

Утверждены
приказом Министерства спорта
Российской Федерации
от 06 марта 2014 г. № 115,
в редакции приказа Минспорта России
от 27 апреля 2018 г. № 409

ПРАВИЛА ВИДА СПОРТА «ГОЛЬФ» «Гольф»

Введение

Спортивные соревнования в виде спорта «гольф» по дисциплине «гольф» проводятся в соответствии с настоящими Правилами, Правилами гольфа Rules of Golf, утверждаемыми уполномоченной Международной федерацией гольфа (International Golf Federation) организацией R&A Rules Limited, Положениями и Регламентами проведения соревнований. В целях унификации российских правил гольфа с правилами, принятыми указанными международными федерациями, российские правила представляют дословный перевод международных правил и в них сохранена нумерация пунктов и подпунктов, содержащаяся в международных правилах.

Игровые ситуации, не нашедшие отражения в настоящей редакции, трактуются исходя из оригинального английского издания Правил гольфа Rules of Golf и официального сборника комментариев и трактовой правил гольфа «Решения по правилам гольфа» (Decisions on the Rules of Golf) также выпускаемые один раз в два года организацией R&A Rules Limited.

В соответствии с принятой в международных правилах терминологией используемый ниже термин «Комитет» обозначает орган, ответственный за проведение спортивных соревнований по гольфу, т. е. главную судейскую коллегию (ГСК) соревнований.

Настоящие правила (следуя тексту международных правил) содержат функции только таких спортивных судей, как рефери и наблюдатель. Исчерпывающий перечень судейских должностей и соответствующих функциональных обязанностей для российских судей по гольфу содержится в утвержденных Квалификационных требованиях для спортивных судей по виду спорта «гольф».

Раздел I. Требования безопасности

Чтобы избежать травм, связанных со случайным ударом клюшкой, мячом,

камнем, галькой, веткой и тому подобными предметами, перед выполнением удара по мячу или тренировочного свинга игроку следует убедиться в том, что присутствующие находятся на безопасном расстоянии.

Игрокам не следует производить удар до тех пор, пока игроки, находящиеся впереди, не уйдут из области возможного приземления мяча.

Перед выполнением удара игрокам следует предупреждать обслуживающий персонал поля, находящийся поблизости или впереди них, если собираются сделать удар, который может создать опасность для этих лиц.

Если игрок посылает мяч так, что мяч может попасть в кого-либо, игроку следует немедленно выкрикнуть предупреждение. В таких ситуациях традиционно принято кричать «Фор!».

Если игрок систематически нарушает данные рекомендации в течение одного раунда или в течение длительного периода, ущемляя при этом интересы других лиц, Комитету рекомендуется применять против нарушителя дисциплинарные меры. Это может быть, например, отстранение от игры на ограниченное время или отстранение от некоторого количества соревнований. Такие меры считаются оправданными, так как служат защите интересов большинства игроков в гольф, желающих играть в соответствии с приведенными рекомендациями.

В случае серьезного нарушения требований безопасности Комитет вправе дисквалифицировать игрока в соответствии с Правилom 33-7.

Раздел II. Термины и определения

Ближайшая точка устранения влияния

Ближайшая точка устранения влияния – это ориентир для действий по устранению влияния (без штрафа): неподвижного препятствия (Правило 24-2), участка поля в ненормальном состоянии (Правило 25-1) или неверного паттинг-гринга (Правило 25-3).

Это ближайшая к местоположению мяча точка поля:

- (i) находящаяся не ближе к лунке, и
- (ii) при размещении мяча в которой будет устранено влияние указанных выше факторов на удар, аналогичный тому, который игрок мог бы сделать из первоначального местоположения мяча в отсутствие такого влияния.

Примечание: Для точного определения ближайшей точки устранения влияния игроку следует использовать ту же клюшку и имитировать такие же изготровку к удару, стойку, направление и технику удара, какие он использовал бы, если бы делал следующий удар из первоначального местоположения мяча и в отсутствие влияющих факторов.

Боковая водная преграда

Боковой водной преградой является водная преграда или часть водной преграды, расположенная так, что вбрасывание мяча позади¹ этой водной преграды в соответствии с Правилom 26-1b невозможно или признано Комитетом нецелесообразным. Вся земля и вода, находящиеся в границах боковой водной преграды, являются частью боковой водной преграды.

Когда граница боковой водной преграды обозначена кольшками, эти кольшки находятся внутри этой преграды, и граница этой преграды определяется по ближайшим наружным точкам кольшков на уровне земли. Когда для обозначения боковой водной преграды используются и кольшки, и линии, то кольшки указывают на наличие боковой водной преграды, а границы преграды определяются линиями. Когда границы боковой водной преграды обозначены линией, проведенной по земле, эта линия является частью боковой водной преграды. Границы боковой водной преграды продолжаются вертикально вверх и вниз.

Считается, что мяч находится в боковой водной преграде, если он лежит в ней или касается ее какой-либо своей частью.

Кольшки, используемые для определения границ или обозначения наличия боковой водной преграды, являются препятствиями.

Примечание 1: Часть водной преграды, играемая как боковая водная

¹ Здесь и далее, если из контекста не следует иное, термин «позади» подразумевает взгляд по направлению от флажка.

преграда, должна быть различимо обозначена. Колышки или линии, используемые для обозначения боковой водной преграды должны быть красного цвета.

Примечание 2: Комитет вправе ввести Местное правило, запрещающее играть из уязвимого в экологическом отношении места, определенного как боковая водная преграда.

Примечание 3: Комитет вправе определить боковую водную преграду как водную преграду.

Бункер

Бункер – это преграда, представляющая собой специально подготовленный участок поля, зачастую выемку, на котором удалены дерн или грунт, и взамен насыпан песок или иной похожий материал.

Покрытые травой участки земли вокруг бункера или внутри его, в том числе – передние стенки, сложенные из дерна (вне зависимости от того, покрыты они травой или нет), не являются частью бункера. Стенки или края бункера, не покрытые травой, являются частью бункера. Границы бункера продолжаются вертикально вниз, но не вверх.

Мяч считается находящимся в бункере, если он лежит внутри него или какая-либо часть мяча касается бункера.

Водная преграда

Водная преграда – это море, озеро, пруд, река, канал, дренажная канава или другой открытый водоем (вне зависимости от наличия в нем воды), а также любой другой подобный объект на поле.

Вся земля или вода в пределах водной преграды представляет собой часть водной преграды.

Когда граница водной преграды обозначена колышками, эти колышки находятся внутри этой преграды, и граница этой преграды определяется по ближайшим наружным точкам колышков на уровне земли. Когда для обозначения водной преграды используются и колышки, и линии, то колышки указывают на наличие водной преграды, а границы преграды определяются линиями. Когда границы водной преграды обозначены линией, проведенной по земле, эта линия является частью водной преграды. Границы водной преграды продолжаются вертикально вверх и вниз.

Считается, что мяч находится в водной преграде, если он лежит в ней или касается водной преграды какой-либо своей частью.

Колышки, используемые для определения границ или обозначения наличия водной преграды, являются препятствиями.

Примечание 1. Колышки или линии, используемые для обозначения водной преграды должны быть желтого цвета (кроме боковой водной преграды).

Примечание 2. Комитет вправе ввести Местное правило, запрещающее игру в уязвимом в экологическом отношении месте, определенном как водная преграда.

Временный мяч

Временный мяч – это мяч, играемый по Правилу 27-2 вместо мяча, который может быть потерян вне водной преграды или мог оказаться за пределами поля.

За пределами поля

Зона за пределами поля – это территория, расположенная за границами поля или любая часть поля, отмеченная в качестве таковой Комитетом. Если зона за пределами поля определена ссылками на колышки или ограждение, либо как находящаяся позади колышков или ограждения, то линия, ограничивающая зону за пределами поля, определяется по ближайшим внутренним точкам колышков или опор ограждения на уровне земли (исключая наклонные подпорки). Когда для обозначения зоны за пределами поля используются и колышки, и линии, то колышки указывают на наличие зоны за пределами поля, а линии определяют ее границы. Когда зона за пределами поля обозначена линией на земле, эта линия находится за пределами поля. Границы зоны за пределами поля продолжают вертикально вверх и вниз. Мяч находится за пределами поля, если он целиком лежит за пределами поля. Игрок вправе играть мячом, находящимся в пределах поля, стоя при этом за пределами поля. Предметы, определяющие зону за пределами поля, например, стены, ограждения, колышки и перила, не являются препятствиями и считаются закрепленными. Колышки, обозначающие зону за пределами поля, не являются препятствиями и считаются закрепленными.

Примечание 1. Для обозначения зоны за пределами поля следует использовать колышки и линии белого цвета.

Примечание 2. Комитет вправе ввести Местное правило, в соответствии с которым колышки, обозначающие наличие зоны за пределами поля (но не определяющие ее границы), будут считаться подвижными препятствиями.

Замещающий мяч

Замещающий мяч – это мяч, введенный в игру вместо первоначального мяча, который мог быть: в игре, потерян, поднят, или оказался за пределами поля.

Изготовка к удару

Игрок выполнил изготовку к удару, когда он установил клюшку непосредственно перед мячом или позади мяча, независимо от того, принял он или нет свою игровую стойку.

Кедди

Кедди – это лицо, помогающее игроку в соответствии с Правилами. Такая помощь может включать переноску за игроком клюшек и уход за ними во время игры.

Если нескольким игрокам помогает один и тот же кедди, он всегда считается кедди того из игроков, чей мяч (или мяч партнера которого) задействован в конкретной ситуации; снаряжение, которое он переносит, считается снаряжением этого же игрока. Исключения составляют ситуации, когда кедди выполняет прямые указания другого игрока (или его партнера) из числа тех, кому он помогает; в этих случаях он считается кедди такого игрока.

Комитет

Под Комитетом понимается орган, ответственный за проведение соревнований (например, судейская коллегия), либо, если спорный вопрос возникает не во время соревнований, орган, ответственный за игру на данном поле.

Линия игры

Линией игры является направление, которое игрок желает придать движению мяча в результате удара, включая разумные допуски с каждой стороны от желаемого направления. Линия игры продолжается вертикально вверх от поверхности земли, и не продолжается за лункой.

Линия патта

Линией патта является линия, по которой игрок хотел бы послать мяч ударом на паттинг-грине. За исключением случаев применения Правила 16-1e в линию патта также входит разумный допуск с каждой стороны от этой линии. Линия патта не продолжается за лункой.

Лунка

Лунка должна иметь 4 и 1/4 дюйма (108 мм) в диаметре и не менее 4 дюймов (101,6 мм) в глубину. Облицовка (если она используется) должна быть утоплена не менее чем на 1 дюйм (25,4 мм) ниже поверхности паттинг-грин, за исключением случая, когда это нецелесообразно по природе грунта; ее внешний диаметр не должен превышать 4 и 1/4 дюйма (108 мм).

Маркер

Маркером называют лицо, назначенное Комитетом для записи счета участника в игре на счет ударов. Это может быть коллега-соперник. Маркер не является рефери.

Мяч в игре

Мяч находится в игре с момента выполнения игроком удара с площадки-ти. Мяч остается в игре, пока не окажется забитым в лунку, или не будет потерян, или не окажется за пределами поля, или не будет поднят, либо

замещен другим мячом, вне зависимости от того, разрешена ли такая замена.

Мяч, замещающий первоначальный мяч, становится мячом в игре.

Если мяч был сыгран из-за пределов площадки-ти при начале игры на лунке или при попытке игрока исправить эту ошибку, то этот мяч не находится в игре, и применяется Правило 11-4 или 11-5.

В остальных случаях мяч, сыгранный из-за пределов площадки-ти в ситуации, когда игрок предпочитает или должен играть следующий удар с площадки-ти, является мячом в игре.

Исключение для матчевой игры. Понятие мяч в игре включает в себя мяч, сыгранный из-за пределов площадки-ти при начале игры на лунке, если противник не потребовал отмены удара в соответствии с Правилем 11-4а.

Мяч, забитый в лунку

Мяч считается забитым в лунку, если он остановился в лунке и полностью находится ниже уровня кромки лунки.

Наблюдатель

Наблюдатель – это лицо, назначенное Комитетом, чтобы помогать рефери в определении точного хода событий и сообщать ему о любых нарушениях Правил. Наблюдателю не следует обслуживать флажок, стоять у лунки или указывать ее положение. Он также не должен поднимать мяч и маркировать его местоположение.

Неверный мяч

Неверный мяч – это любой мяч, не являющийся:

- мячом в игре, принадлежащим игроку;
- временным мячом, принадлежащим игроку;
- вторым мячом игрока, играемым по Правилу 3-3 или 20-7с при игре на счет ударов.

Неверным мячом считается, в частности:

- мяч, принадлежащий другому игроку;
- бесхозный мяч;
- первоначальный мяч игрока, более не являющийся мячом в игре.

Примечание. Мячом в игре является также мяч, замещающий мяч в игре (вне зависимости от правомерности замены).

Неверный паттинг-грин

Неверный паттинг-грин – это любой паттинг-грин, кроме паттинг-грин разыгрываемой лунки. Если Комитетом не оговорено иное, неверными также считаются расположенные на поле тренировочные паттинг-грины

или площадки для питча (питчинг-грины).

Ненормальное состояние участка поля

Под ненормальным состоянием участка поля понимается любая случайная вода, ремонтируемая зона, а так же нора, насыпь или тропа, созданная на поле норным животным, пресмыкающимся или птицей.

