůcky než brýle, kontaktní čočky nebo naslouchadlo,
 - (a) podle Pravidla 11.2.4 uvidí přerušení kontaktu mezi holí a koulí následované druhým kontaktem mezi holí a koulí nebo
 - (b) podle Pravidla 11.2.5 uvidí nebo uslyší kontakt mezi holí a koulí, který je podstatně delší než takový, ke kterému nutně dochází v úderu stejného typu.
- 11.3.4 V ostatních případech může být skutečnost, že došlo k faultu dedukována z jiných pozorování, včetně zvuku a pohybu koulí.

11.4 POSTUP PO FAULTU

- 11.4.1 Jestliže došlo k faultu, ale hra kvůli němu nebyla zastavena před:
 - (a) znovu odehráním úderu provinivší se stranou podle Pravidel 8 až 14 nebo
 - (b) zahráním úderu navíc provinivší se stranou podle Pravidla 19 nebo
 - (c) platným, nebo neplatným zahráním úderu neprovinivší se stranou,není možnost nápravy a hra pokračuje, jako by k faultu nedošlo.
- 11.4.2 V ostatních případech si neprovinivší se strana zvolí, zda se koule ponechají tam, kde se zastavily, nebo zda se přemístí na pozice, které zaujímaly před zahráním úderu. Neprovinivší se strana musí ohlásit své rozhodnutí rychle (viz Pravidlo 16.2.8) a nesmí následně své rozhodnutí změnit.
- 11.4.3 Pokud se koule ponechají tam, kde se zastavily, započítají se body pouze pro neprovinivší se stranu. Pokud se koule přemísťují, nezapočítávají se body pro žádné koule.
- 11.4.4 Ve hře pokračuje neprovinivší se strana hraním další koule v pořadí.

11.5 VÍCE NEŽ JEDEN FAULT V ÚDERU

Pokud se hráč dopustí v úderu více než jednoho faultu, není za to žádný další postih.

12. PŘEKRÝVAJÍCÍ SE HRANÍ

12.1 OBĚ STRANY HRAJÍ PŘEKRÝVAJÍCÍ SE ÚDERY

12.1.1 Jestliže v důsledku úderů zahrných oběma stranami dojde k tomu, že se dvě, nebo více koulí pohybuje současně, je úder hraný strikerem s výhradou Pravidel 10 a 11 platný a úder hraný nestrikerovou stranou neplatný.

12.1.2 Jestliže striker zahrál platný úder:

- (a) všechny koule, které se pohnuly v důsledku neplatného úderu se přemístí na pozice, které zaujímaly před zahráním tohoto úderu a
- (b) další úder nestrikerovy strany je brán jako by byl prohlášen za hraný podle Pravidla 6.3.3(c).

12.1.3 Pokud se použije Pravidla 12.1.2 a neplatný úder ovlivnil výsledek strikerova úderu, posuzuje se to jako interference vnějšího činitele s koulí a použije se Pravidla 9.2.

12.1.4 Jestliže strikerova strana hrála neplatný úder, následuje pokračování z trestné zóny.

12.2 JEDNA STRANA HRAJE PŘEKRÝVAJÍCÍ SE ÚDERY

Pokud v deblové hře v důsledku úderů hraných oběma hráči stejné strany dojde k tomu, že se dvě, nebo více koulí pohybuje současně, nedojde k započítání žádných bodů pro žádnou kouli a neprovinivší se strana si zvolí, zda se koule ponechají tam, kde se zastavily, nebo zda se přemístí na pozice, které zaujímaly předtím, než byly oba údery hrány. Ve hře pokračuje neprovinivší se strana libovolnou koulí své strany.

13. HRANÍ POTÉ, CO BYLA HRA PŘERUŠENA

Jestliže hráč hraje úder poté, co protistrana oprávněně přerušila hru způsobem, který je způsobilý takový požadavek normálně slyšící osobě předat a předtím, než byla záležitost vyřešena, úder se zruší a všechny koule, které se pohnuly v důsledku úderu se přemístí na pozice, které zaujímaly předtím, než byl úder hrán. Záležitost musí být vyřešena a hráč oprávněný ke hře poté hraje.

