



RESORT
OLŠINA

ADVENTURE GOLF

SCORECARD





JAMKA	PAR	HRÁČ 1	HRÁČ 2	HRÁČ 3	HRÁČ 4
1	2				
2	2				
3	2				
4	2				
5	2				
6	2				
7	2				
8	2				
9	2				
1-9	18				

PŘED ZAČÁTKEM HRY SI POZORNĚ PROČTĚTE PRAVIDLA ADVENTURE GOLFU A PROVOZNÍ ŘÁD:

1. Hřiště tvoří celkem 18 jamek, které jsou očíslovány pořadovými čísly.
Při hře dodržujte pořadí jednotlivých jamek.
2. Adventure Golf můžete hrát jednotlivě nebo ve skupinkách.
Maximální doporučený počet jedné skupiny jsou 4 hráči.
3. Na začátku hry obdrží hráči kartu, do které zapisují počty úderů na jednotlivých jamkách.
Hráči hrají v pořadí, které si určí na začátku hry.
4. Začíná hráč číslo jedna a hraje do té doby, dokud nedopraví svůj míček do jamky.
Teprve poté následuje hráč číslo dvě.
5. U každé jamky hra začíná ve vyznačeném prostoru.
Zde si hráč může míček libovolně umístit na umělou trávu.
6. Cílem hry je dopravit míček ze základního umístění do jamky na co nejmenší počet úderů.
Po sečtení všech úderů ve score kartě, zvítězí hráč, který má nejmenší počet úderů na všech jamkách.

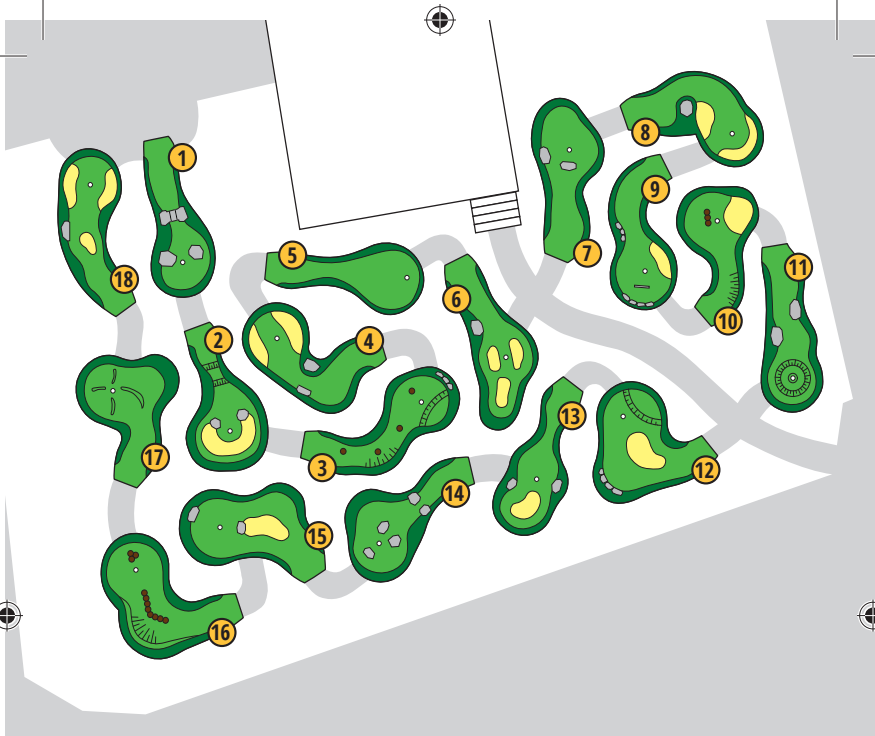




JAMKA	PAR	HRÁČ 1	HRÁČ 2	HRÁČ 3	HRÁČ 4
10	2				
11	2				
12	2				
13	2				
14	2				
15	2				
16	2				
17	2				
18	2				
10-18	18				
CELKEM	36				

- Jestliže míček během hry opustí dráhu, hráč ho vrátí zpět na dráhu v místě, kde ji opustil. Umístí ho cca 20 cm kolmo od mantinelu. Hráč si připočítává jeden trestný úder.
- Jestliže míček skončí v bankru (písečné pasti), může si hráč zvolit ze dvou možností. První možností je hrát z bankru. Druhou možností je míček umístit 20 cm kolmo od kraje bankru, a to v místě, kudy byl do bankru zahrán. Za přemístění míčku se započítává jeden trestný úder.
- Pokud míček skončí v některé z přírodních překážek a je celým objemem viditelný z jamky, může ho hráč přemístit 20 cm kolmo od překážky. Pokud míček z jamky celým objemem viditelný není, může ho hráč přemístit 20 cm od překážky, ale směrem od jamky v ose jamka-míček. Posunutí je v obou případech bez trestného bodu.
- Maximální počet úderů na jednu jamku je 6. Pokud se hráči nepodaří dopravit míček do jamky na šest úderů, zapíše si do tabulky 7 a v příštím kole pokračuje na další jamku.





MAPA HŘIŠTĚ

 PÍSEČNÁ PAST

 ZVÝŠENÝ OKRAJ S RAFOVOU TRÁVOU

 DŘEVĚNÝ KŮL (PALISÁDA)

 ZMĚNA ÚROVNĚ NA JAMCE

 KLOPENÁ ZATÁČKA

 ZABETONOVANÝ KÁMEN

 KAMENNÁ BRÁNA

 ROVNĚ SEŘÍZNUTÝ KÁMEN PRO ODRAZ

 PŘECHODY MEZI JAMKAMI