Норное животное

Норное животное – это животное (за исключением червей, насекомых и т.п.), которое роет норы и в них живет или укрывается, например, кролик, крот, сурок, суслик или саламандра.

Примечание. Нора, вырытая не норным животным, например, собакой, не считается ненормальным состоянием участка поля, за исключением случая, когда она объявлена ремонтируемой зоной.

Оговоренный раунд

Оговоренный раунд представляет собой игру на лунках поля в правильной последовательности, если Комитетом не оговорено иное. Количество лунок в оговоренном раунде равно 18, однако Комитет вправе разрешить играть меньшее количество лунок. Об удлинении оговоренного раунда при матчевой игре см. Правило 2-3.

Основная часть поля

Основная часть поля включает в себя все поле за исключением:

- a. Площадки-ти и паттинг-грина лунки, на которой ведется игра;
- b. Любых преград на поле.

Партнер

Партнером является игрок, который играет на одной стороне с данным игроком.

При игре в форматах «трисом», «форсом», «форбол» и «лучший мяч», если из контекста не следует иное, понятие «игрок» подразумевает также его партнера или партнеров.

Паттинг-грин

Паттинг-грином называют площадку вокруг разыгрываемой лунки, специально подготовленную для патта, либо иную площадку, определенную Комитетом как паттинг-грин. Считается, что мяч находится на паттинг-грине, если любая его часть касается паттинг-грина.

Площадка-ти

Площадка-ти – это место начала игры на лунке. Площадка-ти представляет собой прямоугольный участок длиной в две клюшки, передняя и боковые границы которого определены внешними границами двух маркеров площадки-ти. Считается, что мяч лежит за пределами площадки-ти, когда

он полностью находится за пределами площадки-ти.

Поле

Поле – это территория в пределах любых границ, установленных Комитетом (см. Правило 33-2).

Посторонняя сила

При матчевой игре под посторонней силой понимается любое лицо или предмет, кроме: участников стороны игрока или стороны его противника; любого кедди этих сторон; любого мяча введенного в игру этими сторонами на разыгрываемой лунке; любого снаряжения этих сторон.

При игре на счет ударов под посторонней силой понимается любое лицо или предмет, кроме: участников стороны игрока; любого кедди из стороны игрока; любого мяча введенного в игру стороной игрока на разыгрываемой лунке; любого снаряжения его стороны.

Посторонними силами являются, в частности, рефери, маркер, наблюдатель и форкедди. Ветер и вода посторонней силой не считаются.

Потерянный мяч

Мяч считается потерянным, если:

а. Игрок не нашел его или не признал своим в течение пяти минут после того, как сторона игрока либо его кедди, либо кедди его партнеров приступили к поиску этого мяча; или

б. Игрок выполнил удар по временному мячу с места, где предположительно находился первоначальный мяч, или с точки, находящейся ближе к лунке, чем предположительное местонахождение первоначального мяча (см. Правило 27-2b); или

с. Игрок ввел в игру другой мяч со штрафом в виде удара и расстояния по Правилу 26-1a, 27-1 или 28a; или

д. Игрок ввел в игру другой мяч, поскольку известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч перемещен посторонней силой (см. Правило 18-1), находится внутри преграды (см. Правило 24-3), находится внутри участка поля в ненормальном состоянии (см. Правило 25-1c), находится внутри водной преграды (см. Правило 26-1b или 26-1c); или

е. Игрок сделал удар по замещающему мячу.

Время, затраченное на игру неверным мячом, не засчитывается в пять минут, отведенные для поиска.

Правило или Правила

Понятие Правила включает в себя:

а. Правила гольфа и их толкования, содержащиеся в «Решениях по Правилам гольфа»;

b. Любые условия соревнований, установленные Комитетом в соответствии с Правилom 33-1 и Приложением 1;

c. Любые Местные правила, установленные Комитетом в соответствии с Правилom 33-8a и Приложением 1;

d. Требования к: (1) клюшкам и мячам, изложенные в Приложениях II и III и их трактовки, содержащиеся в «Справочнике по Правилам, касающимся клюшек и мячей»; (2) устройствам и игровому снаряжению, изложенные в Приложении IV).

Право первого удара

Про игрока, которому следует первым играть с площадки-ти, говорят, что он имеет право первого удара.

Преграды

Преграда – это любой бункер или водная преграда.

Препятствия

Препятствие – это любой искусственно созданный объект, в том числе искусственные поверхности и обочины дорожек и тропинок, а также искусственный лед, за исключением:

a. предметов, отмечающих зоны за пределами поля, например, стен, ограждений, колышков и перил;

b. любых частей неподвижных искусственно созданных объектов, находящихся за пределами поля;

c. любого сооружения, объявленного Комитетом неотъемлемой частью поля.

Препятствие считается подвижным, если оно может быть сдвинуто без чрезмерных усилий, без необоснованной задержки игры и без нанесения повреждений. В противном случае препятствие считается неподвижным.

Примечание. Комитет вправе ввести Местное правило, объявляющее какое-либо подвижное препятствие неподвижным.

Противник

Противник – это представитель стороны, с которой состязаются представители стороны игрока в матчевой игре.

Ремонтируемая зона

Ремонтируемая зона – это любая часть поля, обозначенная как таковая по указанию Комитета или объявленная таковой уполномоченным представителем Комитета. Вся поверхность земли, а также любая трава, кустарник, деревья и другая растительность в границах, обозначенных как ремонтируемая зона, являются составной частью ремонтируемой зоны. Ремонтируемой зоной считаются материалы, сложенные с целью вывоза, а

также отверстия в грунте, сделанные гринкипером, вне зависимости от того, обозначены эти объекты как ремонтируемая зона, либо нет.

Скошенная трава и другие предметы, которые остались на поле и брошены там без намерения их убрать, являются ремонтируемой зоной только при наличии соответствующего обозначения. Если границы ремонтируемой зоны обозначены кольшками, то эти кольшки находятся внутри ремонтируемой зоны. Границы ремонтируемой зоны определяются по ближайшим наружным точкам кольшков на уровне земли. Если для обозначения ремонтируемой зоны используются и кольшки, и линии, то кольшки указывают на наличие ремонтируемой зоны, а границы этой зоны определяются линиями. Если граница ремонтируемой зоны обозначена нарисованной на земле линией, то эта линия является частью ремонтируемой зоны. Границы ремонтируемой зоны продолжают вертикально вниз, но не вверх.

Считается, что мяч находится в ремонтируемой зоне, если он лежит в ней или касается ее какой-либо своей частью.

Кольшки, используемые для определения границ или обозначения наличия ремонтируемой зоны, являются препятствиями.

Примечание. Комитет вправе ввести Местное правило, запрещающее играть из ремонтируемой зоны или из иных уязвимых в экологическом отношении мест, определенных как ремонтируемая зона.

Рефери

Рефери – это лицо, назначенное Комитетом, чтобы сопровождать игроков и решать вопросы, связанные с фактическим ходом событий и применением Правил. Он обязан реагировать на каждое нарушение Правил, которое он заметил или о котором ему сообщили.

Рефери не следует обслуживать флажок, стоять у лунки или указывать ее положение. Ему также не следует поднимать мяч или маркировать его местоположение.

Исключение для матчевой игры: За исключением случаев, когда рефери назначен сопровождать игроков в ходе матча, он не вправе вмешиваться в матч иначе, чем в отношении Правил 1-3, 6-7 или 33-7.

Свободные помехи

Свободные помехи – это природные объекты, такие как:

- камни, листья, ветки, прутья и т.п.;
- навоз;
- черви, насекомые, созданные ими кучки и отбросы; при условии, что они:
- не закреплены и не растут,
- не вкопаны прочно,

- не пристали к мячу.

Песок и рассыпанный грунт являются свободными помехами только на паттинг-грине и нигде более.

Снег и природный лед, кроме инея, считаются случайной водой или свободными помехами – по выбору игрока.

Роса и иней свободными помехами не являются.

Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый

Мяч считается сдвинутым, если он изменил свое местоположение и остановился в любом другом месте.

Случайная вода

Случайной водой является любое временное скопление воды на поле вне водной преграды, которое оказывается видимым до или после принятия игроком стойки. Снег и природный лед, за исключением инея, являются либо случайной водой, либо свободной помехой – по выбору игрока. Искусственный лед является препятствием. Роса и иней не считаются случайной водой.

Считается, что мяч находится в случайной воде, когда он лежит в ней или касается ее какой-либо своей частью.

Случайный фактор

Случайный фактор имеет место, если движущийся мяч случайно отклонен или остановлен любой посторонней силой (см. Правило 19-1).

Снаряжение

В состав снаряжения входят все предметы, которые использует, носит при себе или на себе игрок, либо переносит в его интересах его партнер или кедди любого из них. В состав снаряжения не входят любые мячи, введенные в игру на разыгрываемой лунке, а также любые мелкие предметы, такие, как монеты или подставочки-ти, в ситуациях, когда они используются для маркировки положения мяча или для обозначения границы зоны, в которой следует вбросить мяч. В состав снаряжения входит также кар или тележка для гольфа, приводимые в движение вручную или двигателем.

Примечание 1. Мяч, введенный в игру на разыгрываемой лунке, становится снаряжением, когда он был поднят и не был возвращен в игру.

Примечание 2. Если кар или тележка используется совместно двумя или более игроками, то сам кар (тележка) и все, что в нем находится, всегда считается снаряжением одного из игроков, совместно использующих кар (тележку). Когда кар (тележка) перемещается одним из этих игроков (или его партнером), то этот кар и все, что в нем находится, считается снаряжением этого игрока.

В остальных случаях кар (тележка) и все, что в нем находится, считается снаряжением того из игроков, совместно его использующих, чей мяч (или мяч партнера которого) задействован в конкретной ситуации.

Совет

Советом считается любая рекомендация или предложение, которые могут оказать влияние на игру данного лица, выбор им клюшки или способа нанесения удара.

Информация о Правилах, расстояниях или иных фактах, являющихся общедоступными сведениями, например о расположении преград или флажка на паттинг-грине, советом не является.

Стойка

Принятие стойки игроком заключается в постановке ног перед ударом в положение, из которого он совершает удар.

Сторона

Под стороной понимается игрок, либо двое или более игроков, являющиеся партнерами.

При матчевой игре каждый представитель противоположной стороны является противником. При игре на счет ударов представители всех сторон являются участниками, а представители различных сторон, играющие вместе, являются коллегами-соперниками.

Удар

Удар – это движение клюшкой вперед, выполненное с целью ударить по мячу и переместить его. При этом, если игрок преднамеренно задерживает движение клюшки вниз до того, как головка клюшки коснулась мяча, удар считается невыполненным.

Участник

Участником называют игрока в соревнованиях в игре на счет ударов. Коллега-соперник – это любое лицо, с которым играет участник. Ни один из них не является партнером по отношению к другому.

При игре в форматах «форсом» или «форбол», если из контекста не следует иное, понятия участник или коллега-соперник включают также его партнера.

Флажок

Флажок – это переносной указатель с ровным древком, с прикрепленным полотнищем из ткани или иного материала, либо без такового, установленный в центре лунки для обозначения ее местонахождения. Древко флажка должно быть круглым в поперечном сечении. Запрещается использовать для флажка амортизирующие или гасящие удар материалы, которые могут оказать ненадлежащее влияние на движение мяча.

Форкедди

Форкедди – это лицо, назначенное Комитетом для указания игрокам положения мяча во время игры. Форкедди является посторонней силой.

Форматы игры на счет ударов

Индивидуальная игра – вид соревнований, в которых каждый участник играет за себя.

Форсом – вид соревнований, в которых двое участников играют в качестве партнеров одним мячом, совершая удары по очереди.

Форбол – вид соревнований, в которых двое участников играют в качестве партнеров, каждый своим мячом. Лучший из показанных ими результатов засчитывается в качестве их результата на данной лунке. Если один из партнеров не доигрывает какую-либо лунку, штраф за это не налагается.

Примечание. О соревнованиях в форматах богги, пар и стейблфорд – см. Правило 32-1.

Форматы матчевой игры

Сингл (одиночный матч) – вид матчевой игры, в которой один игрок играет против одного другого игрока.

Трисом – вид матчевой игры, в которой один играет против двоих, причем каждая сторона использует один мяч.

Форсом – вид матчевой игры, в которой двое играют против двоих, причем каждая сторона использует один мяч, совершая удары по очереди.

Трибол – вид матчевой игры, в которой играют трое, каждый против каждого. Каждый игрок играет два различных матча одним собственным мячом.

Бестбол (лучший мяч) – вид матчевой игры, в которой один играет против лучшего мяча двух или трех других игроков.

Форбол – вид матчевой игры, в которой двое играют против двоих, каждый собственным мячом, лучший из результатов двух игроков против лучшего результата двух других игроков.

Штрафной удар

Штрафной удар – это удар, добавляемый к счету игрока или стороны в соответствии с некоторыми Правилами. В игре в форматах «трисом» и «форсом» штрафные удары не влияют на очередность игры.

R&A

R&A – организация R&A Rules Limited.

Раздел III. Правила игры

Правило 1. Игра.

1-1. Общие положения

Гольф – это игра, при которой мяч с площадки-ти должен быть забит в лунку ударом или несколькими последовательными ударами клюшкой, в соответствии с Правилами.

1-2. Оказание влияния на движение мяча или изменение местонахождения мяча

Игрок не должен (i) производить никаких действий с целью оказать влияние на траекторию движения мяча в игре, (ii) изменять состояние места нахождения мяча с намерением повлиять на игру на лунке.