ČÁST 4 DALŠÍ ZÁLEŽITOSTI

14. INFORMACE, RADY A POUŽÍVÁNÍ MARKERŮ

14.1 INFORMACE POŽADOVANÉ PROTISTRANOU

14.1.1 Je-li hráč požádán a je-li toho schopen, je povinen promptně informovat protistranu o Pravidlech týkajících se jakékoli záležitosti a o čemkoli, co se týká stavu hry, jako je skóre, která branka je další v pořadí, kterou koulí bylo hráno naposledy, barva jakékoli koule na kurtu, jak se jakákoli koule za půlící čárou dostala na svou pozici, kolik času zbývá v časově omezené hře nebo kolik úderů navíc zbývá v handicapové hře.

14.1.2 Hraje-li strana úder na základě nesprávné informace podané protistranou takovým způsobem, kterým by jinak nehrála a přijde se na to předtím, než ovlivněná strana hraje stejnou koulí znovu, může si ovlivněná strana vybrat, že se koule přemístí na pozici, které zaujímaly před ovlivněným úderem, a že úder odehraje znovu. Jakékoli body dosažené v ovlivněném úderu a ve všech následujících úderech se zruší. V opačném případě jsou ovlivněný úder i všechny následující údery platné. Viz Pravidlo 19.9 pro obnovení úderů navíc v handicapové hře.

14.2 ŽÁDNÉ PÍSEMNE INFORMACE

Během hry hráči nesmí používat žádné informace v tištěné, ručně psané, elektronické či jinak připravené formě s výjimkou, kdy je to pro účely vyjasnění Pravidel, která se týkají okolností, které již nastaly nebo které mohou nastat.

14.3 ŽÁDNÁ TAKTICKÁ RADA PROTISTRANĚ

Strana by neměla poskytovat taktickou radu protistraně. Protistrana nicméně smí na základě takové rady jednat.

14.4 ŽÁDNÁ TAKTICKÁ RADY ZPOZA KURTU

Žádné straně by neměla být poskytována taktická rada nikým, kdo není ve hře. Strany nicméně smějí na základě takové rady jednat, s výjimkou týmové soutěže, byla-li jim poskytnuta členem nebo činovníkem jejich týmu.

14.5 RADA V DEBLECH

V deblech si spoluhráči smějí navzájem radit a spoluhráč může pomáhat při přípravě na hraní úderu, včetně ukazování směru, ve kterém by měl být proveden švih holí. Ve chvíli kdy se vlastní úder hraje, však musí spoluhráč stát dostatečně daleko od hráče i od jakéhokoli místa, které by mohlo být hráči nápomocno při odhadu síly nebo směru úderu.

14.6 POUŽÍVÁNÍ MARKERŮ

Žádná značka ani marker nesmí být umístěny ani na kurt ani mimo něj, aby hráči usnadnily odhad síly nebo směru úderu s výjimkou následujících případů:

14.6.1 hráčova hůl, nebo v deblech spoluhráč nebo spoluhráčova hůl mohou být použity jako marker před začátkem úderu nebo

14.6.2 markery použité pro označení pozice koule, která byla dočasně odstraněna.

15. ROZHODCOVÁNÍ

15.1 ROZHODČÍ ZAPOJENÍ DO HRY

15.1.1 Všichni hráči v zápase jsou společnými rozhodčími hry a jsou zodpovědní za férovou a korektní aplikaci těchto Pravidel.

15.1.2 Rozhodčí může být pověřen vedením zápasu (být jmenován in charge) nebo může být zavolán, aby byl nápomocen nebo může za určitých okolností zasáhnout, aby zajistil, že zápas probíhá v souladu s těmito Pravidly, ale přítomnost takového rozhodčího nezbavuje hráče povinností uvedených v Pravidle 15.1.1.

15.1.3 Bude-li hrán úder, který může vést k faultu nebo k tomu, že koule opustí kurt v kritické pozici, hráč by měl předtím požádat protistranu (nebo rozhodčího, je-li přítomen), aby úder sledovala. Pokud tak neučiní, může protistrana přerušit hru a požádat, aby byl úder sledován.

