



**Místní pravidla**

- 1. Hraniče hríště
- 2. Trestné oblasti
- 3. Oblasti se zákazem hry
- 4. Droppovací zóny
- 5. Anomální stav hríště
- 6. Elektrické vedení
- 7. Alternativní při ztraceném míči
- 8. Alternativní při ztraceném míči
- 9. Anomální stav hríště
- 10. Anomální stav hríště
- 11. Anomální stav hríště
- 12. Anomální stav hríště
- 13. Anomální stav hríště
- 14. Anomální stav hríště
- 15. Anomální stav hríště
- 16. Anomální stav hríště
- 17. Anomální stav hríště
- 18. Anomální stav hríště

Hraniče hríště jsou vyznačeny bílými koly, nebo čtverečky. Bílo-zelené koly a čtverečky označují vjezd na jamkách č. 10 a 15 vyznačují vlnitými hraničními hríštěmi platnou pouze při hře na těchto jamkách. Při hře na jiné jamce mají tyto koly status nepohyblivých závad.

**2. Trestné oblasti**  
Trestné oblasti jsou vyznačeny žlutými a červenými koly a čtverečky.

**3. Oblasti se zákazem hry**  
Oblasti se zákazem hry jsou zřetelně červenými koly a čtverečky. V těchto oblastech je zakázáno hrát. Pokud hráč vstoupí do těchto oblastí, musí se vrátit do trestné oblasti se zákazem hry. Hráč musí využít levou polovici pravidla 17.1e (jestliže je míč v dané trestné oblasti) nebo 16.1f (jestliže je míč mimo trestnou oblast a tato oblast se zákazem hry může vykazovat přirozeně).

**4. Droppovací zóny**  
Při níže uvedené droppovací zóny, jejichž použití předstává vjezd dopředu možnost nad rámec standardního postupu podle Pravidel golfu. Velikost droppovací zóny je určena celou s napřísm. Dropp Zone - a prostorem do vzdálenosti jedné délky nohy, než blíže jamky, případně jde o bílou čarou vyznačený prostor.

**5. Anomální stav hríště**  
Když hráči vjezd od strany (16.1 beztrestně) nebo při ulvě od trestné oblasti (17.1 s jedinou trestnou ranou), jestliže míč následuje překročí okraj trestné oblasti na místě na úrovni droppovací zóny nebo blíže jamce.

**Jamka č. 4:**  
Kde vjezd před nejbližším ocpaštěm.

**Jamka č. 7:**  
Když při ulvě od trestné oblasti se zákazem hry, ať už podle pravidla 17.1 (s jedinou ranou) nebo 16.1 (bez trestně).

**Když při ulvě od trestné oblasti**  
Když při ulvě od trestné oblasti se zákazem hry, ať už podle pravidla 17.1 (s jedinou ranou) nebo 16.1 (bez trestně).

**5. Anomální stav hríště**  
Přidá v opravě: Plochy vyznačené modrými koly, nebo bílou čarou. Páda v opravě se zákazem hry. Původní jamkovité a jeho okolí vjezd na jamce č. 9 vyznačené modrými koly s černým průběhem. Hráč musí využít levou polovici pravidla 16.1f. Nepohyblivé základy. Všechny objekty die definice včetně elektrického ohradníku na hrsti. Další anomální stav hríště: Mrazení, kamelek u jamek č. 9/14.

**6. Elektrické vedení**  
Jestliže míč zasáhne drát elektrického vedení, rána se musí zůstat a bez trestné opatření. Spíše tak se postupuje, jestliže hráč zasáhne drát elektrického vedení na jamce č. 6.

**7. Alternativní při ztraceném míči**  
Jestliže je míč ztracen mimo trestnou oblast nebo je zabrán za hraniče hríště, může hráč postupovat die pravidla 18.2, nebo také může míst, kde byl míč ztracen nebo potvrdit hraniče hríště, určit referenční bod a s příslušným 2 trestným ran spustit míč do oblasti ulvěv dříve dané zvorovým místním pravidlem E5. Zjednodušená na tarway do oblasti 2 delek hole od jejího okraje, ve stejné vzdálenosti od jamky jako je referenční bod.