Исключения:

1. Действия, явно разрешенные или явно запрещенные иными Правилами, регулируются в соответствии с такими Правилами, а не Правилом 1-2.

2. Действия, предпринимаемые исключительно с целью заботы о состоянии поля, не являются нарушением Правила 1-2.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-2*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*В случае серьезного нарушения Правила 1-2 Комитет вправе дисквалифицировать игрока.

Примечание 1. Нарушение Правила 1-2 считается серьезным, если, по мнению Комитета, в результате действий игрока, явившихся нарушением настоящего Правила, он или иной игрок получили существенное преимущество, либо любой другой игрок, кроме его партнера, был поставлен в существенно невыгодное положение.

Примечание 2. При игре на счет ударов, за исключением случаев серьезного нарушения, влекущего дисквалификацию, игрок, нарушивший Правило 1-2 в отношении движения собственного мяча, должен продолжить игру с точки, где мяч был остановлен, или, в случае отклонения мяча, – с точки, где мяч пришел в состояние покоя. Если на движение мяча игрока намеренно повлиял его коллега-соперник или иная посторонняя сила, к игроку применяется Правило 1-4 (см. примечание к Правилу 19-1).

1-3. Договоренности об отмене действия Правил

Игроки не вправе заключать договоренность о недействительности любого Правила или отмене любого положенного штрафа.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-3:

При матчевой игре – дисквалификация обеих сторон или обоих игроков;
При игре на счет ударов – дисквалификация участников-нарушителей.

(Договоренность сделать удар вне очереди при игре на счет ударов – см. Правило 10-2с.)

1-4. Случаи, не предусмотренные Правилами

При возникновении ситуаций, не предусмотренных Правилами, решение следует принимать в соответствии с общими понятиями о справедливости.

Правило 2. Матчевая игра.

2-1. Общие положения

Матч представляет собой игру одной стороны против другой на протяжении оговоренного раунда, если Комитет не укажет иначе.

В матче игра ведется по лункам.

За исключением случаев, оговоренных Правилами, лунку выигрывает сторона, которая забила мяч в лунку меньшим количеством ударов. При матчевой игре с учетом гандикапа лунку выигрывает сторона, имеющая меньший нетто-счет («чистый» счет с учетом гандикапа).

Положение в матче обозначается следующим образом: указывается количество лунок преимущества (либо «счет равный») и количество лунок, оставшихся до окончания раунда. Например: «три и четыре».

Положение стороны, когда до окончания раунда остается столько же лунок, сколько сторона ведет, называется «дорми».

2-2. Ничья на лунке

Лунка считается сыгранной вничью, если стороны забили в лунку свои мячи равным количеством ударов.

Если игрок получает штраф после того, как он забил мяч в лунку, а его противнику осталось сделать один удар, чтобы завершить лунку вничью, то лунка считается сыгранной вничью.

2-3. Победа в матче

Матч считается выигранным, когда сторона ведет с преимуществом в большее количество лунок, чем их осталось сыграть.

При равном счете Комитет вправе увеличить оговоренный раунд на такое количество лунок, которое потребуется для определения победителя.

2-4. Уступка противнику следующего удара, лунки или матча

Игрок имеет право уступить матч (признать поражение в матче) в любой момент до начала или завершения этого матча.

Игрок имеет право уступить лунку (признать проигрыш лунки) в любой

момент до начала или завершения игры на этой лунке.

Игрок имеет право уступить противнику удар (т.е. заранее согласиться, что следующий удар противника будет точным), в любой момент, когда мяч противника находится в покое. В этом случае считается, что следующим ударом противник забил мяч в лунку. Мяч может быть поднят любой из сторон.

Уступка не может быть отклонена либо взята назад. (Мяч нависает над лункой – см. Правило 16-2.)

2-5. Сомнения в порядке действий. Разногласия и претензии

При возникновении сомнений в правильности действий или споров между игроками в матче, любой из них вправе заявить претензию. Если нет возможности связаться с уполномоченным представителем Комитета в разумное время, игроки обязаны продолжать игру без задержки. Комитет рассматривает претензию только в случае, если она была заявлена своевременно и если заявляющий претензию игрок поставил противника в известность (i) о заявлении претензии и желании получить судейское решение, (ii) о фактах, которыми претензия и искомое решение обосновываются.

Претензия считается заявленной своевременно, если обнаружив обстоятельства, послужившие причиной претензии, игрок заявил ее (i) до того, как любой из игроков матча сыграет со следующей площадки-ти, (ii) до выхода всех игроков матча с паттинг-гринга, в случае розыгрыша последней лунки в матче, (iii) до официального объявления результата матча, если обстоятельства, послужившие причиной претензии, были обнаружены после выхода всех игроков матча с паттинг-гринга последней лунки. Претензия, связанная с предыдущими лунками матча, может быть рассмотрена Комитетом только в случае, если она основана на фактах, ранее не известных игроку, заявляющему претензию, и противник сообщил ему ложные сведения (Правила 6-2а и 9). Такая претензия должна быть заявлена своевременно.

После официального объявления результатов матча претензии Комитетом не рассматриваются, кроме случаев, когда (i) претензия основана на фактах, которые до момента официального объявления результатов не были известны игроку, заявляющему претензию, (ii) противник сообщил заявляющему претензию игроку ложные сведения и (iii) противник знал о том, что дал ложные сведения. Для заявления такой претензии нет срока давности.

Примечание 1. Игрок вправе проигнорировать нарушение Правил противником, если сделает это не по причине договоренности между сторонами об отмене действия Правил (Правило 1-3).

Примечание 2. При матчевой игре игрок, сомневающийся в своих правах или правильности действий, не вправе играть на лунке двумя мячами.

2-6. Обычный штраф

Штрафом за нарушение Правил при матчевой игре является проигрыш лунки, если не указано иначе.

Правило 3. Игра на счет ударов.

3-1. Общие положения. Победитель

Соревнования в игре на счет ударов представляют собой прохождение участниками оговоренного раунда (или раундов), игра на каждой лунке которого должна быть завершена, и сдачу счетной карточки каждого раунда, в которой записан гросс-счет (количество ударов без учета гандикапа) для каждой лунки. Каждый участник играет против каждого из остальных участников соревнований.

Победителем становится участник, который сыграл оговоренный раунд или раунды с наименьшим количеством ударов.

При игре с учетом гандикапа победителем считается участник, имеющий по итогам оговоренного раунда или раундов наименьший нетто-счет («чистый» счет с учетом гандикапа).

3-2. Мяч не забит в лунку

Участник, который не забил мяч в лунку на какой-либо из лунок и не исправил свою ошибку до удара со следующей площадки-ти, или же, при игре на последней лунке раунда, до выхода с паттинг-гринга, дисквалифицируется.

3-3. Сомнения в правильности действий

а. Порядок разрешения

При игре на счет ударов, если участник во время игры на лунке сомневается в своих правах или правильности действий, он имеет право пройти лунку двумя мячами без наложения штрафа.

При возникновении сомнительной ситуации участник обязан до того, как предпринять какие-либо действия, объявить своему маркеру или коллеге-сопернику о намерении играть двумя мячами и указать мяч, который он хотел бы засчитать, если это будет соответствовать Правилам.

Участник обязан изложить ситуацию Комитету прежде, чем сдать свою счетную карточку. При невыполнении этого условия участник дисквалифицируется.

Примечание. Если участник предпримет какие-либо действия до заявления о спорной ситуации, Правило 3-3 неприменимо. Засчитывается счет игры первоначальным мячом (а если ни один из сыгранных мячей не был первоначальным, то – счет игры первым из введенных в игру мячей), даже если Правила не допускали порядка действий, примененного к этому мячу.

Однако участник не подвергается наложению штрафа за игру вторым мячом, и любые штрафные удары, полученные исключительно при игре этим мячом, не засчитываются в его счет.

в. Определение счета на данной лунке

(i) Если мяч, ранее выбранный участником в качестве того, который он хотел бы засчитать, сыгран в соответствии с Правилами, то счетом участника на данной лунке будет результат, показанный при игре этим мячом. В противном случае засчитывается результат, показанный другим мячом, если Правила допускали порядок действий, примененный к этому мячу.

(ii) Если участник не заявил заранее о своем намерении сыграть лунку двумя мячами или не уточнил, с каким именно мячом он хотел бы засчитать результат, засчитывается результат, показанный первоначальным мячом, при условии, что игра им осуществлялась в соответствии с Правилами. Если ни один из сыгранных мячей не был первоначальным, то засчитывается результат игры первым из введенных в игру мячей, при условии что он был сыгран в соответствии с Правилами. В противном случае засчитывается результат игры другим мячом, если использованный в отношении такого мяча порядок действий не противоречил Правилам.

Примечание 1. Если участник играет вторым мячом в соответствии с Правилем 3-3, то удары, сделанные тем мячом, который в соответствии с этим Правилем считается «незачетным», а также штрафные удары, назначенные в связи с игрой этим мячом, не учитываются.

Примечание 2. Второй мяч, введенный в игру по Правилу 3-3, не является временным мячом, предусмотренным Правилем 27-2.

3-4. Отказ от соблюдения Правил

Если участник отказывается от соблюдения любого Правила, оказывая этим влияние на права другого участника, он дисквалифицируется.

3-5. Обычный штраф

Нарушение Правила при игре на счет ударов наказывается двумя штрафными ударами, если в Правилах не указано иначе.

Правило 4. Ключки.

При возникновении у игрока сомнений по поводу соответствия клюшки Правилам следует обращаться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец клюшки, запускаемой в производство, на предмет принятия решения о соответствии этой клюшки Правилам. Образцы становятся собственностью R&A и используются для справок. Если изготовитель не представил образец, или, предоставив образец и не дождавшись решения о соответствии клюшки Правилам,

начинает изготовление или продажу клюшек, он принимает на себя риск того, что эти клюшки могут быть признаны не соответствующими Правилам.

4-1. Форма и модель клюшки

а. Общие положения

Клюшка игрока должна соответствовать данному Правилу, а также требованиям и описаниям, приведенным в Приложении II.

Примечание. Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) требование, чтобы головка любого драйвера, переносимого игроком, идентифицируемая по модели и лофту (углу наклона ударной поверхности), входила в действующий перечень разрешенных головок драйверов, издаваемый R&A.

б. Износ и изменения

Клюшка, которая соответствует Правилам будучи новой, считается соответствующей и после ее износа в ходе нормального использования. Если какая-либо часть клюшки была намеренно изменена, эта часть считается новой, и она также должна соответствовать Правилам в своем измененном виде.

4-2. Изменение игровых характеристик и посторонние материалы

а. Изменение игровых характеристик

Не разрешается в течение оговоренного раунда изменять игровые характеристики клюшки путем регулировки или иными способами.

б. Посторонние материалы

Не разрешается наносить на ударную поверхность клюшки посторонние материалы с целью влияния на движение мяча.

ШТРАФ ЗА ПЕРЕНОСКУ КЛЮШКИ ИЛИ КЛЮШЕК, НЕ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ПРАВИЛАМ 4-1 ИЛИ 4-2 (ЕСЛИ ИМИ НЕ ПРОИЗВОДИЛИСЬ УДАРЫ)*:

При матчевой игре – по завершении лунки, на которой нарушение было обнаружено, из счета нарушителей вычитается по одной лунке за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальное снижение счета за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где любое из этих нарушений имело место).

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение обнаружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено на следующей лунке, и штраф применяется соответственно.

В соревнованиях в формате богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-

1а. В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

*Любую клюшку или клюшки, переносимые в нарушение Правила 4-1 или 4-2, игрок обязан объявить «вне игры» своему противнику в матче или своему маркеру или коллеге-сопернику в игре на счет ударов незамедлительно после обнаружения нарушения. Если это не будет сделано, игрок дисквалифицируется.

ШТРАФ ЗА СОВЕРШЕНИЕ УДАРА КЛЮШКОЙ, НЕ СООТВЕТСТВУЮЩЕЙ ПРАВИЛАМ 4-1 ИЛИ 4-2:

Дисквалификация.

4-3. Поврежденные клюшки: ремонт и замена

а. Повреждение, полученное в ходе нормальной игры

Если в течение оговоренного раунда клюшка игрока получила повреждение в процессе нормальной игры, игрок имеет право:

- (i) использовать поврежденную клюшку до окончания оговоренного раунда;
- (ii) не создавая неоправданной задержки в игре починить клюшку самостоятельно или с привлечением других лиц;
- (iii) заменить любой другой клюшкой поврежденную клюшку, только в случае, если она непригодна для игры. Замена клюшки должна производиться без неоправданной задержки игры (Правило 6-7). Замена не может производиться путем заимствования любой из клюшек, ранее выбранных для игры любым лицом, играющим на поле, либо путем сборки из компонентов, переносимых игроком или для игрока в течение оговоренного раунда.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3а:

См. штрафные санкции за нарушение Правил 4-4а или 4-4b, и 4-4с.

Примечание. Клюшка является непригодной для игры в случае серьезного повреждения. Например, непригодна для игры клюшка, у которой shaft имеет вмятины, сильно искривлен или разламывается на части; с непрочной закрепленной, отсоединенной или сильно деформированной головкой; с непрочной закрепленной рукояткой. Клюшка не может быть признана непригодной для игры исключительно ввиду изменения продольного (лай) и поперечного (лофт) углов наклона головки, или наличия царапин на головке клюшки.