15.1.4 Není-li přítomen rozhodčí nebo nebylo-li použito Pravidla 15.1.3, pak liší-li se názory na faktickou otázku, bude dána přednost názoru hráče, který měl nejlepší výhled, ale jsou-li oba výhledy stejné, převáží názor hráče, který hrál úder.

15.1.5 Hráč by měl varovat protistranu (nebo rozhodčího, je-li přítomen) před hraním silného úderu, pokud k nim koule může dojet.

15.2 REGLEMENTACE

Ustanovení určující jmenování, práva a povinnosti rozhodčích jsou uvedeny v Rozhodcovském řádu WCF.

15.3 NADŘAZENÉ PRAVIDLO

Pokud se zdá, že je nějaká situace těmito Pravidly neadekvátně pokryta nebo, že jejich interpretace se zdá být ve vztahu k situaci nejasná, záležitost rozhodnou hráči (nebo rozhodčí, je-li přítomen) takovým způsobem, který nejlépe povede ve věci ke spravedlivému výsledku.

16. CHOVÁNÍ

16.1 OBECNÉ

Hráči jsou zodpovědní za dodržování zásad dobrého chování vůči ostatním hráčům, funkcionářům, vybavení, kurtům a divákům.

16.2 NEPŘIJATELNÉ CHOVÁNÍ

Hráč porušuje Pravidlo 16.1 nepřijatelným chováním. Příklady nepřijatelného chování, za něž mohou být hráči penalizováni, zahrnují, ale nejsou omezeny na případy, kdy hráč:

16.2.1 opustí okolí kurtu během zápasu bez povolení protistrany, resp. na turnaji či během soutěžního zápasu bez povolení rozhodčího (je-li přítomen) nebo manažera.

16.2.2 poruší jakoukoli část Pravidla 14.

16.2.3 fyzicky hrubě zachází s holí nebo jiným vybavením nebo záměrně nebo opakovaně poškozují povrch kurtu.

16.2.4 vyrušuje hráče během zápasu mluvením, hlukem, stáním nebo pohybem před hráčem, který se chystá hrát úder, s výjimkou situací dovolených nebo vyžadovaných Pravidly.

16.2.5 útočně nebo opakovaně se hádá s jiným hráčem nebo je vůči němu agresivní.

16.2.6 odmítá přijmout faktické rozhodnutí rozhodčího nebo prokazuje nedostatek respektu vůči rozhodčímu.

16.2.7 záměrně nebo opakovaně:

(a) interferuje s koulí nebo

(b) hraje se špatnou koulí nebo se pokouší způsobit, aby protistrana hrála se špatnou koulí nebo

(c) se dopouští faultu nebo se pokouší způsobit, aby se protistrana dopustila faultu nebo

(d) hraje úder se špatnou holí.

16.2.8 neodpoví neprodleně na požadavek (viz Pravidla 8.4.3, 14.1.1 a 19.5.3), neohlásí neprodleně rozhodnutí (viz Pravidla 10.3.1 a 11.4.2), marní čas nebo nehraje své údery v rozumném tempu (viz Pravidlo 16.3)

- 16.2.9 hraje poté, co protistrana požádala, aby byla hra zastavena za účelem umožnění sledování úderu, umístění koule nebo vyšetření záležitosti, a to způsobem, který je schopen přenést sdělení normálně slyšící osobě.
- 16.2.10 dotkne se branky nebo kolíku, když je s nimi koule v kontaktu nebo ve chvíli, kdy hráč hraje úder.
- 16.2.11 se bez povolení protistrany (nebo rozhodčího, je-li přítomen) pokouší provést fyzický test k určení, zda došlo k dosažení bodu, nebo k němu může dojít, nebo zdali koule opustila kurt (viz Pravidlo 6.5.1).
- 16.2.12 se pokouší opravit poškození povrchu kurtu, které by mohlo indikovat fault Pravidla 11.2.10 předtím, než o tom rozhodla protistrana (nebo rozhodčí, je-li přítomen).
- 16.2.13 jedná takovým způsobem, který by mohl znevážit hru.

