

# Kompletní oficiální pravidla hry fotbalgolf vydané CFGA

---

## Pravidlo 1. Hra

### 1.1. Obecně

Průběh a cíl hry: Hráč vykopne míč z výkopiště (místo speciálně označené pro první výkop). Po zastavení míče hráč kope dál do té doby, než dostane míč pomocí kopů do jamky.

Hráč před startem musí mít markovátka, velikost dle pravidel, dres týmu (logo nebo název), za který hraje, nebo bílé triko bez potisku v případě žádné týmové příslušnosti (hráč, který má svůj dres a pravidelně se zúčastňuje ligových turnajů, může CFGA požádat o výjimku dress codu), telefon nebo skóre kartu a míč velikosti a váhy dle pravidel.

Pokud hráč odstartuje bez markovátka, tak nesmí zamarkovat svůj míč, pokud mu nebude zapůjčené markovátka od spoluhráče.

Pokud zamarkuje svůj míč jiným předmětem nebo listem, dostává v prvním případě 1 trestný kop, v druhém případě 2 trestné kopy atd. Pokud tak porušuje pravidlo a flight to toleruje, dostanou všichni ve flightu 2 trestné kopy.

### 1.2. Pohyb míče

Hráč nesmí podniknout nic, co by ovlivnilo pozici nebo pohyb míče, kromě pohybů, které jsou v souladu s pravidly (ruší se pravidlo 3s).

### 1.3. Body nezahrnuté v pravidlech

V nejistých situacích, které nejsou specifikovány v pravidlech, by měl rozhodovat rozhodčí/komise.

### 1.4. Pozice během hry ve flightu

Je zakázáno, aby se hráč pohyboval před míčem hráče, který je na řadě se zahráním kopu. Vždy by měli být za posledním nejvzdálenějším míčem od jamky.

### 1.5. Spory během hry

Pokud dojde k jakékoliv nesrovnalosti, řeší se hlasováním – rozhoduje většina. Pokud ani tak nedojde ke shodě, situace se zdokumentuje a hráč zahraje obě možné varianty. O platné variantě rozhodne rozhodčí (komise).

### 1.6. Povinnost – FLIGHT

Každý flight musí mít dvě skóre karty a telefon. Skóre karty musí být čitelně označeny jménem zapisujícího.

Po skončení hry se obě karty podepíší od všech hráčů ve flightu a odevzdají se do boxu.



Při porušení pravidel mohou být všichni hráči (celý flight) diskvalifikováni dle pravidel CFGA.

### **1.7. Odpovědnost prvního zapisovatele ve flightu**

První hráč zapisuje do telefonu, ostatní do skóre karet. Změna je možná jen se souhlasem všech hráčů. Za správné zapisování a hry dle pravidel ručí vždy první hráč zapsaný na startovní listině.

### **1.8. Odpovědnost hráče v turnaji**

Každý hráč se musí sejít 15 minut před startem flightu a být domluven na všech záležitostech.

### **1.9. DNF hráče**

Hráč, který dorazí pozdě, nedostává DNF, ale zapisuje se mu maximální počet kopů, dokud se nezapojí do hry. Vstoupit může až na jamce, kde jeho flight začíná hru svým prvním kopem z výkopiště.

Zraněný hráč během hry se může odpojit bez DNF. Na všech dalších jamkách se mu zapisuje maximum kopů na každé jamce.

## **Pravidlo 2. Kick play (hra na 18 jamek)**

### **2.1. Obecně, Výherce**

„Kick play” spočívá v zahrání každé jamky v daném kole a odevzdání skóre karty, ve které jsou zapsány body za každou jamku.

Všichni hrají proti všem. Vyhrává hráč s nejmenším počtem kopů.

Pokud komise nerozhodne jinak, při shodě výsledků se rozhoduje podle výsledků z posledního kola.

Při rovnosti kopů se porovnává posledních 18, pak 9, 6, 3, nebo 1 jamka.