б. Повреждение, полученное не в ходе нормальной игры

Если в течение оговоренного раунда клюшка игрока получила повреждение вне процесса нормальной игры, что привело к потере или изменению ее игровых характеристик, такая клюшка не может быть

использована или заменена в течение раунда.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3b:

Дисквалификация.

с. Повреждение до начала раунда

Игрок имеет право использовать клюшку, поврежденную до начала раунда, при условии, что клюшка в поврежденном виде соответствует Правилам.

Клюшку, поврежденную до начала раунда, можно починить в течение раунда, если это не изменит ее игровых характеристик и не приведет к неоправданной задержке игры.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3c:

См. штрафные санкции за нарушение Правил 4-1 или 4-2.

(Неоправданная задержка игры – см. Правило 6-7.)

4-4. Максимальный комплект из 14 клюшек

а. Выбор и добавление клюшек

Игрок не должен начинать оговоренный раунд имея более 14 клюшек. В данном раунде он должен обходиться клюшками, отобранными с учетом этого ограничительного условия. Если игрок начал игру с менее чем 14 клюшками, он вправе пополнить комплект, при условии, что полное число клюшек не превысит 14.

Добавление клюшки или клюшек не должно неоправданно задерживать игру (Правило 6-7). Игрок не должен добавлять в комплект или одалживать любую клюшку, выбранную для игры любым другим лицом, играющим на поле, либо добавлять клюшку путем сборки из компонентов, переносимых игроком или для игрока в течение оговоренного раунда.

б. Право партнеров на использование общих клюшек

Партнеры могут пользоваться общими клюшками при условии, что суммарное число клюшек, имеющих у них в наличии, не превышает четырнадцати.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 4-4а или 4-4б, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ЛИШНИХ КЛЮШЕК:

При матчевой игре – по завершении лунки, на которой обнаружено нарушение, из счета нарушителей вычитается по одной лунке за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальное снижение счета за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где любое из этих нарушений имело место).

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение

обнаружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено на только что сыгранной лунке, и на следующей лунке штраф за нарушение Правила 4-4а или 4-4b не применяется.

В соревнованиях в форматах богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

с. Объявление лишней клюшки вне игры

Любую клюшку, переносимую или используемую в нарушение Правила 4-3а(iii) или Правила 4-4, игрок должен объявить «вне игры» своему противнику в матчевой игре или своему маркеру или коллеге-сопернику в игре на счет ударов незамедлительно после обнаружения нарушения. Игрок не должен использовать эту клюшку или клюшки до завершения оговоренного раунда.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-4с:

Дисквалификация.

Правило 5. Мяч.

При возникновении у игрока сомнений по поводу соответствия мяча Правилам следует обращаться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец мяча, запускаемого в производство, на предмет принятия решения о соответствии этого мяча Правилам. Образцы становятся собственностью R&A и используются для справок. Если изготовитель не представил образец, или, предоставив образец и не дождавшись решения о соответствии мяча Правилам, начинает изготовление или продажу мячей, он принимает на себя риск того, что эти мячи могут быть признаны не соответствующими Правилам.

5-1. Общие положения

Мяч, которым играет игрок, должен соответствовать требованиям, приведенным в Приложении III.

Примечание. Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) требование играть только мячами, указанными в действующем перечне утвержденных мячей для гольфа, издаваемом R&A.

5-2. Посторонние материалы

Запрещено нанесение на мяч посторонних материалов с целью изменения его игровых характеристик.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 5-1 или 5-2:

Дисквалификация.

5-3. Мяч, непригодный для игры

Мяч непригоден для игры при наличии явных порезов, трещин или изменения формы. Мяч не является непригодным для игры только потому, что на него налипла грязь или другой материал, он оцарапан, либо его окраска повреждена.

Если игрок имеет основания полагать, что его мяч пришел в негодность в процессе игры на разыгрываемой лунке, он вправе без штрафа поднять мяч, чтобы выяснить, действительно ли он непригоден для игры.

Перед тем, как поднять мяч, игрок обязан заявить о своем намерении противнику в матчевой игре либо своему маркеру или коллеге-сопернику в игре на счет ударов, а так же замаркировать положение мяча. После этого игрок вправе поднять мяч и осмотреть его, при условии, что он предоставил противнику, маркеру или коллеге-сопернику возможность оценить состояние мяча и наблюдать за процессом его поднятия и установки на место. Мяч, поднятый по Правилу 5-3, не разрешается очищать.

При несоблюдении всех или любого из элементов этой процедуры, либо если игрок поднял свой мяч без достаточных оснований полагать, что мяч стал непригодным к игре во время игры на разыгрываемой лунке, ему добавляется один штрафной удар.

Если определено, что мяч действительно пришел в негодность в процессе игры на разыгрываемой лунке, игрок вправе заменить его другим мячом, установив замещающий мяч на точку, где находился первоначальный мяч. В противном случае первоначальный мяч должен быть установлен на прежнее место. Если игрок заменил мяч, когда это не было разрешено, и сделал удар по неправомерно замещенному мячу, к нему применяется обычный штраф за нарушение Правила 5-3. При этом дополнительный штраф по данному Правилу или по Правилу 15-2 не применяется.

Если в результате удара мяч распался на части, удар не засчитывается, а игрок должен сыграть без штрафа другим мячом, который должен быть установлен как можно ближе к точке, из которой был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 5-3*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*Если к игроку применяется обычный штраф за нарушение Правила 5-3, дополнительный штраф по данному Правилу не применяется.

Примечание 1. Противник, маркер или коллега-соперник, желающие оспорить негодность мяча, должны сделать это до того, как игрок сыграет другим мячом.

Примечание 2. Если первоначальное состояние места, куда мяч должен

быть установлен или возвращен, изменилось, см. Правило 20-3b.

(Очистка мяча, поднятого с паттинг-гринга, или в случаях, предусмотренных иными Правилами – см. Правило 21.)

Правило 6. Игрок.

6-1. Правила

На игрока и его кедди возлагается ответственность за знание Правил. Если в течение оговоренного раунда кедди нарушает любое Правило, применимый к этому случаю штраф налагается на игрока.

6-2. Гандикап

а. Матчевая игра

Перед началом матча в соревнованиях с учетом гандикапа игрокам следует уточнить друг у друга их гандикапы. Если игрок начал матч, объявив гандикап, завышенный относительно того, на который он имел право, и это отразилось на количестве отданных или полученных ударов, он дисквалифицируется. В остальных случаях игрок должен играть с объявленным им гандикапом.

б. Игра на счет ударов

В любом раунде соревнований с учетом гандикапа участник обязан убедиться в наличии записи о гандикапе в своей счетной карточке до сдачи ее Комитету. Если в сданной счетной карточке гандикап не записан (Правило 6-6b), либо записанный гандикап игрока завышен относительно того, на который он имел право, и это отразилось на количестве полученных ударов, игрок дисквалифицируется в соревнованиях с учетом гандикапа. В остальных случаях счет сохраняется.

Примечание. На игрока возлагается ответственность за знание того, на каких лунках должны быть отданы или получены удары гандикаповой форы.

6-3. Время начала игры и группы

а. Время начала игры

Игрок обязан стартовать в то время, которое было определено Комитетом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-3а:

Если игрок прибыл на место начала игры готовым к игре в течение пяти минут после назначенного времени, то к нему применяется штраф за опоздание в виде проигрыша первой лунки матча или в два удара на первой лунке при игре на счет ударов. В остальных случаях штраф за нарушение данного правила – дисквалификация.

В соревнованиях в форматах богги и пар – см. Примечание 2 к Правилу 32-

1а.

В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 2 к Правилу 32-1b.

в. Группы

При игре на счет ударов участник в течение раунда должен оставаться в составе группы, определенной Комитетом, кроме случаев, когда Комитет разрешил или одобрил изменение состава группы.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-3b:

Дисквалификация.

(Игра в форматах «лучший мяч» и «форбол» – см. Правила 30-3а и 31-2.)

6-4. Кедди

Игрок вправе во время игры пользоваться помощью кедди, при этом в каждый момент игры только один кедди должен помогать игроку.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-4*:

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, из счета матча вычитается одна лунка за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где нарушение имело место).

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение обнаружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено на следующей лунке, и штраф применяется соответственно.

В соревнованиях в форматах «- 27 -оги» и «пар» – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а. В соревнованиях в формате «стейблфорд» – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

*Игрок, пользующийся в нарушение этого Правила услугами более чем одного кедди, немедленно после обнаружения нарушения обязан обеспечить соблюдение этого Правила в течение оставшейся части оговоренного раунда. В противном случае игрок дисквалифицируется.

Примечание. Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) запрет на использование кедди или ограничение в выборе кедди.

6-5. Мяч

На игрока возлагается ответственность за игру надлежащим мячом. Каждому игроку следует пометить свой мяч.

6-6. Запись результата в игре на счет ударов

а. Запись результата

По завершении каждой лунки маркеру следует сверить с участником счет и записать его. По завершении раунда маркер обязан подписать счетную карточку и передать ее участнику. Если запись счета вели два маркера или более, каждый из них обязан подписать ту часть карточки, за которую он отвечает.

б. Подписание и сдача счетной карточки игрока

По завершении раунда участнику следует проверить свой счет по каждой лунке и прояснить у Комитета любые вызывающие сомнения моменты. Участник обязан проверить, подписана ли счетная карточка маркером (маркерами), собственноручно подписать ее и как можно быстрее сдать в Комитет.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-6b:

Дисквалификация.

с. Внесение изменений в счетную карточку игрока

В счетной карточке никакие изменения не могут быть произведены после ее сдачи участником в Комитет.

д. Неправильный счет на лунке

Участник несет ответственность за правильность записи счета по каждой лунке в его счетной карточке. Если в сданной карточке на любой лунке записан счет ниже того, который был в действительности, игрок дисквалифицируется. Если в сданной карточке записан счет выше того, который был в действительности, засчитывается тот счет, который указан в карточке.

Примечание 1. Комитет несет ответственность за подсчет суммарного результата и применение в подсчетах гандикапа, записанного в счетной карточке игрока – см. Правило 33-5.

Примечание 2. По поводу игры на счет ударов в формате «форбол» см. также Правила 31-3 и 31-7а.

6-7. Неоправданная задержка игры. Медленная игра

Игрок должен играть, не допуская неоправданных задержек и в соответствии с указаниями по темпу игры, которые могут быть изданы Комитетом. Игрок не должен неоправданно задерживать игру в промежутке между окончанием игры на лунке и ударом со следующей площадки-ти.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-7:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара. В соревнованиях в форматах богги и пар – см. Примечание 2 к Правилу 32-1а. В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 2 к Правилу

32-1b. При повторном нарушении этого Правила – дисквалификация.

Примечание 1. Если игрок неоправданно продлевает временной интервал между двумя лунками, он тем самым задерживает игру на следующей лунке, на которой к нему и применяется штраф. Исключение составляют соревнования в форматах богги, пар и стейблфорд (см. Правило 32).

Примечание 2. С целью недопущения медленной игры Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальное время завершения оговоренного раунда, лунки или совершения удара.

При матчевой игре Комитет вправе изменить размер штрафа за нарушение данного Правила следующим образом:

за первое нарушение – проигрыш лунки;

за второе нарушение – проигрыш лунки;

при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

При игре на счет ударов Комитет вправе изменить размер штрафа за нарушение данного Правила следующим образом:

за первое нарушение – один удар;

за второе нарушение – два удара;

при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

6-8. Перерывы в игре. Возобновление игры

а. Допустимые перерывы

Игрок не должен прерывать игру за исключением следующих случаев:

(i) игра приостановлена Комитетом;

(ii) игрок предполагает возможность удара молнии;

(iii) игрок хочет получить решение Комитета по поводу неясного или вызвавшего споры вопроса (см. Правила 2-5 и 34-3);

(iv) имеется иная уважительная причина (например, внезапное недомогание).

Неблагоприятные погодные условия не могут сами по себе являться уважительной причиной для перерыва в игре.

Если игрок прерывает игру без специального разрешения Комитета, он обязан известить об этом Комитет так быстро, как позволяет обстановка. Если он сделал это и Комитет признал причину прерывания игры уважительной, штраф не налагается. В противном случае игрок дисквалифицируется.

Исключение для матчевой игры. Игроки, прервавшие матч по взаимной договоренности, не подлежат дисквалификации, если в результате

перерыва не произошла задержка в ходе соревнований.

Примечание. Если игрок покинул поле, этот факт сам по себе не означает прерывания игры.

в. Порядок приостановки игры Комитетом

При приостановке игры Комитетом, если игроки в матче или группе находятся между двумя лунками, они не должны возобновлять игру до указания Комитета о ее возобновлении. Если игра на лунке начата, они вправе прервать игру немедленно или продолжать игру на лунке, при условии, что сделают это без задержки. Даже если игроками принято решение продолжать игру на данной лунке, они вправе прервать игру в любой момент, не доигрывая лунку. В любом случае после доигрывания лунки игра должна быть приостановлена.

Игроки обязаны возобновить игру сразу после указания Комитета о возобновлении игры.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-8b:

Дисквалификация.

Примечание. Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) оговорку о том, что в потенциально опасных ситуациях игра должна быть прервана немедленно после извещения о приостановке игры Комитетом. Если игрок не прекращает игру немедленно, он дисквалифицируется, если только нет обстоятельств, допускающих отмену штрафа в соответствии с Правилom 33-7.