16.3 HRANÍ ROZUMNOU RYCHLOSTÍ

- 16.3.1 Na turnajích a v zápasech se mohou utkání řídit požadavkem, aby každý hráč zahrál úder, nebo prohlásil, že úder byl zahrán, do jedné minuty od konce posledního tahu, s výjimkou situací, kdy je hra pozdržena, protože se přináší koule, volá rozhodčí, nebo existuje jiný důvod oprávněného pozdržení.
- 16.3.2 Má-li se podle rozhodnutí pořadatele požadavek podle Pravidla 16.3.1 v zápase aplikovat, musí o této skutečnosti být hráči před začátkem zápasu informováni.
- 16.3.3 Za výjimečných okolností může rozhodčí pověřený řízením zápasu (in charge) nebo rozhodčí zavolaný podle Pravidla 16.5.2 (on call):
- (a) zavést požadavek podle Pravidla 16.3.1 po začátku zápasu,
 - (b) v časově omezené hře nastavit zbývající čas, aby se kompenzovaly časové ztráty vzniklé porušením Pravidla 16.2.8.
- 16.3.4 Řídí-li se utkání požadavkem podle Pravidla 16.3.1, neznamená to, že existence takového požadavku dovoluje hráčům otálet jednu minutu před hraním úderu.

16.4 TRESTY, KDYŽ JE ROZHODČÍ POVĚŘEN ŘÍZENÍM HRY (JE IN CHARGE)

- 16.4.1 Je-li rozhodčí pověřen řízením zápasu, a podle jeho názoru hráč porušil Pravidlo 16.1, rozhodčí na takové porušení upozorní a varuje hráče, aby už Pravidlo 16.1 žádným způsobem neporušoval.
- 16.4.2 Jestliže podle názoru rozhodčího strana poruší Pravidlo 16.1 podruhé ve stejném zápase, rozhodčí zastaví zápas a rozhodne, že provinivší se strana ztrácí příští úder.
- 16.4.3 Jestliže podle názoru rozhodčího strana poruší Pravidlo 16.1 potřetí ve stejném zápase, rozhodčí zastaví zápas a kontumuje jej ve prospěch protistrany. V takovém případě je skóre hry zaznamenáno jako bodové maximum (4, 7, nebo 10) pro vítěze ku počtu bodů, kterého poražený dosáhl ve chvíli, kdy byla hra zastavena. Všechny další hry v zápase jsou vyhrány k nule.
- 16.4.4 Jestliže rozhodčí rozhodne, že porušení Pravidla 16.1 je dostatečně závažné, dokonce i jde-li o první porušení v zápase, je oprávněn zastavit zápas a buď rozhodnout, že provinivší se strana ztratí svůj následující tah, nebo že se zápas kontumuje ve prospěch protistrany.

16.5 TRESTY, KDYŽ HRA NENÍ ŘÍZENA ROZHODČÍM (rozhodčí in charge nebyl jmenován)

- 16.5.1 Za nepřítomnosti rozhodčího pověřeného řízením zápasu jsou hráči zodpovědní za kontrolu chování během zápasu. Jestliže podle názoru protistrany hráč porušil Pravidlo 16.1, protistrana jej na toto porušení upozorní a varuje hráče, aby už Pravidlo 16.1 žádným způsobem neporušoval.
- 16.5.2 Nejsou-li se hráči schopni shodnout, že první hráč porušil Pravidlo 16.1, měla by být hra zastavena, než bude zavolán rozhodčí, aby o situaci rozhodl. Rozhodčí by měl rozhodnout, zda bylo Pravidlo 16.1 porušeno, a pokud ano, má všechny pravomoci rozhodčího pověřeného řízením zápasu uvedené v Pravidle 16.4.

17. PARALELNÍ HRY (DOUBLE-BANKED GAMES)

17.1 ALTERNATIVNÍ BARVY

- 17.1.1 Na stejném kurtu mohou být paralelně hrány dvě hry, případně více her, obvykle za použití odlišně zbarvených koulí nebo koulí s pruhem.
- 17.1.2 Jsou-li použity standardní sekundární barvy, jedna strana hraje se zelenou a hnědou koulí a protistrana s růžovou a bílou koulí a pořadí je zelená, růžová, hnědá a bílá.
- 17.1.3 Má-li být použita jiná sada barev, musí být před hrou barvy i jejich pořadí oběma stranami schváleny.

