



PRAVIDLA ADVENTURE GOLFU

1. Hřiště tvoří 18 jamek. Jednotlivé jamky jsou očíslovány pořadovými čísly. Dodržujte, prosím, pořadí jamek.
2. Adventure golf mohou hrát jednotlivci nebo skupinky hráčů. Maximální doporučené obsazení jedné jamky jsou 3 - 4 hráči.
3. Při hře ve skupině mohou hráči postupně za sebou v pořadí, které si sami předem určí, nebo se na jednotlivých jamkách střídají v pořadí, a to tak, že vždy začíná hráč, který na předchozí jamce dosáhl nižšího výsledku.
4. Hráči během hry smí chodit po jamkách. Proto je vstup na hřiště povolen pouze v suché a čisté obuvi.
5. Míček musí být při prvním úderu zahráván ze základního pole, které je jasně vyznačené bílou čarou, nikoliv však z území za nebo vedle umělé trávy.
6. Míček musí být umístěn ve výše uvedeném území celým svým objemem.
7. Jakmile hráč uvede míček do pohybu, je to považováno za míček ve hře.
8. K dalším úderům smí hráč přistoupit až po té, co se míček úplně zastaví.
9. Během hry nesmí být v prostoru celé jamky umístěny jakékoliv předměty. Výrazem jamka se rozumí celé hrací území (i základní pole), včetně všech překážek.
10. Míček nesmí být hrán vzduchem a musí neustále (vyjma jamek, kdy míček uvede do vzduchu takto postavená jamka – například přes malé vodní toky) zůstat ve styku s povrchem jamky.
11. Když míček ve hře vyskočí mimo oblast mantinelů (hracího území) a opět se vrátí na hrací pole, musí být umístěn na vzdálenost 20 centimetrů od mantinelu v místě, kde hrací území opustil, a hráč pokračuje ve hře z tohoto bodu bez udělení trestného úderu.
12. Když míček ve hře vyskočí mimo oblast mantinelů (hracího území) a zůstane mimo hrací území, musí být umístěn na vzdálenost 20 centimetrů od mantinelu v místě, kde hrací území opustil, a hráč pokračuje ve hře z tohoto bodu s udělením jednoho trestného úderu.
13. Přemístění míčku ve svahu. Když míček ve hře vyskočí mimo oblast mantinelů (hracího území) ve svahu a nelze ho při umístění dostat do klidové polohy, může ho hráč umístit zpět blíže k základnímu poli. Co ale možná nejbliže ke svahu.
14. Hra do kopce. Během hry na jamce, která je postavena do kopce, může při slabém nebo naopak silném úderu dojít k tomu, že se míček vrátí zpět na základní pole. Pokud míček zůstane kdekoli na základním poli, musí být hrán z tohoto místa, a to bez trestného úderu. Pokud míček opustí i základní

pole, musí být na základní pole umístěn na vzdálenost 20 centimetrů ve směru, ve kterém oblast základního pole opustil, a hráč si připíše jeden trestný úder.

15. Zastaví-li se míček u mantinelu nebo překážky, může být přemístěn kolmo na délku 20 centimetrů.

16. Zastaví-li se míček v místě, kde je kolmé přeložení zablokováno překážkou, nesmí být míček v žádném případě přeložen do přímého výhledu k jamce.

17. Cílem hry je dopravit míček v co nejmenším počtu úderů ze základního umístění do jamky. Vítězem je hráč s nejmenším součtem úderů na všech jamkách.

18. Hra na jamce je ukončena v okamžiku, kdy míček skončí v jamce, nebo je-li vyčerpán maximální počet povolených úderů, což je 6 úderů. Pokud se nepodaří docílit jamky na 6 úderů, hráč obdrží jeden trestný úder a zapíše si do score-karty výsledek 7. Všechny dosažené výsledky jsou zaznamenány ve skóre-kartách všech hráčů ve skupině.

19. Hráči se mohou dotýkat míčku ve hře jen za dohledu spoluhráčů ve skupině nebo za dohledu rozhodčích (výjimku tvoří jen překládání od mantinelu). Míček musí být vždy viditelný. Jestliže je míček zvednut pro jeho čištění, musí být jeho pozice předem označena.

20. Každý hráč je zodpovědný za čistotu celé jamky. Je dovoleno odstranit špínu z hrající oblasti, zatímco míček ještě není uveden do hry. Čištění je povoleno i před druhým a dalšími údery.

21. Je-li míček ve hře, nesmí být úmyslně ovlivňován žádnými osobami. Zabrání-li míčku v cestě velké přírodní (například spadlá větev) nebo jiné nepředvídatelné vlivy, může být využito opakování úderu, pokud ovšem hráč tímto nezíská nespravedlivou výhodu.

22. Posunou-li již jasně zastavený míček velké přírodní (například spadlá větev, zvíře) nebo jiné nepředvídatelné vlivy, je míček přeložen zpět do místa, kde se původně zastavil.