с. Поднятие мяча с поля при прерванной игре

Игрок, прервавший игру на лунке в соответствии с Правилom 6-8a, вправе поднять свой мяч без штрафа только в случае, если игра приостановлена Комитетом или имеется уважительная причина для поднятия мяча. Перед тем, как поднять мяч, игрок обязан маркировать его местонахождение. Если игрок прерывает игру и поднимает мяч без специального разрешения Комитета, он обязан при изложении Комитету причин прерывания игры (Правило 6-8a), сообщить о факте поднятия мяча.

Если игрок поднимает мяч без уважительной причины, не маркирует положения мяча перед тем, как поднять его, либо не сообщает о поднятии мяча, он получает штраф в один удар.

d. Порядок действий при возобновлении игры

Игра должна быть возобновлена с того же места, где она была прервана, даже если возобновление игры назначено на другой день. Перед возобновлением игры или в момент возобновления игры, игрок должен сделать следующее:

(i) если мяч был поднят игроком в условиях, когда он имел на это право в соответствии с Правилom 6-8c, игрок обязан установить первоначальный

или замещающий мяч на точку, с которой был поднят первоначальный мяч. В противном случае на прежнее место должен быть установлен первоначальный мяч;

(ii) если игрок не поднимал свой мяч в условиях, когда он имел на это право в соответствии с Правилom 6-8с, он вправе поднять, очистить и установить на прежнее место этот мяч, либо заменить мяч, установив замещающий мяч на точку, с которой был поднят первоначальный мяч; перед поднятием мяча его местонахождение должно быть замаркировано;

(iii) если мяч игрока или маркер мяча оказались сдвинуты (в том числе под действием воды или ветра) во время перерыва в игре, мяч или маркер мяча должен быть установлен на точку, с которой был сдвинут первоначальный мяч или маркер.

Примечание. Если невозможно точно определить точку, куда должен быть установлен мяч, такая точка должна быть определено приблизительно, и этот мяч должен быть установлен на эту точку. Правило 20-3с в этом случае не применяется.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-8d*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*Если к игроку применяется обычный штраф за нарушение Правила 6-8d, дополнительный штраф по Правилу 6-8с не налагается.

6-9. Возрастные группы участников официальных соревнований по спортивной дисциплине «гольф»

1. Для выступления в спортивных соревнованиях спортсменов должен достигь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

2. Для участия в соревнованиях лиц с ограничением верхней границы возраста устанавливаются следующие возрастные группы:

- мальчики и девочки – 10 – 14 лет;
- юноши и девушки – 15 – 16 лет;
- юниоры и юниорки – 17 – 18 лет.

3. Спортсмен может быть допущен к соревнованиям старшей возрастной группы, следующей непосредственно за той, к которой он относится, если уровень его спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы.

4. Для участия в соревнованиях лиц без ограничения возраста (мужчины, женщины) допускаются спортсмены, достигшие возраста 12 лет, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы.

Правило 7. Тренировка.

7-1. До начала раунда или между раундами

а. Матчевая игра

В любой день соревнований в матчевой игре игрок имеет право на тренировку на поле, на котором проходят эти соревнования, до начала раунда.

б. Игра на счет ударов

До начала раунда или переигровки в любой день соревнований в игре на счет ударов участник не имеет права тренироваться на поле, на котором проходят эти соревнования, а так же не вправе опробовать поверхность любого паттинг-грин на этом поле путем качения мяча или путем ощупывания или поглаживания поверхности.

Когда два или более раундов в соревнованиях в игре на счет ударов должны быть сыграны в течение следующих друг за другом дней, участник не вправе тренироваться между этими раундами на любом поле, которое предстоит сыграть в этих соревнованиях, а также опробовать поверхность любого паттинг-грин этих полей путем качения мяча или ощупывания и поглаживания поверхности.

Исключение. Разрешается делать тренировочные патты или чипы на первой площадке-ти или рядом с ней, а также в любой тренировочной зоне до начала раунда или переигровки.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-1b:

Дисквалификация.

Примечание. Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) запрет на тренировку в любой день соревнований в матчевой игре на поле, предназначенном для этих соревнований, либо разрешение на тренировку в любой день или между раундами соревнований в игре на счет ударов на поле, предназначенном для этих соревнований или на любой его части (Правило 33-2с).

7-2. Во время раунда

Тренировочные удары во время игры на лунке не разрешаются.

Тренировочные удары между двумя лунками не разрешаются, за исключением патта и чипа на следующих участках или рядом с ними:

- а. паттинг-грин последней сыгранной лунки,
 - б. любой тренировочный паттинг-грин,
 - с. площадка-ти следующей лунки, которую предстоит сыграть в этом раунде,
- при условии, что тренировочный удар выполняется не из преграды и не

создает неоправданную задержку в игре (Правило 6-7).

Удары, выполненные при продолжении игры на лунке, результат на которой уже определен, не являются тренировочными.

Исключение. При приостановке игры Комитетом игрок вправе до возобновления игры тренироваться (а) в соответствии с данным Правилom, (b) в любом месте, за исключением поля, предназначенного для проведения этих соревнований, и (с) иным образом, разрешенным Комитетом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-2:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

В случае, если нарушение имело место между игрой двух лунок, штраф применяется на следующей лунке.

Примечание 1. Тренировочный свинг не считается тренировочным ударом и может производиться в любом месте, при условии, что игрок не нарушает Правила.

Примечание 2. Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) запрет на:

- (а) тренировку на паттинг-грине или рядом с паттинг-грином последней сыгранной лунки, а также
- (b) качение мяча по паттинг-грину последней сыгранной лунки.

Правило 8. Советы. Указание линии игры.

8-1. Советы

Во время оговоренного раунда игрок не имеет права:

- а. давать советы любому лицу, играющему на поле в данных соревнованиях, за исключением своего партнера, и
- б. просить совета у любого лица, за исключением своего партнера, своего кедди и кедди партнера.

8-2. Указание линии игры

а. Вне паттинг-гринa

Вне паттинг-гринa игроку может указывать линию игры любое лицо; однако никто не вправе по просьбе игрока находиться на линии игры, рядом с ней или на продолжении линии игры за лункой, когда выполняется удар. Любая метка, установленная игроком или с его согласия для указания линии игры, должна быть удалена до выполнения удара.

Исключение. Когда кто-либо обслуживает флажок или приподнимает его – см. Правило 17-1.

б. На паттинг-грине

Если мяч игрока находится на паттинг-грине, игрок, его партнер и оба их кедди имеют право до удара (но не во время выполнения удара) указать линию патта, но при этом не вправе касаться паттинг-грин. Установка меток в любом месте с целью указания линии патта не разрешается.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Примечание. Комитет вправе внести в условия командных соревнований (Правило 33-1) разрешение каждой из команд назначить одно лицо, которое будет вправе давать советы (в том числе указывать линию патта) членам этой команды. Комитет может определить условия назначения и правила поведения такого лица. Указанное лицо не вправе давать советы до того, как Комитету будет предоставлена информация о его назначении.

Правило 9. Сведения о выполненных ударах.

9-1. Общие положения

В число ударов, выполненных игроком, включаются любые полученные штрафные удары.

9-2. Матчевая игра

а. Сведения о выполненных ударах

Противник вправе во время игры на лунке уточнить у игрока количество уже выполненных ударов, а после розыгрыша лунки – количество ударов, сделанных при игре на только что завершённой лунке.

б. Ложные сведения

Игрок не вправе давать противнику ложные сведения. Игрок, давший противнику ложные сведения, проигрывает лунку.

Следующие ситуации расцениваются как предоставление ложных сведений:

- (i) Игрок не сообщает противнику в разумно короткий срок о наложении штрафа. Исключения составляют случаи, когда (a) он очевидно действовал в соответствии с Правилom, предполагающим штраф, и это наблюдал его противник, или (b) он исправил эту ошибку до того, как противник совершил следующий удар;
- (ii) Во время игры на лунке игрок даёт неверные сведения о количестве выполненных ударов и не исправляет ошибку до совершения противником следующего удара;
- (iii) Игрок даёт неверные сведения о количестве ударов, выполненных на завершённой лунке, и эти сведения создают у противника неверное представление о результате игры на данной лунке. Этот случай считается

предоставлением ложных сведений, если игрок не исправит своей ошибки до того, как кто-либо из игроков выполнит удар со следующей площадки-ти, либо, при розыгрыше последней лунки матча, – до выхода всех игроков с паттинг-рина.

Считается, что игрок предоставил ложные сведения даже в том случае, если это произошло ввиду того, что он не включил в свой счет штраф, необходимость добавления которого он не осознавал. Ответственность за знание Правил лежит на игроке.

9-3. Игра на счет ударов

Участнику, к счету которого должен быть добавлен штраф, следует сообщить об этом своему маркеру в разумно короткий срок.

Правило 10. Очередность игры.

10-1. Матчевая игра

а. В начале игры на лунке

Какая из сторон имеет право первого удара на первой площадке-ти определяется местом в турнирной таблице (стартовом протоколе). В отсутствие такой таблицы (протокола), право первого удара следует определять жребием.

Сторона, выигравшая лунку, имеет право первого удара на следующей площадке-ти. Если лунка сыграна вничью, право первого удара сохраняется за стороной, имевшей право первого удара на предыдущей площадке-ти.

б. Во время игры на лунке

После того, как оба игрока начали игру на лунке, первым играется тот мяч, который находится дальше от лунки. Если мячи находятся на одинаковом расстоянии от лунки, либо их положение относительно лунки определить невозможно, очередность игры следует определять жребием.

Исключение. Правило 30-3b (матчевая игра в форматах «лучший мяч» и «форбол»).

Примечание. Если стало известно, что первоначальный мяч не должен играть из положения, в котором он оказался, и игрок должен играть другим мячом с точки, максимально близкой к положению первоначального мяча перед последним ударом по нему (см. Правило 20-5), очередность игры определяется точкой, с которой был сделан предыдущий удар. Если мяч может быть сыгран с точки, отличной от точки, с которой выполнялся предыдущий удар, очередность игры определяется местом остановки первоначального мяча.

с. Удар вне очереди

За удар в очередь противника штраф не налагается. Противник при этом вправе немедленно потребовать от игрока отменить удар, выполненный вне очереди, и выполнить удар по мячу в соответствии с очередью из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. правило 20-5).

10-2. Игра на счет ударов

а. В начале игры на лунке

Кто из участников имеет право первого удара на первой площадке-ти определяется местом в турнирной таблице (стартовом протоколе). В отсутствие такой таблицы (протокола), право первого удара следует определять жребием.

Участнику с наименьшим счетом на сыгранной лунке принадлежит право первого удара на следующей площадке-ти. Следом за ним играет участник с наименьшим счетом из оставшихся, и т.д. Если два или более участников сыграли лунку с равным счетом, на следующей площадке-ти они играют в том же порядке, что и на предыдущей.

Исключение. Правило 32-1 (соревнования с учетом гандикапа в форматах богги, пар и стейблфорд).

б. Во время игры на лунке

После того, как участники начали игру на лунке, первым играет тот мяч, который находится дальше всех от лунки. Если два или более мяча расположены на одинаковом расстоянии от лунки, либо их положение относительно лунки определить невозможно, очередность игры следует определять жребием.

Исключения. Правило 22 (мяч, мешающий или помогающий игре) и Правило 31-4 (игра на счет ударов в формате «форбол»).

Примечание. Если стало известно, что первоначальный мяч не должен играть из положения, в котором он оказался, и участник должен играть другим мячом с точки, максимально близкой к положению первоначального мяча перед последним ударом по нему (см. Правило 20-5), очередность игры определяется точкой, с которой был сделан предыдущий удар. Если мяч может быть сыгран с точки, отличной от точки, с которой выполнялся предыдущий удар, очередность игры определяется местом остановки первоначального мяча.

с. Удар вне очереди

За удар в очередь другого участника штраф не налагается, и мяч играет из того положения, в котором он оказался. Однако, если Комитет установит, что участники договорились сыграть вне очереди с целью предоставить преимущество одному из них, участники дисквалифицируются.

(Выполнение удара в то время, пока другой мяч находится в движении после удара с паттинг-гринна – см. Правило 16-1f.)

(Нарушение очередности при игре на счет ударов в форматах «трисом» и «форсом» – см. Правило 29-3.)

10-3. Временный мяч или другой мяч с площадки-ти

Если игрок играет временным мячом или другим мячом с площадки-ти, он должен сделать это после того, как его противник или коллега-соперник выполнит свой первый удар. Если более чем один игрок решили играть временным мячом, или от них требуется сыграть другим мячом с площадки-ти, должна соблюдаться первоначальная очередность. Если игрок сыграет временным мячом или другим мячом вне очереди, применяется Правило 10-1с или 10-2с.

Правило 11. Площадка-ти.

11-1. Удар с площадки-ти

Когда игрок вводит мяч в игру с площадки-ти, мяч должен быть сыгран с поверхности земли или с соответствующей требованиям подставочки-ти (см. Приложение IV), установленной на поверхность земли или вставленной в землю в пределах площадки-ти.

В целях применения данного Правила в понятие поверхность земли включаются неровности (вне зависимости от того, являются ли они естественными или созданы игроком), а также песок или другие природные субстанции (вне зависимости от того, помещены они туда игроком или нет).

Если игрок совершает удар по мячу, установленному на не соответствующую требованиям подставочку-ти, или установленному на подставочку-ти неразрешенным данным Правилom способом, игрок дисквалифицируется.

При ударе по мячу, находящемуся в пределах площадки-ти, игрок вправе стоять вне ее пределов.