17.2 VYHÝBÁNÍ SE INTERFERENCÍM

- 17.2.1 Jestliže jsou na stejném kurtu hrány paralelně dvě hry, měly by všichni hráči dbát na druhou hru a pokoušet se vyhýbat interferencím s druhou hrou. Za tímto účelem je možno se souhlasem hráčů druhé hry dočasně odstranit jednu nebo více koulí poté, co byla jejich pozice markována (označena).
- 17.2.2 Koule dočasně odstraněná podle Pravidla 17.2.1 se stává vnějším činitelem, dokud není umístěna zpět.
- 17.2.3 Bojují-li o stejnou branku hráči z více než jedné hry, měla by být obvykle dána přednost hře, ve které hraje hráč, který se dostal do blízkosti této branky první.
- 17.2.4 Interference mezi koulemi z různých her se řeší podle Pravidla 9.2.

17.3 ČASOVĚ OMEZENÉ HRY

Pokud se na turnaji nebo v soutěžním zápase používají časové limity ve dvou hrách hraných paralelně na stejném kurtu, může organizátor určit, že se čas v jedné hře zastaví, pokud je tato pozdržena druhou hrou.

18. TRESTNÉ ZÓNY A POKRAČOVÁNÍ Z TRESTNÉ ZÓNY

18.1 TRESTNÉ ZÓNY

Trestné zóny tvoří na kurtu dva půlkruhy o poloměru jednoho yardu se středem v bodech D a E na Diagramu 3. Koule, u které je nařízeno, aby byla hrána z trestné zóny (viz Pravidla 7.5.5, 8.4.4, 10.5.4 a 12.1.4) může být zahrána z libovolné pozice uvnitř ní.

18.2 POKRAČOVÁNÍ Z TRESTNÉ ZÓNY

Má-li hra pokračovat pokračováním z trestné zóny (viz Pravidla 7.5.5, 10.5.4 a 12.1.4), budou všechny čtyři koule následně zahrávány ze stejné trestné zóny. Strany rozhodnou o pořadí hry

hodem mincí nebo ekvivalentním postupem. Poražená strana si zvolí, ze které trestné zóny budou koule zahrávány. Ve hře pak pokračuje vítězná strana hraním úderu do libovolné koule své strany z určené trestné zóny.

19. HANDICAPOVÁ HRA

19.1 OBECNÉ

19.1.1 Handicapové hry mohou být hrány, aby se tak umožnilo hráčům různé výkonnosti soutěžit s rovnějšími šancemi na výhru.

19.1.2 Pravidla 1 až 18 výše se v handicapové hře aplikují s výjimkami uvedenými v tomto pravidle.

19.1.3 Každému hráči je přidělen handicap podle jeho výkonnosti. Rozsah handicapů může být od 20 do mínus 6, ačkoli krajní čísla rozsahu nemusí být používána.

19.1.4 V tomto pravidle je příjemcem hráč oprávněný ke hraní úderů navíc v handicapové hře.

19.2 SINGLY

19.2.1 V singlech dostává úderů navíc hráč s vyšším handicapem od hráče s nižším handicapem.

19.2.2 Ve 13bodové hře se počet obdržných úderů navíc vypočítá odečtením nižšího handicapu od vyššího. Toto je "handicapový rozdíl".

19.2.3 Handicapový rozdíl se upraví v 7bodové hře dolů a v 19bodové hře nahoru. Počet obdržných úderů navíc v 7, 13 a 19bodové hře je uveden v Příloze 2, Tabulce 1.

19.3 DEBLY

19.3.1 V deblech dostávají úderů navíc dva hráči s nejvyšším handicapem, kteřížto mohou hrát za stejnou stranu, nebo proti sobě.