### **2.2. Nezahraná jamka**

Hráč, který jamku nedohraje, nemůže pokračovat ve hře a je diskvalifikován (zbytek jamek 2× par + 1 trestný kop).

### **2.3. Odmítnutí dodržování pravidel**

Soutěžící, který odmítá dodržovat pravidla, může být diskvalifikován.

## **Pravidlo 3. Vybavení**

### **3.1. Obuv**

Hráč může nosit libovolnou obuv, pokud nepoškozuje hřiště (zakázány kopačky se špunty, výjimku tvoří turfy).

## Pravidlo 4. Míč

### 4.1. Hraje se míčem velikosti č. 5

Hráč může upravit tlak míče pouze mezi jamkou 9 a 10. Kanónový start 1× za hru.

### 4.2. Nevhodný míč

Míč nesmí být poškozený. Musí mít hustotu mezi 0,4–1,2 bar. Jinak se mění. Kontrolu provádí rozhodčí v případě porušení jsou uděleny 2 trestné kopy.

## Pravidlo 5. Hráč

### 5.1. Pravidla

Každý hráč je povinen znát pravidla hry.

### 5.2. Startovní čas a skupiny

Hráč startuje podle časového rozpisu komise a nesmí skupinu opustit bez povolení.

### 5.3. Míč

Každý hráč musí mít označený svůj míč a je za něj plně odpovědný.

### 5.4. Bodování

Skóre se kontroluje a podpisuje po každé jamce. Po ukončení kola se skóre karta předává komisi (vhazuje se do připraveného boxu podepsaná všemi hráči ve svém flightu). Po odevzdání nejsou možné žádné změny.

## Pravidlo 6. Trénink

### 6.1. Před nebo po turnaji

Trénink je povolen jen po dohodě s rozhodčím (komisí). Ukončení tréninku musí být nejpozději hodinu před startem prvního kola (flightu). Po turnaji je trénink možný až po odehrání všech flightů.

První neuposlechnutí = 2 trestné kopy, druhé neuposlechnutí = vyloučení z turnaje.

### 6.2. Během hry

Zkušební kop během hry je zakázán. Postih: 2 trestné kopy.

### 6.3. Trénink před turnajem

Páteční trénink je možný po zaplacení registrace. Porušení: stejné postihy jako výše.

## Pravidlo 7. Poskytnutí rady

Hráč může radit členům své skupiny. Doprovod může podávat rady, nesmí ale rušit ostatní hráče. Během hry je možné se pohybovat dostatečně daleko za hrajícím flightem a je možné na žádost podat radu hrajícímu hráči, ale nesmí přitom narušit hru ostatním hráčům.

## Pravidlo 8. Pořadí u výkopu

Pořadí se určuje podle výsledku z předchozí jamky. Soutěžící s nejnižším počtem kopů na poslední jamce zahrává jako první. Při rovnosti se drží původního pořadí na předchozí jamce.

## Pravidlo 9. Výkopiště – místo výkopu

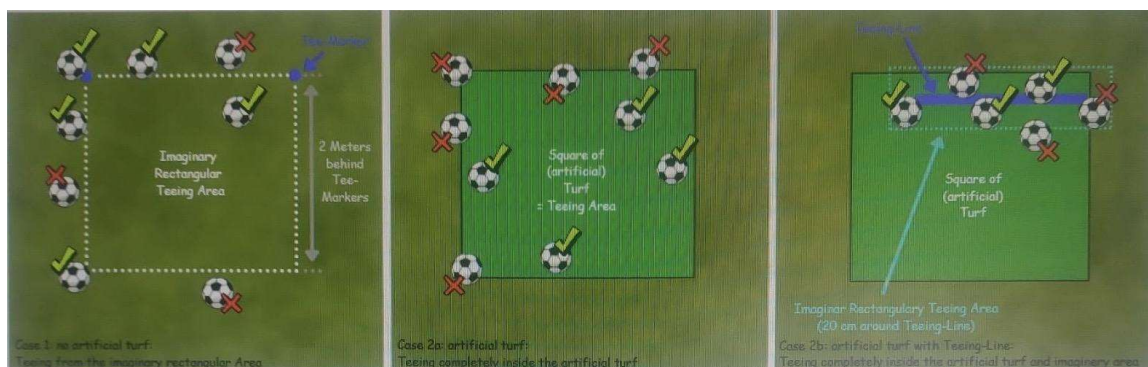
Výkop musí být proveden z výkopiště vyznačeného značkami, čarou, nebo čtyřúhelníkem, viz obrázek.