11-2. Ти-маркеры

Перед тем, как игрок выполнит первый удар по любому мячу с площадки-ти играемой лунки, ти-маркеры считаются закрепленными. Если в этой ситуации игрок сдвигает ти-маркер или позволяет сдвинуть его для того, чтобы он не оказывал влияния на его стойку, зону предполагаемого свинга или линию игры, к нему применяется штраф за нарушение Правила 13-2.

11-3. Мяч скатывается с подставочки-ти

Если мяч, не являющийся мячом в игре, скатился с подставочки-ти самопроизвольно, либо игрок столкнул его при изготовке к удару, мяч

может быть снова установлен на возвышенность без штрафа. Однако, если в этих обстоятельствах удар был совершен, вне зависимости от того, сдвинулся ли мяч в результате удара, или нет, удар засчитывается но штраф не налагается.

11-4. Игра из-за пределов площадки-ти

а. Матчевая игра

Если участник, начиная игру на лунке, играет мячом, установленным вне пределов площадки-ти, штраф не налагается, но противник вправе немедленно потребовать от игрока отменить удар и сыграть мячом из пределов площадки-ти.

б. Игра на счет ударов

Если участник, начиная игру на лунке, играет мячом, установленным вне пределов площадки-ти, к нему применяется штраф в два удара, после чего он обязан сыграть мячом из пределов площадки-ти.

Если участник выполняет удар со следующей площадки-ти, не исправив ранее ошибку, или, в случае, если игра шла на последней лунке раунда, он выходит с паттинг-грена не заявив о своем намерении исправить ошибку, то он дисквалифицируется.

Удар, выполненный из-за пределов площадки-ти, и все последующие удары, выполненные участником на этой лунке до исправления ошибки, не идут в его счет.

11-5. Игра с неверной площадки-ти

В этом случае применяются положения Правила 11-4.

Правило 12. Поиск мяча и определение его принадлежности.

12-1 Возможность видеть мяч. Поиск мяча

Игрок не обязательно должен иметь возможность видеть свой мяч при совершении удара.

При поиске своего мяча в любом месте на поле игрок вправе трогать и сгибать высокую траву, тростник, кустарник, вереск и т.п., но только в пределах, необходимых для поиска и определения принадлежности мяча и при условии, что это не улучшит местоположение мяча, зону предполагаемых стойки или свинга, а также линию игры; если мяч сдвинут, применяется Правило 18-2а, за исключением случаев, предусмотренных подпунктами a-d настоящего Правила.

В дополнение к иным способам поиска и определения принадлежности мяча, разрешенным Правилами, игрок вправе искать и определять принадлежность мяча по Правилу 12-1 следующим образом:

а. Поиски или определение принадлежности мяча, прикрытого песком

Если игрок предполагает, что мяч, находящийся на любой части поля, прикрыт песком настолько, что его невозможно увидеть или определить его принадлежность, игрок вправе без штрафа прощупывать или сдвигать песок, чтобы найти или идентифицировать мяч. Если игрок нашел мяч и идентифицировал его как свой, он обязан как можно точнее восстановить прежнее местоположение мяча, возвратив песок на прежнее место. Если мяч сдвинут при прощупывании или перемещении песка во время поисков или идентификации мяча, штраф не налагается; этот мяч должен быть установлен на прежнее место и его местоположение восстановлено.

При восстановлении первоначального местоположения по этому Правилу игроку разрешается оставить видимой небольшую часть мяча.

б. Поиски или определение принадлежности мяча, прикрытого свободными помехами в преграде

Если игрок предполагает, что мяч, находящийся в преграде, прикрыт свободными помехами настолько, что его невозможно увидеть или определить его принадлежность, игрок вправе без штрафа прощупывать или сдвигать свободные помехи, чтобы найти или идентифицировать мяч. Если игрок нашел мяч и идентифицировал его как свой, он обязан поместить свободные помехи на прежнее место. Если мяч сдвинут при прощупывании или перемещении свободных помех во время поисков или идентификации мяча, применяется Правило 18-2а; если мяч сдвинут при помещении свободных помех на прежнее место, штраф не налагается, и этот мяч должен быть установлен на прежнее место.

Если мяч был полностью покрыт свободными помехами, игрок обязан вновь прикрыть его, при этом разрешается оставить видимой небольшую часть мяча.

с. Поиски мяча в воде в водной преграде

Если предполагается, что мяч находится в воде в пределах водной преграды, игрок вправе без штрафа попытаться нащупать его клюшкой или иным способом.

Если при этом находящийся в воде мяч будет случайно сдвинут, штраф не налагается; этот мяч должен быть установлен на прежнее место, если игрок не предпочтет действовать по Правилу 26-1.

Если сдвинутый мяч не находился в воде, либо мяч был случайно сдвинут игроком не при нащупывании, применяется Правило 18-2а.

д. Поиски мяча в препятствии или на участке поля в ненормальном состоянии

Если мяч, находящийся на препятствии или внутри него, или на участке поля в ненормальном состоянии, случайно сдвинут при поисках, штраф не

налагается. Этот мяч должен быть установлен на прежнее место, если игрок не предпочтет действовать в соответствии с Правилами 24-1b, 24-2b или 25-1b. Если игрок установил мяч на прежнее место, он тем не менее вправе действовать по одному из этих Правил, если они применимы в данном случае.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-1:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

(Улучшение местоположения мяча, зоны предполагаемой стойки или свинга, или линии игры – см. Правило 13-2).

12-2. Поднятие мяча для определения принадлежности

На игрока возлагается ответственность за игру надлежащим мячом. Каждому игроку следует пометить свой мяч.

Если игрок предполагает, что лежащий мяч принадлежит ему, но он не в состоянии точно идентифицировать мяч, игрок вправе поднять мяч без штрафа для определения его принадлежности.

Это право является дополнительным по отношению к действиям, разрешенным Правилем 12-1.

Перед тем, как поднять мяч, игрок обязан сообщить о своем намерении противнику в матчевой игре либо маркеру или коллеге-сопернику в игре на счет ударов, а также замаркировать положение мяча. После этого игрок вправе поднять мяч и осмотреть его, при условии, что он предоставил возможность противнику, маркеру или коллеге-сопернику возможность наблюдать за процессом поднятия мяча и его установки на прежнее место.

Поднятый по Правилу 12-2 мяч не может быть очищен более, чем необходимо для определения его принадлежности.

Если мяч принадлежит игроку, и игрок нарушает этот порядок (полностью или частично), либо если он поднимает свой мяч для определения его принадлежности в отсутствие необходимости в этом, ему добавляется один штрафной удар.

Если поднятый мяч принадлежит игроку, он должен установить этот мяч на прежнее место. Если он этого не сделает, к нему применяется обычный штраф за нарушение Правила 12-2, но дополнительный штраф за нарушение этого Правила не налагается.

Примечание. Если первоначальное состояние места, куда мяч должен быть возвращен, изменилось – см. Правило 20-3b.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-2*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*Если игрок получает обычный штраф за нарушение Правила 12-2, дополнительный штраф за нарушение этого Правила не налагается.

Правило 13. Мяч играетя из того положения, в котором он лежит.

13-1. Общие положения

Мяч должен игратья из того положения, в котором он оказался, за исключением тех случаев, для которых Правилами предусмотрено иное.

(Сдвиг мяча, находящегося в покое – см. Правило 18.)

13-2. Улучшение местоположения мяча, зоны принятия игровой стойки, свинга или линии игры

Игрок не должен улучшать или допускать улучшения:

- местонахождения или положения мяча;
- зоны своих предполагаемых стойки или свинга;
- своей линии игры или продолжения этой линии за пределы лунки в разумных пределах;
- зоны, в которой он должен вбросить или установить мяч, совершая любое из следующих действий:
 - придавливать клюшкой грунт;
 - сдвигать, сгибать или ломать любой объект, который растет или закреплен (в том числе неподвижные препятствия и предметы, отмечающие зону за пределами поля);
 - создавать или выравнивать неровности поверхности;
 - убирать или трамбовать песок, рассыпанный грунт, установленные на прежнее место дивоты (выбитые куски дерна) или помещенные на их место другие куски дерна;
 - удалять росу, иней или воду.

Однако штраф не налагается, если подобные действия имели место:

- при легком касании клюшкой земли во время изготовления к удару;
- в процессе нормального принятия игровой стойки;
- при выполнении удара либо при замахе клюшкой для удара, если после этого удар был совершен;
- на площадке-ти при создании или устранении неровностей поверхности, или при устранении росы, инея или воды с площадки-ти;
- на паттинг-грине при удалении песка и рассыпанного грунта или при устранении повреждения (Правило 16-1).

Исключение. Мяч в преграде – см. Правило 13-4.

13-3. Искусственное создание условий для принятия стойки

Игрок при принятии стойки имеет право прочно установить ноги на земле, но не должен искусственно создавать себе условия для принятия стойки.

13-4. Мяч в преграде: запрещенные действия

За исключением случаев, предусмотренных Правилами, перед выполнением удара по мячу, находящемуся в преграде (в бункере или водной преграде), или по мячу, поднятому из преграды, который может быть вброшен или установлен в преграде, игрок не должен:

- a. проверять состояние данной преграды или иных подобных преград;
- b. касаться грунта в пределах преграды или воды в водной преграде рукой или клюшкой;
- c. трогать или двигать свободные помехи, находящиеся внутри преграды либо касающиеся преграды.

Исключения

1. При условии, что не совершается никаких действий, составляющих проверку состояния преграды и/или улучшающих местоположение мяча, штраф не налагается, если игрок (a) касается грунта или свободных помех в любой преграде или воды в водной преграде при потере равновесия или в попытке его сохранить, при удалении препятствия, при измерениях, при маркировке положения, поиске, поднятии, установке или возвращении на прежнее место мяча в соответствии с любым Правилom, либо (b) кладет свои клюшки в пределах преграды.

2. В любой момент игрок вправе разровнять песок или грунт в преграде при условии, что это будет сделано исключительно с целью заботы о поле, и не будет произведено ничего нарушающего Правило 13-2 в отношении его следующего удара. Если сыгранный из преграды мяч остановился после удара вне преграды, игрок вправе разравнивать песок или грунт в преграде без ограничений.

3. Если игрок выполнил удар из преграды и мяч остановился в другой преграде, то положения Правила 13-4a не применяются к любому последующему действию, произведенному в преграде, из которой был произведен удар.

Примечание. В любой момент, в том числе при изготовке к удару или при замахе клюшкой для удара, игрок вправе коснуться клюшкой или чем-либо иным любого препятствия, любого сооружения, объявленного Комитетом неотъемлемой частью поля, а также любой травы, кустарника, дерева или иной растительности.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 14. Удар по мячу.

14-1. Совершение нормального удара по мячу

Удар по мячу должен производиться головкой клюшки нормальным ударным движением. Нельзя толкать, подцеплять или сгребать мяч клюшкой.

14-2. Помощь

а. Непосредственная помощь или защита от посторонних явлений

Игрок не должен совершать удар, допуская непосредственную помощь либо защиту от посторонних явлений.

б. Кедди или партнер позади мяча

Игрок не должен совершать удар когда его кедди, партнер или кедди партнера находится на линии игры, рядом с ней или на ее продолжении, либо на линии патта позади мяча.

Исключение. Штраф не налагается, если кедди игрока, партнер или кедди партнера непреднамеренно находятся на линии игры, рядом с ней или на ее продолжении, либо на линии патта позади мяча.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-1 ИЛИ 14-2:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

14-3. Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения

R8A оставляет за собой право в любой момент изменить Правила, связанные с использованием искусственных приспособлений, необычного игрового снаряжения и необычных способов использования снаряжения, а также создавать и изменять толкование этих Правил.

При возникновении у игрока сомнений относительно того, будет ли использование того или иного предмета нарушением Правила 14-3, следует обращаться в R8A.

Изготовителю следует представить в R8A образец изделия, которое он планирует выпускать, на предмет принятия решения о том, будет ли использование игроком этого изделия в течение оговоренного раунда являться нарушением Правила 14-3. Образец поступает в собственность R8A и используется для справок. Если изготовитель не представил образец, или, предоставив образец, не дождался решения до запуска его в производство и/или выпуска на рынок, он принимает на себя риск возможного признания R8A изделия не соответствующим Правилам.

Если Правилами не предусмотрено иное, игрок не имеет права в течение оговоренного раунда использовать любые искусственные приспособления

и необычное игровое снаряжение (детальные спецификации и трактовки см. в Приложении IV), или использовать любое снаряжение необычным способом:

- a. если они могут помочь ему в совершении удара или в процессе игры;
- b. для оценки и измерения расстояния или условий, которые могут повлиять на игру;
- c. если они могут помочь в хвате и удержании клюшки, за следующими исключениями:
 - (i) разрешается носить перчатки, но только простые;
 - (ii) разрешается использовать канифоль, присыпку, высушивающие или увлажняющие вещества;
 - (iii) разрешается обертывать полотенце или носовой платок вокруг рукоятки клюшки.

Исключения

1. Игрок не нарушает данное Правило, если (a) снаряжение или устройство сконструировано в целях облегчения состояния здоровья или используется в этих целях; (b) игрок имеет официальные медицинские показания для использования снаряжения или устройства; (c) Комитет убежден, что его использование не дает игроку неоправданного преимущества перед другими игроками.

2. Игрок не нарушает данное Правило, если использует снаряжение общепринятым образом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-3:

Дисквалификация.