19.3.2 Určí se hráč s nejnižším handicapem a hráč protistrany s vyšším handicapem.

(a) Jestliže mají dva hráči stejné strany identický handicap a oba obdrží úderů navíc, musí před začátkem hry ohlásit, kdo z nich obdrží úderů navíc k nejnižšímu handicapu.

(b) Mají-li dva hráči stejný nejnižší handicap, může být určen kterýkoli z nich, protože to neovlivní přidělování úderů navíc.

19.3.3 Ve 13bodové hře se počet obdržných úderů navíc vypočítá odečtením nižšího handicapu od vyššího handicapu a vydělením rozdílu dvěma. Toto je "poloviční handicapový rozdíl" a není-li to celé číslo, zaokrouhlí se nahoru.

19.3.4 Poloviční handicapový rozdíl se upraví v 7bodové hře dolů a v 19bodové hře nahoru. Počet obdržných úderů navíc v 7, 13 a 19bodové hře je uveden v Příloze 2, Tabulce 2.

19.3.5 Stejný výpočet se provede u zbývajících dvou hráčů, aby se zjistil počet úderů navíc pro hráče s vyšším handicapem.

19.3.6 Obdrží-li oba hráči stejné strany jeden, nebo více úderů navíc na základě polovičního handicapového rozdílu, který není celým číslem před zaokrouhlením nahoru, odečte se od polovičního handicapového rozdílu jednoho z hráčů této strany 0,5. Tito hráči musí před začátkem hry ohlásit, kdo z nich bude tímto odpočtem postižen.

19.4 KDY MŮŽE BÝT ÚDER NAVÍC HRÁN

19.4.1 S výhradou Pravidla 19.7.1 může příjemce hrát úder navíc v kterékoli fázi hry v novém tahu, který následuje po konci tahu, ve kterém hrál úder.

19.4.2 Úder navíc se hraje se stejnou koulí, kterou bylo hráno v posledním úderu. Hraje-li příjemce se špatnou koulí, použije se náprava Zpět a znovu (viz Pravidlo 10.4.1).

19.4.3 Je-li příjemce oprávněn k více než jednomu úderu navíc, smí je hrát za sebou.

19.5 KOMUNIKACE S PROTISTRANOU

19.5.1 Příjemce, který zvažuje, zda hrát úder navíc na to musí upozornit protistranu způsobem schopným přenosu informace normálně slyšící osobě. Upozornění musí být dáno buď před, nebo bezprostředně po odehrání úderu předcházejícího úderu navíc.

19.5.2 Ignoruje-li protistrana upozornění podle Pravidla 19.5.1 a hraje úder, použije se Pravidla 13.

19.5.3 Protistrana se smí příjemce zeptat, zda zvažuje, zda bude hrát úder navíc. Je-li mu taková otázka položena, musí příjemce odpovědět ihned (viz Pravidlo 16.2.8).

19.5.4 S výhradou Pravidla 19.8.2 smí příjemce, který naznačuje úmysl hrát úder navíc své rozhodnutí odvolat kdykoli před hraním úderu navíc.

19.6 DOSAŽENÍ BODU JAKO DŮSLEDEK ÚDERU NAVÍC

Příjemce si nezapočítá bod pro svou stranu v důsledku úderu navíc, ale může dosáhnout započítání bodu pro protistranu.

19.7 PO ŠPATNÉ KOULI

19.7.1 Úder navíc nesmí být hrán po hraní se špatnou koulí, s výjimkou situace, kdy si protistrana zvolila nápravu Zpět a Znovu (viz Pravidlo 10.4.1).

19.7.2 Zjistí-li se že úder navíc byl hrán neplatně a hra byla zastavena předtím, než protistrana odehrála úder (ať už platný, nebo neplatný), pak se úder navíc obnoví a všechny koule se přemístí na pozice, které zaujímaly předtím, než byl úder navíc hrán. Ve hře pak pokračuje protistrana zahráním další koule v pořadí.

19.7.3 Pokud se to nicméně nezjistí předtím, než protistrana zahrála úder (ať už platný, nebo neplatný), není možnost nápravy a úder navíc je brán jako platně zahráný.