- 1, Na přírodní trávě je výkopiště vyznačeno dvěma značkama, které vytváří pomyslný čtyřúhelník. Výkop se provádí z pomyslného čtyřúhelníku, max. dva metry za značkami. Zde se míč musí alespoň částečně dotýkat pomyslných čar.
- 2, Na umělé trávě je výkopiště vyznačeno čtyřúhelníkem. Výkop se provádí uvnitř čtyřúhelníku, kde míč musí být celým objemem uvnitř čtyřúhelníku.
- 3, Na umělé trávě je výkopiště vyznačeno čarou. Výkop se provádí pouze z čáry. Míč se musí vždy částečně dotýkat čáry a současně se nesmí dotýkat ani kouskem svým objemem přírodní trávy.

1.

2.

3.



Hráč může stát mimo tuto plochu. Míč nemusí protnout spojnicí značek.

## Pravidlo 10. Hledání a identifikace míče

### 10.1. Hledání míče

Během hledání míče se hráč může dotýkat dlouhé trávy, keřů, stromů atp. pouze po dobu nezbytně nutnou k jeho nalezení a identifikaci (za předpokladu, že touto činností nevylepší polohu míče nebo směr dalšího kopu). Na hřišti není povoleno cokoli zničit. Za žádný pohyb míčem hráč nedostává body navíc ani nesmí míč vrátit zpět do původní polohy.

### 10.2. Identifikace míče

Hráč je zodpovědný za hru správným míčem. Každý hráč musí označit svůj míč identifikační značkou.

Pokud má hráč důvod domnívat se, že je určitý míč jeho, může jej zvednout, aby se o tom

přesvědčil, bez trestných bodů.

Předtím, než to udělá, musí svůj úmysl oznámit hráčům ve flightu.

V případě, že hráč neohlásí zvednutí míče a zvedne soupeřův míč, dostává jeden trestný bod.

Pokud zvednutý míč patří hráči, který jej zvedl, musí jej opět umístit zpět. Pokud tak neučiní, dostává dva trestné kopy.

## Pravidlo 11. Hraní míče

### 11.1. Kop může být proveden, až když se míč úplně zastaví.

### 11.2. Úprava polohy míče

Hráč nesmí nijak vylepšit polohu míče ani plochu kolem něj (přemístování míče, ohýbání porostu, lámání rostoucích keřů či upevněných věcí, atd.).

### 11.3. Postoj

Hráč může před kopem zaujmout jakýkoli postoj za předpokladu, že nepoláme žádné větve atp.

## Pravidlo 12. Kopání do míče

### 12.1. Kopání do míče

Do míče se musí kopat spodní částí nohy (od kotníku dolů). V případě porušení je kop neplatný a hráč dostává 1 trestný kop.

### 12.2. Omezení

Míč nesmí být v kontaktu s nohou před samotným kopem. Pohyb nohy musí být plynulý.

#### 12.2.1.

Hráč smí provést kop podebráním špičkou či nártem a uvést míč do pohybu, a to tak, že nelze míč na noze nést a měnit jeho směr během pohybu nohy anebo se míče dotýkat druhou částí nohy. Pohyb nohy musí být krátký. (Nezbytně nutná doba pro uvedení míče do pohybu).

V případě dotyku nohou míče a tím změny pozice míče, je to bráno jako kop.

#### 12.2.2. Kop podrážkou

Hráč prvním dotykem podrážky uvede míč do pohybu. Není dovoleno na míč šlápnout a poté odehrát!