14-4. Более одного удара по мячу

Если в процессе удара клюшка игрока касается мяча более одного раза, игрок должен засчитать этот удар и добавить штрафной удар. Таким образом, всего получится два удара.

14-5. Удар по движущемуся мячу

Игрок не имеет права совершать удар по мячу, пока он находится в движении.

Исключения:

- Мяч скатывается с подставочки-ти – см. Правило 11-3;
- Более одного удара по мячу – см. Правило 14-4;
- Мяч, движущийся в воде – см. Правило 14-6.

Если мяч начал сдвигаться лишь после того, как игрок начал удар или замах клюшкой для удара, по этому Правилу штраф за удар по

движущемуся мячу не налагается. Однако при этом игрок не освобождается от любого штрафа по следующим Правилам:

- Мяч, находящийся в покое, сдвинут игроком – Правило 18-2а;
- Мяч, находящийся в покое, сдвинулся после изготовления к удару – Правило 18-2б.

(Мяч намеренно отклонен либо остановлен игроком, партнером или кедди – см. Правило 1-2.)

14-б. Мяч, движущийся в воде

Если мяч движется в воде в водной преграде, игрок вправе совершить удар по движущемуся мячу без штрафа. При этом он не должен затягивать выполнение удара, дожидаясь улучшения положения мяча под действием ветра или течения. Мяч, движущийся в воде в водной преграде, может быть поднят, если игрок намерен действовать в соответствии с Правилем 26.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-5 или 14-б:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 15. Замещающий мяч. Неверный мяч.

15-1. Общие положения

Игрок должен забить в лунку тот мяч, которым он сыграл с площадки-ти, если этот мяч не потерян, не оказался за пределами поля или не замещен другим мячом, независимо от правомерности замещения (см. Правило 15-2). По поводу игры неверным мячом см. Правило 15-3.

15-2. Замещающий мяч

Игрок вправе заменить мяч, когда он действует в соответствии с Правилем, которое разрешает игроку сыграть, вбросить или установить другой мяч до завершения игры на лунке. Замещающий мяч становится мячом в игре.

Если игрок замещает мяч в ситуации, когда это не было разрешено Правилами, замещающий мяч не является неверным; он становится мячом в игре. Если ошибка не исправлена в соответствии с Правилем 20-6, и игрок выполняет удар по неправомерно замещенному мячу, он проигрывает лунку при матчевой игре, или подвергается штрафу в два удара при игре на счет ударов по применимому Правилу. При игре на счет ударов игрок обязан доиграть лунку замещающим мячом.

Исключение. Если игрок получил штраф за удар с неверного места, дополнительный штраф за неправомерное замещение мяча не налагается.

(Игра с неверного места – см. Правило 20-7.)

15-3. Неверный мяч

а. Матчевая игра

Если игрок совершает удар по неверному мячу, он проигрывает лунку.

Если неверный мяч принадлежит другому игроку, его владелец обязан установить мяч на ту точку, с которой неверный мяч был сыгран сначала.

Если игрок и его противник обменялись мячами во время игры на лунке, проигрывает лунку тот из них, кто первым совершил удар по неверному мячу. При невозможности выяснить это, лунка должна быть доиграна обменными мячами.

Исключение. Если игрок совершает удар по неверному мячу, движущемуся в воде в водной преграде, штраф не налагается. Любые удары, совершенные по неверному мячу, двигавшемуся в воде в водной преграде, игроку не засчитываются. Игрок обязан исправить свою ошибку, действуя в соответствии с Правилами.

(Установка мяча и возвращение мяча на прежнее место – см. Правило 20-3)

в. Игра на счет ударов

Если участник выполнил удар или несколько ударов по неверному мячу, ему добавляется два штрафных удара.

Участник обязан исправить свою ошибку, сыграв верным мячом или действуя в соответствии с Правилами. Если ошибка не исправлена до совершения удара со следующей площадки-ти или, если речь идет о последней лунке раунда, участник не заявляет о своем намерении исправить ошибку до выхода с паттинг-гринга, он дисквалифицируется.

Удары, выполненные участником по неверному мячу, в его счет не засчитываются. Если неверный мяч принадлежит другому участнику, его владелец обязан установить мяч на ту точку, с которой неверный мяч был сыгран сначала.

Исключение. Если участник совершает удар по неверному мячу, движущемуся в воде в водной преграде, штраф не налагается. Любые удары, совершенные по неверному мячу, двигавшемуся в воде в водной преграде, в счет участника не засчитываются.

(Установка мяча и возвращение мяча на прежнее место – см. Правило 20-3)

Правило 16. Паттинг-гринг.

16-1. Общие положения

а. Касание линии пата

Касаться линии пата не разрешается, за исключением следующих случаев:

(i) игрок вправе удалить свободные помехи при условии, что он ничего не вдавливают в грунт;

(ii) игрок вправе установить клюшку у мяча при изготовке к удару при

условии, что он ничего не вдавливают в грунт;

(iii) в процессе измерения – см. Правило 18-6;

(iv) в процессе поднятия мяча и его установки на прежнее место – см. Правило 16-1b;

(v) в процессе вдавливания в грунт маркера мяча;

(vi) в процессе выравнивания следов прежних лунок или следов от падения мячей на паттинг-грине – см. Правило 16-1c;

(vii) в процессе устранения подвижных препятствий – см. Правило 24-1. (Указание линии патта на паттинг-грине – см. Правило 8-2b.)

в. Поднятие и очистка мяча

Мяч, находящийся на паттинг-грине, можно поднять и, при желании, очистить. Перед поднятием мяча его положение должно быть отмечено. Этот же мяч должен быть установлен на прежнее место (см. Правило 20-1).

Пока другой мяч находится в движении не разрешается поднимать мяч, который может оказать влияние на движущийся мяч.

с. Выравнивание следов прежних лунок, следов от падения мячей и прочих повреждений

Игрок вправе заровнять следы прежних лунок или повреждений паттинг-грин от падения мяча, вне зависимости от того, лежит ли мяч на паттинг-грине или нет. Если мяч или маркер мяча были случайно сдвинуты при выравнивании, они должны быть установлены на прежнее место. Если сдвиг мяча или маркера мяча произошел непосредственно вследствие выравнивания следа от прежней лунки или повреждения паттинг-грин от падения мяча, штраф не налагается. В остальных случаях применяется Правило 18.

Никакие другие повреждения паттинг-грин не разрешается устранять, если это может облегчить игроку последующую игру на этой лунке.

д. Опробование поверхности

Во время оговоренного раунда игрок не имеет права опробовать поверхность любого паттинг-грин путем качения мяча, ощупывания или поглаживания поверхности.

Исключение. Между игрой двух лунок игрок вправе опробовать поверхность любого тренировочного паттинг-грин и паттинг-грин последней сыгранной лунки, если только Комитет не запретит такие действия (см. Примечание 2 к Правилу 7-2).

е. Стойка с расставленными ногами или на линии патта

Игрок не имеет права совершать удар на паттинг-грине из стойки, при которой ноги расставлены по разные стороны линии патта или ее продолжения позади мяча, либо любая из них касается этой линии или ее

продолжения позади мяча.

Исключение. Штраф не налагается, если стойка, при которой ноги расставлены по разные стороны линии патта (или ее продолжения позади мяча) либо любая из них касается ее, была принята неумышленно, или для того, чтобы не наступить на линию патта или предполагаемую линию патта другого игрока.

f. Выполнение удара во время движения другого мяча

Игрок не имеет права совершать удар, пока другой мяч находится в движении после удара по нему с паттинг-гринна, за исключением ситуации, когда была его очередь играть – в этом случае штраф не налагается.

(Поднятие мяча, помогающего или мешающего игре, во время движения другого мяча – см. Правило 22.)

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 16-1:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

(Местонахождение кедди или партнера – см. Правило 14-2.)

(Неверный грин – см. Правило 25-3.)

16-2. Нависание мяча над лункой

Если мяч какой-либо своей частью нависает над кромкой лунки, игроку предоставляется время, достаточное для того, чтобы подойти к лунке без неоправданной задержки, и дополнительные десять секунд для того, чтобы удостовериться, что мяч неподвижен. Если по истечении этого времени мяч не упал в лунку, считается, что он неподвижен. Если после этого мяч упадет в лунку, считается, что мяч был забит в лунку последним ударом игрока, и игрок обязан добавить к своему счету на этой лунке штрафной удар; в остальных случаях штраф по данному Правилу не налагается.

(Неоправданная задержка игры – см. Правило 6-7.)

Правило 17. Флажок.

17-1. Обслуживаемый, вынутый, приподнятый флажок

Перед совершением игроком удара из любого места поля флажок может обслуживаться, быть вынутым из лунки или приподнятым для указания игроку местонахождения лунки.

Если флажок не обслуживался, не был вынут или приподнят до совершения игроком удара, он не должен обслуживаться, быть вынутым или приподнятым во время совершения удара либо, когда мяч находится в движении, если это может повлиять на движение мяча.

Примечание 1. Если флажок находится в лунке и во время совершения удара кто-либо стоит рядом с ним, считается, что этот человек обслуживает

флажок.

Примечание 2. Если до совершения игроком удара флажок обслуживался, был вынут или приподнят кем-либо, причем игрок об этом знает и не высказывает возражений, считается, что это сделано с разрешения игрока.

Примечание 3. Если кто-либо обслуживал или приподнял флажок в момент совершения удара, то этот человек считается обслуживающим флажок до момента остановки мяча.

(Перемещение обслуживаемого, удаленного или приподнятого флажка во время движения мяча – см. Правило 24-1.)

17-2. Обслуживание флажка без разрешения игрока

Если противник или его кедди в матчевой игре, либо коллега-соперник или его кедди в игре на счет ударов, без разрешения игрока или без его ведома обслуживает, вынимает или приподнимает флажок во время удара или пока мяч находится в движении, и это действие может повлиять на движение мяча, то на противника или коллегу-соперника налагается соответствующий штраф.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 17-1 ИЛИ 17-2*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*Если при игре на счет ударов имеет место нарушение Правила 17-2, и затем мяч участника попадает во флажок, в человека, обслуживающего или приподнявшего флажок, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе, штраф на участника не налагается. Мяч играется из того положения, в котором он оказался, за исключением случая, когда этот удар был сделан на паттинг-грине. В этом случае удар отменяется, этот же мяч должен был установлен на прежнее место и сыгран снова.

17-3. Попадание мячом во флажок или обслуживающего его человека

Мяч игрока не должен попадать:

- a. Во флажок, который обслуживается, вынут или приподнят;
- b. В человека, обслуживающего или приподнявшего флажок либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе;
- c. В необслуживаемый флажок, находящийся в лунке, в случае, если удар сделан на паттинг-грине.

Исключение. Когда флажок обслуживается без разрешения игрока – см. Правило 17-2.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 17-3

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара, и мяч должен играть из того положения, в котором он оказался.

17-4. Мяч остановился, касаясь флажка

Если мяч игрока остановился касаясь флажка, установленного в лунке, и мяч не забит в лунку, игрок или другое лицо, с его разрешения, вправе пошевелить флажок либо вынуть его. Если при этом мяч падает в лунку, считается, что мяч был забит в лунку последним ударом игрока. В остальных случаях, если мяч сдвинулся, он должен быть установлен на кромку лунки без штрафа.

Правило 18. Сдвиг мяча, находящегося в покое.

18-1. Мяч сдвинут посторонней силой

Если мяч, находящийся в покое, сдвинут посторонней силой, штраф не налагается, и этот мяч должен быть установлен на прежнее место.

Примечание. Необходимо удостовериться, действительно ли мяч был сдвинут посторонней силой. В целях применения данного Правила должно быть известно или не должно вызывать сомнений, что мяч сдвинут именно посторонней силой. Если этот факт вызывает сомнения, игрок обязан играть мяч из того положения, в котором мяч оказался или, если мяч не найден, действовать в соответствии с Правилom 27-1.

(Мяч игрока сдвинут другим мячом – см. Правило 18-5.)

18-2. Мяч сдвинут игроком, партнером, кедди или снаряжением

а. Общие положения

За исключением разрешенных Правилами случаев, если мяч игрока находится в игре, и при этом:

(i) игрок, партнер или любой из их кедди

- поднимает или сдвигает мяч;
- намеренно касается его (за исключением случая касания клюшкой при изготовке к удару);
- является причиной сдвига мяча; или

(ii) снаряжение игрока или его партнера вызвало сдвиг мяча;

игроку добавляется один штрафной удар.

Если мяч сдвинут, он должен быть установлен на прежнее место, кроме случая, когда движение мяча произошло после начала удара или замаха клюшкой для удара, и удар был совершен.

В соответствии с Правилами штраф не налагается, если игрок случайно сдвигает мяч в следующих случаях:

- при поиске мяча, покрытого песком, при возвращении на место свободных помех, сдвинутых в преграде в процессе поисков и определения принадлежности мяча, при нащупывании мяча, лежащего в воде в водной преграде или при поисках мяча в препятствии либо на участке поля в

ненормальном состоянии – Правило 12-1;

- при выравнивании заделанной старой лунки или устранении следа от падения мяча – Правило 16-1с;
- при измерении – Правило 18-6;
- при поднятии мяча в соответствии с Правилами – Правило 20-1;
- при установке мяча или его возвращении на прежнее место в соответствии с Правилами – Правило 20-3а;
- при удалении свободной помехи на паттинг-грине – Правило 23-1;
- при удалении подвижных препятствий – Правило 24-1.