19.8 PO FAULTU

19.8.1 Rozhodne-li se příjemce hrát úder navíc poté, co se dopustil faultu ve svém posledním úderu, Pravidla 11.4.2 se nepoužije a koule se přemístí na pozice, které zaujímaly před úderem, v němž došlo k faultu.

19.8.2 Jsou-li koule přemístěny v souladu s Pravidlem 19.8.1, nesmí následně příjemce změnit své rozhodnutí hrát úder navíc.

19.9 PO CHYBNÉ INFORMACI

Úder navíc se obnoví, byl-li zrušen podle Pravidla 14.1.2.

19.10 ADMINISTRACE

Administrace handicapového systému v jurisdikci člena WCF je zodpovědností člena WCF.

PŘÍLOHA 1

ODCHYLKY A METRICKÉ EKVIVALENTY STANDARDNÍCH ROZMĚRŮ

Rozměry, u nichž jsou přípustné odchylky

Pravidlo	Název pravidla	Imperiální jedn.	Odchylka	Metrické jedn.	Odchylka
2.	Kurt	35 yardů	+/- 6 palců	32.0 m+/-	+/- 150 mm
		28 yardů	+/- 6 palců	25.6 m	+/- 150 mm
3.1	Kolík	18 palců	+/- 1 palec	450 mm	+/- 25 mm
3.2	Branky	12 palců	+/- 1/2 palce	300 mm	+/- 12.5 mm
		4 palce	+/- 1/32 palce	100 mm	+/- 0.8 mm
		3 3/4 palce	+/- 1/32 palce	95 mm	+/- 0.8 mm
		3 11/16 palce	+/- 1/32 palce	94 mm	+/- 0.8 mm
3.3	Koule	3 5/8 palce	+/- 1/32 palce	92 mm	+/- 0.8 mm
		16 uncí	+/- 1/4 unce	454 g	+/- 7 g
3.4	Hole	12 palců	+/- 1/2 palce	300 mm	+/- 12.5 mm

Další rozměry, u nichž nejsou přípustné odchylky

Imperiální jedn.	Metrické jedn.
7 yardů	6.4 m
6 yardů	5.5 m
1 yard	0.9 m
12 palců	300 mm
6 palců	150 mm
1.5 palce	38 mm
1 palec	25 mm
3/4 palce	19 mm
5/8 palce	16 mm
1/2 palce	13 mm
1/16 palce	1.5 mm
1/32 palce	0.8 mm

PŘÍLOHA 2
ÚDERY NAVÍC V HANDICAPOVÝCH HRÁCH

Tabulka 1: Údery navíc v singlových hrách

HC rozdíl	7bodová hra	13bodová hra	19bodová hra	HC rozdíl	7bodová hra	13bodová hra	19bodová hra
0	0	0	0	13	7	13	19
1	1	1	1	14	8	14	20
2	1	2	3	15	8	15	22
3	2	3	4	16	9	16	23
4	2	4	6	17	9	17	25
5	3	5	7	18	10	18	26
6	3	6	9	19	10	19	28
7	4	7	10	20	11	20	29
8	4	8	12	21	11	21	31
9	5	9	13	22	12	22	32
10	5	10	15	23	12	23	34
11	6	11	16	24	13	24	35
12	6	12	18	25	13	25	37
				26	14	26	38

Tabulka 2: Údery navíc v deblových hrách

Poloviční HC rozdíl	7bodová hra	13bodová hra	19bodová hra	Poloviční HC rozdíl	7bodová hra	13bodová hra	19bodová hra
0	0	0	0	6.5	4	7	10
0.5	0	1	1	7	4	7	10
1	1	1	1	7.5	4	8	11
1.5	1	2	2	8	4	8	12
2	1	2	3	8.5	5	9	12
2.5	1	3	4	9	5	9	13
3	2	3	4	9.5	5	10	14
3.5	2	4	5	10	5	10	15
4	2	4	6	10.5	6	11	15
4.5	2	5	7	11	6	11	16
5	3	5	7	11.5	6	12	17
5.5	3	6	8	12	6	12	18
6	3	6	9	12.5	7	13	18
				13	7	13	19