### 12.3. Pomůcky

Během kopu hráč nesmí používat žádné pomůcky či fyzickou oporu. Při porušení – 1 trestný kop.

## Pravidlo 13. Náhradní míč, špatný míč

### 13.1. Obecně

Hráč musí dokončit hru s míčem, se kterým ji začal na hru. Míč může být vyměněn pouze v případě, že se ztratí nebo poškodí (viz pravidlo 4.2).

### 13.3. Špatný míč

Pokud hráč hraje špatným míčem, dostává 2 trestné kopy. Pokusy soutěžícího hrané špatným míčem se do celkového skóre nepočítají.

Pokud míč patří jinému soutěžícímu, musí jej postavit zpět na místo, odkud byl odkopnut.

## Pravidlo 14. Green

### 14.1. Zvedání a čištění míče

Hráč může míč ležící na greenu zvednout a v případě potřeby očistit. Před zvednutím musí hráč řádně označit markovátkem polohu míče a po očištění jej vrátit zpět na své místo. (viz pravidlo 18.1)

### 14.2. Míč visící nad jamkou

Jestliže jakákoliv část míče přesahuje hranu jamky, musí hráč dohrát svůj míč do jamky (bez zbytečných průtahů).

Pokud míč z této doby spadne do jamky, má se za to, že hráč jamku dohrál posledním kopem.

Pokud je ale míč ve svahu, ale není v blízkosti jamky, pak hráč musí svůj míč zamarkovat anebo nechat bez zamarkování.

V případě, kdy nemá hráč míč zamarkován a ten se dá do pohybu, tak hráč musí pokračovat z místa, kde se opět zastavil.

### 14.3. Kop hráče během pohybu jiného míče

Hráč nesmí kopat, pokud je v pohybu míč jiného hráče. Pokud je hráč na řadě a poruší toto pravidlo, nedostává trestný kop.

## Pravidlo 15. Vlajky

### 15.1. Držení, zvedání nebo odstranění vlajky

Během hry se vlajky z jamek nevyndávají. Před vykopnutím kdekoli na hřišti je možné vlajku podržet, zvednout nebo odstranit z důvodu lokalizace pozice jamky.

### 15.2. Nedovolené držení

Pokud soutěžící drží, zvedne nebo odstraní vlajku bez vědomí hráče na tahu, nebo během pohybu míče a nějakým způsobem to ovlivní jeho směr, dostává za tento čin 2 trestné kopy.

Poškozený hráč si může míč vrátit zpět na svou poslední pozici nebo pokračovat ve hře z místa, kde se nachází.

## **Pravidlo 16. Pohyb zastaveným míčem**

### **16.1. Pohyb míčem osobou, která se hry neúčastní**

Pokud míčem pohne osoba, která se hry neúčastní, musí se míč vrátit zpět na původní místo bez trestných bodů.

### **16.2. Pohyb míče způsobený hráčem nebo částí jeho vybavení**

Za jakýkoliv pohyb nebo pouhý dotyk míče je hráč povinen zapsat si 1 trestný kop a pokračuje z místa, kde míč leží.

Podle pravidel hráč nedostává trestné kopy za jiný způsobený náhodný pohyb míče v následujících případech:

- Hledání míče – viz pravidlo 10.1.
- Zvednutí míče – viz pravidlo 18.1.
- Při odstraňování náhodné překážky na hřišti – viz pravidlo 21.

### **16.3. Pohyb míče způsobený spoluhráčem nebo částí jeho vybavení**

Pohyb míče způsobený spoluhráčem či částí jeho vybavení, jsou 2 trestné kopy pro hráče, který pohyb způsobil. Míč musí být vrácen zpět do původní polohy.

### **16.4. Pohyb míče jiným míčem**

Pokud je ležící míč ve hře posunut jiným míčem po výkopu, musí být vrácen zpět na původní místo. Žádné trestné kopy.