**Trest za porušení Místních pravidel: Všeobecný trest**  
Oxamzite ukončení hry: 1x dlouhý zvukový signál  
Přerování hry: 3x krátký zvukový signál  
Čas pro hru na 18 jamkách: 4 hodiny 45 minut

**Local rules**

- 1. Out-of-bounds
- 2. Penalty Areas
- 3. No Play Zones
- 4. Drop Zones
- 5. Anomalous Course State
- 6. Electrical Wiring
- 7. Alternative to Stroke-and-Distance for Lost Ball
- 8. Alternative to Stroke-and-Distance for Lost Ball
- 9. Anomalous Course State
- 10. Anomalous Course State
- 11. Anomalous Course State
- 12. Anomalous Course State
- 13. Anomalous Course State
- 14. Anomalous Course State
- 15. Anomalous Course State
- 16. Anomalous Course State
- 17. Anomalous Course State
- 18. Anomalous Course State

Out-of-bounds are marked by white stakes or lines. White-and-green stakes and alternatively white lines on the left on holes No. 10 and 15 mark the internal out-of-bounds, applicable exclusively for play on those respective holes. During play on other holes, these stakes are immovable obstructions.

**Penalty Areas** are marked by yellow and red stakes and lines.

**3. No Play Zones**  
No Play Zones are marked by red stakes with a black stripe or identically marked columns of the electric fence and are located in the vicinity of the electric fence. If a ball is in a No Play Area, the player must take relief in accordance with Rule 17.1e (if the ball is inside the given Penalty Area) or 16.1f (if the ball is outside the Penalty Area and this No Play Zone is obstructing their stance or swing).

**4. Drop Zones**  
The below Drop Zones apply. Their use is a supplementary procedure. The player must use the procedure in the words "Drop Zone" and by the space up to the distance of one club length, not closer to the hole or by the space marked by a white line, if any.

**5. Anomalous Course State**  
**Where:** On the right next to the Penalty Area. When taking relief from the hole (Rule 16.1 without penalty) or on the left from the Penalty Area (Rule 17.1, with one penalty stroke), if the ball has passed the edge of the Penalty Area at a point level with the Drop Zone or close to the hole.

**6. Electrical Wiring**  
**Where:** On the left in front of the frontmost tee when taking relief from the Penalty Area, anywhere at the hole.

**Hole No. 7:**  
Where: At the frontmost tee. When taking relief from the No Play Penalty Area, without either Rule 17.1 (with a penalty stroke) or 16.1 (without penalty).

**Hole No. 11:**  
Where: At the front of the water.

**5. Anomalous Course State**  
Ground under repair: Areas marked by blue stakes or a white line. Ground under repair with a No Play Zone: Original green and its surroundings on the left on hole No. 9 marked by blue stakes with a black stripe. The player must avoid the electric fence. All objects under the definition including the electric fence on the course. Additional anomalous course states: Anthill and feeding rack on holes No. 9/14.

**6. Electrical Wiring**  
If the ball hits the wires of an electric line, the stroke must be played as is. The ball is not in play. The electric cord or wire is used if the ball hits the electric pole at hole No. 6.

**7. Alternative to Stroke-and-Distance for Lost Ball**  
If the ball is lost outside a Penalty Area or is Out of Bounds, the player can play on under Rule 18.2 or can instead set a reference point in the place where the ball was lost or left the last crossed the edge of the course boundary to go out of the relief area defined under Model Local Rule E5 - simplified on the fairway to two club lengths in from its edge, at the same distance from the hole as the reference point. Immediate termination of the game: 1x long sound signal  
Resumption: 2x short sound signal  
Time limit for 18 holes: 4 hours 45 minutes