## **Pravidlo 17. Míč v pohybu odražen nebo zastaven**

### **17.1. Osobou, která se hry neúčastní**

Pokud osoba, která se hry neúčastní, odrazí nebo zastaví míč v pohybu náhodně (neúmyslně), pokračuje hráč z místa, kde se míč nachází – bez trestných kopů.

Pokud osoba, která se hry neúčastní, odrazí nebo zastaví míč v pohybu úmyslně, vrací se míč na původní místo – bez trestných kopů.

### **17.2. Hráčem či částí jeho vybavení**

Pokud je míč náhodně odražen a zastaven hráčem (či jeho vybavením), který míč odehrál, dostává 1 trestný kop a hraje se dál z místa, kde se míč nachází.

### **17.3. Soupeřem či jeho vybavením**

Pokud je míč náhodně odražen nebo zastaven hráčem či jeho vybavením ve svém hrajícím flightu, dostávají všichni (jak kopající, tak osoby, které se zúčastnili zastavení míče) 1 trestný kop a míč se hraje dál z místa, kde se nachází.

## 17.4. Hráčem či jeho vybavením v jiném flightu

Viz pravidlo 17.1.

## 17.5. Jiným míčem

Ležícím míčem:

Pokud je hráčův míč v pohybu zastaven či odražen jiným ležícím míčem ve hře, musí hráč pokračovat z místa, kde se právě nachází. Žádné trestné kopy.

Míčem v pohybu:

Pokud je hráčův míč v pohybu zastaven či odražen jiným míčem ve hře v pohybu, musí hráč pokračovat z místa, kde se právě nachází. Žádné trestné kopy.

# Pravidlo 18. Zvedání, značení a umístování

## 18.1. Zvedání a značení

Míč, který se podle pravidel může zvednout (nikoliv před překážkou, kterou má hráč překonat dalším kopem), může být zvednut hráčem nebo jinou osobou, která hráči asistuje. Pozice míče musí být před zvednutím označena markovátkem dle pravidel. Pokud jeho pozice není řádně označena, dostává hráč 1 trestný kop a musí míč vrátit na místo. Pravidlo pro označení: umístit markovátka nebo jiný schválený předmět o průměru max. 45 mm, a to za míčem ve směru hry.

## 18.2. Umístění

Podle pravidel fotbalgolfu musí být míč umístěn na své místo hráčem. Musí být položen přesně na místo, ze kterého byl zvednut, tzn. před značku ve směru kopu na překážku (jamku). Pokud se míč dá do pohybu, musí být umístěn zpět. Nedostává žádný trestný kop.

## 18.3. Označení na greenu

Je povinností hráče označit míč na greenu – viz bod 18.1. Pokud není míč označen dle pravidel, nesmí protihráč odehrát svůj míč.

## 18.4. Hra v okolí jamky na greenu

V okolí jamky do cca 2 m je hráč povinen provést další svůj kop, vždy směrem k jamce a flightu to nahlásí. V případě, pokud nedohraje svůj míč do jamky a jeho míč je zasažen dalším míčem jiného hráče, tak oba hráči dostávají 2 trestné kopy.

## 18.5. Zvýhodnění značením pozice

Je přísně zakázáno si označovat místo, kam si zahrát svůj míč! Například odložení na dané místo skóre karty, tužky (pera), listu rostliny nebo vyhloubení patou (špičkou) boty do hřiště atd. Při zjištění v prvním případě 1 trestný kop, v dalším případě 2 trestné kopy atd.

# Pravidlo 19. Čištění míče

Míč na hřišti může být po zvednutí očištěn podle pravidla 14.1.



## Pravidlo 20. Míč asistující či zasahující do hry

### 20.1. Pomáhající míč

Pokud míč není v pohybu a hráč si myslí, že by mohl pomoci ve hře jiným hráčům, musí svůj míč zamarkovat a zvednout. (viz pravidlo 18.1). Míč smí být očištěn pouze v případě, že leží na greenu.

### 20.2. Míč překážející ve hře

Pokud míč není v pohybu a hráč si myslí, že by mohl narušit jeho hru, může si nechat soupeřem míč zvednout, nebo může být vyzván spoluhráčem, aby tak učinil. Míč, který je zvednut podle tohoto pravidla, musí být označen a vrácen na své místo (viz pravidlo 18.1). Míč smí být očištěn pouze v případě, že leží na greenu. Hráč může hrát před spoluhráčem, aby nemusel označovat a zvedat svůj míč.

## Pravidlo 21. Volně ležící náhodné překážky

Jestliže se míč dotýká nebo leží u nějaké náhodné překážky (např. spadlé větve atp., netýká se rostoucích keřů, stromů, terénních nerovností...), může být překážka odstraněna. Pokud odstraněním překážky způsobí pohyb míče, musí být vrácen zpět na své místo. Hráč nedostává žádné trestné kopy.

Pokud míč zůstane ležet v louži (netýká se standardních vodních ploch), může si hráč míč přemístit na nejbližší suché místo, ne blíže k jamce – bez trestných kopů.

## Pravidlo 22. Překážky stálé, pevně spojené se zemí

### 22.1. Trasa

Na začátku každé dráhy je na tabuli červenou šipkou vyznačena povinná trasa s překážkami, kterou míč musí projít. Překážky mohou být **samostatně stojící** (kamenné, dřevěné kůly atd.), nebo **spojené** (hrazda, dva spojené kameny, lavičky atd.). Pokud není červenou šipkou vyznačena trasa, hrajete přímo na jamku.

### 22.2. Samostatně stojící překážky

Pokud míč nepřejede povinnou trasu, na které je umístěna samostatná překážka, musí se stejnou cestou kopem vrátit zpět, aby překážku prošel.

### 22.3. Spojené překážky

Pokud míč neprojde povinnou trasou na které je umístěna spojená překážka, musí se libovolnou cestou kopem vrátit zpět, aby překážku prošel ve směru hry.

### 22.4. Pokud hráč mine povinnou překážku

Může také využít pravidlo nehratelného míče (viz pravidlo 24).

### 22.5. Před překážkou je zakázáno markování

Porušení = 1 trestný kop. Při opakování = 2 trestné kopy atd.

## 22.6. Varianta, kdy se hráč vrací zpět dalším kopem k povinné překážce

Pokud míč po odkopu projde povinnou překážkou a vrátí se zpět stejným směrem (ať už díky sklonu hřiště či odrazem od jiné překážky), považuje se překážka za nesplněnou a musí se zahrát znovu.

Toto neplatí, pokud se hráč míčem vrací skrz překážku. Obě tato pravidla jsou vysvětlena ve videu zveřejněném na fotbalgolfových facebookových stránkách dne 10. dubna 2025.

Je vždy důležité, aby si spoluhráči odsouhlasili, že daný kop je v pořádku a že míč opravdu celým svým objemem překážku překonal. Hráči by se měli ve flightu vzájemně kontrolovat po celou dobu hry, aby se předešlo případným nedorozuměním nebo sporům.

## Pravidlo 23. Ztracený míč

Pokud se míč ztratí nebo není hráčem rozpoznán během pěti minut, musí hráč použít ke hře nový míč, který vykopává z místa co nejbližší původnímu výkopu. Hráč dostává jeden trestný kop. Pokud se míč nachází za hranicemi hřiště, platí stejné pravidlo jako u ztraceného míče.

## Pravidlo 24. Nehratelný míč

Hráč může prohlásit svůj míč za nehratelný kdekoliv na hřišti. Pokud se tak rozhodne, musí míč vrátit na místo posledního výkopu, které si označí značkou dříve, než opustí místo (v případě, že tak neučiní, nemůže toto pravidlo aplikovat). Hráč si připočte jeden trestný bod.

## Pravidlo 25. Auty

### 25.1. Míč je v autu, pokud se celým svým objemem zastaví:

- na jiné dráze (platí i pro vedlejší hřiště, např. FUN a PROFI)
- v případě, že míč protne jinou dráhu a skončí v „rafu“, kdy následujícím kopem opět křížil jinou dráhu
- za spojnicí červených tyček
- za vymešovými lany
- v jamce, aniž by prošel povinnou překážkou
- v případě, že se míč zastaví na jiném chodníčku mimo chodníčku následujícího k jamce (nezáleží na tom, jestli před vyznačením výkopu, či za ním)

### 25.2. Pokud je míč v autu

- nad výšku kolen hráče, kterému míč patří, ať už leží v křoví, na stromě, ve vzduchu mezi ploty atd.
- hráč se musí vrátit na místo posledního výkopu, které si označí značkou dříve, než jej opustí, a připočte si 1 trestný kop.

## Pravidlo 26. Maximální počet kopů

**26.1. Na každé dráze je počet kopů povolen maximálně do dvojnásobku paru dráhy**

(např.: par dráhy je 4 – max. počet kopů je 8 kopů).

**26.2. Pokud se míč do maximálního počtu povolených kopů neumístí do jamky**

Zapíše se dvojnásobek paru plus jeden trestný kop (např.: par dráhy je 4 – zapisuje se 9).

## Pravidlo 27. Postihy za porušování pravidel a kodexu hráče

Na základě svědeckých výpovědí (nezvratné důkazy), že hráč vědomě porušil pravidla hry nebo hlásil nižší počet provedených kopů, může být hráč potrestán.

Pokud některý hráč, rozhodčí, člen VV CFGA a ostatních komisí CFGA prokazatelně zjistí, že jiný hráč vědomě podvádí (např. nezapsání trestného kopu, resp. nepřesné trestné body), je povinen tuto situaci řešit ihned na místě a v danou dobu. Jedině tak lze následně přihlédnout k protestu. Znamená to, že všichni ve flightu, kdo náhodně zjistí, že nějaká hra či skupina, při hře nedodržela pravidla, musí ihned reagovat.

V případě, že se zjistí, že někdo hlásí menší počet kopů, než skutečně nahrál, nebo provedl kop bez přičtení trestných bodů, a je si jistý, že hráč či skupina vědomě podvádí, je jeho povinností tuto situaci řešit na místě se všemi zúčastněnými hráči. Musí si však být 100 % jist, že má pravdu.

Pokud si hráči chybu nepřiznají a neopraví si výsledky ve skóre kartě nebo v mobilním telefonu, musí to nahlásit rozhodčím turnaje, případně turnajovému vedení nebo členům VV CFGA. Výkonný výbor CFGA, má možnost zahájit disciplinární řízení STDK.

Je velmi důležitá vzájemná kontrola všech hráčů ve skupině! Není přípustné mlčky přehlížet chyby a podvádění, nebo je rozšiřovat ve smyslu „někdo někde podváděl“!

Podezření z porušování pravidel musí být doloženo důkazem nebo výpovědí všech hráčů ve skupině. VV CFGA uplatňuje presumpci nevinu. V případě, že někdo úmyslně šíří nedoložené informace, které poškozují dobré jméno CFGA, fotbalgolfu a všech jejích členů, bude řešeno disciplinárně.

### **27.1. Úroveň 1 – žlutá karta (1. důkaz o porušení pravidel)**

- Písemné varování od ČFGA
- Hráč má možnost do 15 dní toto obvinění písemně vyvrátit
- Rozhodnutí ČFGA o udělení žluté karty, nikoliv diskvalifikace
- Žlutá karta se uděluje podmíněčně na dobu tří let a poté se vymaže

## **27.2. Úroveň 2 – červená karta (2. důkaz o porušení pravidel)**

- Písemné potvrzení od ČFGA o druhém porušení pravidel.
- Hráč má možnost do 15 dní toto obvinění písemně vyvrátit
- ČFGA vyloučí hráče ze všech soutěží a odebere členství ČFGA na dobu 3 let.
- ČFGA hráči odebere všechny body získané v celostátním žebříčku.
- Diskvalifikace hráče z turnaje, ve kterém došlo k porušení pravidel.

## **27.3. Kumulace**

STDK má možnost provést kumulaci trestů.