в. Сдвиг мяча после изготовления к удару

Если принадлежащий игроку мяч в игре сдвигается после того, как он изготовился к удару (но не в результате удара), считается, что мяч сдвинут игроком, и ему добавляется один штрафной удар.

Этот мяч должен быть установлен на прежнее место, кроме случая, когда движение мяча произошло после начала удара или замаха клюшкой для удара, и удар был совершен.

Исключение. Если известно или не вызывает сомнений, что не игрок явился причиной сдвига мяча, Правило 18-2b неприменимо.

18-3. Мяч сдвинут противником, кедди или снаряжением в матчевой игре

а. Сдвиг мяча при поиске

Если противник, его кедди или его снаряжение сдвинули мяч игрока, коснулись его или явились причиной его сдвига в процессе поиска мяча игрока, штраф не налагается. Если мяч был сдвинут, он должен быть установлен на прежнее место.

в. Сдвиг мяча в иных обстоятельствах, кроме как при поиске

Если противник, его кедди или его снаряжение сдвинули мяч игрока, коснулись его или явились причиной его сдвига не в процессе поиска мяча игрока, то, если Правилами не предусмотрено иное, противнику добавляется один штрафной удар. Если мяч был сдвинут, он должен быть установлен на прежнее место.

(Игра неверным мячом – см. Правило 15-3.)

(Сдвиг мяча при измерении – см. Правило 18-6.)

18-4. Мяч сдвинут коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет ударов

Если коллега-соперник, его кедди или снаряжение сдвинули мяч игрока, коснулись его или явились причиной его сдвига, штраф не налагается.

Если мяч был сдвинут, он должен быть установлен на прежнее место.

(Игра неверным мячом – см. Правило 15-3.)

18-5. Мяч сдвинут другим мячом

Если мяч в игре, находящийся в покое, сдвинут другим мячом, находящимся в движении после удара, сдвинутый мяч должен быть установлен на прежнее место.

18-6. Мяч сдвинут при измерении

Если мяч или маркер мяча сдвинуты в процессе измерения, производимого в соответствии с Правилами или с целью выяснения возможности применения Правил, этот мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штраф не налагается, если сдвиг мяча или маркера мяча непосредственно связан с процессом измерения. В противном случае применяются положения Правил 18-2а, 18-3b или 18-4.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*Если игрок, обязанный установить мяч на прежнее место, не делает этого, или если он, действуя по Правилу 18, замещает мяч, когда это не было разрешено, и производит удар по замещающему мячу, к нему применяется обычный штраф за нарушение Правила 18, но дополнительный штраф по этому Правилу не налагается.

Примечание 1: Если мяч, подлежащий установке на прежнее место в соответствии с данным Правилем, недоступен для немедленного ввода в игру, его можно заменить другим мячом.

Примечание 2: Если первоначальное состояние места, куда мяч должен быть установлен или возвращен, претерпело изменения, см. Правило 20-3b.

Примечание 3: При невозможности определить точку, на которую мяч должен быть установлен или возвращен, см. Правило 20-3с.

Правило 19. Отклонение или остановка движущегося мяча.

19-1. Мяч отклонен или остановлен посторонней силой

Если мяч игрока, находящийся в движении, случайно отклонен или остановлен любой посторонней силой, это считается случайным фактором. Штраф не налагается, а мяч должен играть из того положения, в котором он оказался, за исключением следующих случаев:

а. Если мяч игрока, движущийся после удара, выполненного не на паттинг-грине, останавливается внутри или на любом живом или движущемся объекте, являющемся посторонней силой, этот мяч должен быть брошен

(если это случилось на основной части поля или в преграде) либо установлен (если это случилось на паттинг-грине) как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч остановился внутри или на объекте, являющемся посторонней силой, но не ближе к лунке;

в. Если мяч игрока, движущийся после удара, выполненного на паттинг-грине, отклонен либо остановлен любым живым или движущимся объектом (за исключением червей, насекомых и т.п.), являющимся посторонней силой, либо остановился внутри такого объекта или на нем, то удар отменяется. Этот мяч должен быть установлен на прежнее место и сыгран снова.

Если мяч не доступен для немедленного ввода в игру, он может быть замещен другим мячом.

Исключение: Мяч, ударившийся в человека, обслуживающего или приподнявшего флажок, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе – см. Правило 17-3b.

Примечание: Если движущийся мяч игрока был намеренно отклонен или остановлен посторонней силой:

(а) после удара с любого места кроме паттинг-грин, то должна быть приблизительно определена точка, где мяч мог бы остановиться. Если такая точка находится

(i) на основной части поля или в преграде, то мяч должен быть брошен как можно ближе к этой точке,

(ii) за пределами поля, то игрок обязан действовать по Правилу 27-1,

(iii) на паттинг-грине, то мяч должен быть установлен на эту точку;

(б) после удара с паттинг-грин, удар отменяется. Этот мяч должен быть установлен на прежнее место и сыгран снова.

Если посторонней силой является коллега-соперник или его кедди, к коллеге-сопернику применяется Правило 1-2.

(Мяч игрока отклонен или остановлен другим мячом – см. Правило 19-5.)

19-2. Мяч отклонен или остановлен игроком, партнером, кедди или снаряжением

Если мяч игрока случайно отклонен или остановлен самим игроком, партнером, любым из их кедди или снаряжением, игроку добавляется один штрафной удар. Мяч должен играть из того положения, в котором он оказался, за исключением случая, когда мяч остановился на одежде или снаряжении участника, партнера либо их кедди, или внутри их одежды или снаряжения. В таком случае участник обязан бросить этот мяч (если это случилось на основной части поля или в преграде), либо установить этот мяч (если это случилось на паттинг-грине) как можно ближе к точке,

находящейся непосредственно под тем местом, где мяч остановился внутри или на предмете одежды или снаряжения, но не ближе к лунке.

Исключения

1. Мяч ударился в человека, обслуживающего или приподнявшего флажок, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе – см. Правило 17-3b.

2. Вбрасывание мяча – см. Правило 20-2а.

(Мяч намеренно отклонен либо остановлен игроком, партнером или кедди – см. Правило 1-2.)

19-3. Мяч отклонен или остановлен противником, кедди или снаряжением в матчевой игре

Если мяч игрока случайно отклонен или остановлен противником, его кедди или его снаряжением, штраф не налагается. Игрок вправе, перед выполнением следующего удара любой из сторон, отменить удар и сыграть мячом без штрафа из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (Правило 20-5), либо сыграть первоначальным мячом из того положения, в котором тот оказался. Однако, если игрок предпочтет не отменять удар, а мяч остановился на одежде или снаряжении противника или его кедди, либо внутри их одежды или снаряжения, этот мяч должен быть вброшен (на основной части поля или в преграде), либо установлен (на паттинг-грине) как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч остановился на предмете одежды или снаряжении (или внутри них), но не ближе к лунке.

Исключение. Мяч ударился в человека, обслуживающего или приподнявшего флажок, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе, – см. Правило 17-3b.

(Мяч намеренно отклонен либо остановлен противником или кедди – см. Правило 1-2.)

19-4. Мяч отклонен или остановлен коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет ударов

См. Правило 19-1 об отклонении мяча посторонней силой.

Исключение. Мяч ударился в человека, обслуживающего или приподнявшего флажок, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе – см. Правило 17-3b.

19-5. Мяч отклонен или остановлен другим мячом

а. Мячом, находящимся в покое

Если мяч игрока, находящийся в движении после удара, отклонен или остановлен мячом в игре, находящимся в покое, игрок обязан играть свой

мяч из того положения, в котором он оказался. При матчевой игре штраф не налагается. При игре на счет ударов штраф не налагается, за исключением случая, когда оба мяча до совершения удара находились на паттинг-грине. В этом случае игроку добавляется два штрафных удара.

в. Мячом, находящимся в движении

Если мяч игрока, находящийся в движении после удара, выполненного не с паттинг-грин, отклонен или остановлен другим мячом, находящимся в движении после удара, игрок обязан без штрафа играть свой мяч из того положения, в котором он оказался.

Если мяч игрока, находящийся в движении после удара с паттинг-грин, отклонен или остановлен другим мячом, находящимся в движении после удара, удар игрока отменяется. Этот же мяч должен быть установлен на прежнее место и сыгран снова без штрафа.

Примечание: Никакое из положений данного Правила не превалирует над положениями Правила 10-1 (Очередность игры в матче) и Правила 16-1f (Совершение удара во время движения другого мяча).

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 20. Поднятие, вбрасывание и установка мяча. Игра с неверного места.

20-1. Поднятие и маркировка

Мяч, который предстоит поднять в соответствии с Правилами, может быть поднят игроком, его партнером либо иным лицом с разрешения игрока. В любом из этих случаев игрок несет ответственность за любое нарушение Правил.

Положение мяча должно быть замаркировано перед тем, как он поднят в соответствии с Правил, требующим установки мяча на прежнее место. Если положение не замаркировано, игроку добавляется один штрафной удар, и этот мяч должен быть установлен на прежнее место. Если мяч не установлен на прежнее место к игроку применяется обычный штраф за нарушение данного Правила, но дополнительный штраф за нарушение Правила 20-1 не налагается.

Если мяч или маркер мяча неумышленно сдвинуты при поднятии мяча в соответствии с Правил, либо при маркировке его положения, этот мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Если сдвиг мяча или маркера мяча был непосредственно связан с действиями по поднятию мяча или по маркировке его положения, штраф не налагается. В остальных случаях игроку добавляется один штрафной удар по данному Правилу или по Правилу 18-2а.

Исключение. Если игрок получает штраф за невыполнение действий, предписанных Правилами 5-3 или 12-2, дополнительный штраф за нарушение Правила 20-1 не налагается.

Примечание. Положение поднимаемого мяча следует отмечать путем установки маркера мяча, например, мелкой монеты или иного подобного предмета, непосредственно позади мяча. Если маркер мяча мешает игре, принятию стойки или удару другого игрока, его следует устанавливать на расстоянии одной или нескольких длин головки клюшки, отмеренных в одну сторону.

20-2. Вбрасывание и повторное вбрасывание

а. Кто и как производит вбрасывание

Мяч, который предстоит вбросить по Правилам, должен быть вброшен самим игроком. При вбрасывании игрок обязан стоять прямо, держа мяч на уровне плеч и на расстоянии вытянутой руки, а затем отпустить мяч. Если мяч вбрасывается иным лицом или иным образом, и ошибка не исправлена в соответствии с Правилем 20-6, игроку добавляется один штрафной удар.

Если мяч при вбрасывании коснется любого человека или снаряжения любого из игроков до или после того, как он ударился о любую часть поля и до того, как он пришел в состояние покоя, этот мяч должен быть вброшен повторно без штрафа. Количество повторных вбрасываний при таких обстоятельствах не ограничено.

(Оказание влияния на местонахождение или движение мяча – см. Правило 1-2.)

б. Место вбрасывания

Когда мяч предстоит вбросить как можно ближе к определенной точке, то он должен быть вброшен не ближе к лунке, чем находится от нее эта точка. При невозможности для игрока точно определить положение этой точки, оно должно быть определено приблизительно.

Вброшенный мяч должен в первую очередь коснуться той части поля, на которую он должен быть вброшен по применимому Правилу. Если он не вброшен указанным образом, применяются Правила 20-6 и 20-7.

с. Когда производится повторное вбрасывание

Вброшенный мяч должен быть вброшен повторно без штрафа в следующих случаях:

- (i) мяч скатился в преграду и остановился в ней;
- (ii) мяч выкатился из преграды и остановился вне ее;
- (iii) мяч закатился на паттинг-грин и остановился там;
- (iv) мяч выкатился за пределы поля и остановился там;
- (v) мяч откатился и остановился в положении, в котором на него влияют те

обстоятельства, устранение влияния которых производилось в соответствии с Правилom 24-2b (неподвижное препятствие), Правилom 25-1 (ненормальное состояние участка поля), Правилom 25-3 (неверный грин) или Местным правилom (Правило 33-8a), или же вновь скатился в собственный след на поле, из которого он был поднят по Правилу 25-2 (залипший мяч);

(vi) мяч откатился и остановился на расстоянии, превышающем две длины клюшки от точки первого касания им соответствующей части поля;

(vii) мяч откатился и остановился ближе к лунке, чем:

(a) его первоначальное положение, определенное точно или приблизительно (см. Правило 20-2b), если иное не допускается Правилами;

(b) ближайшая точка устранения влияния, либо точка максимально доступного устранения влияния (Правило 24-2, 25-1 или 25-3);

(c) точка последнего пересечения первоначальным мячом границы водной преграды или боковой водной преграды (Правило 26-1).

Если мяч при повторном вбрасывании откатывается в любое из вышеуказанных положений, он должен быть установлен как можно ближе к точке его первого касания соответствующей части поля при повторном вбрасывании.

Примечание 1. Если при вбрасывании или повторном вбрасывании мяч останавливается, но впоследствии сдвигается, то он должен играть из того положения, в котором он оказался, если не применимы положения какого-либо иного Правила.

Примечание 2. Если мяч, подлежащий повторному вбрасыванию или установке по данному Правилу, не доступен для немедленного ввода в игру, он может быть замещен другим мячом.

(Использование зоны вбрасывания – см. Приложение 1, часть В, раздел 8.)

20-3. Установка мяча и возвращение мяча на прежнее место

а. Кто и где устанавливает мяч

Мяч, который в соответствии с Правилами предстоит установить, должен быть установлен игроком либо его партнером. Мяч, который в соответствии с Правилами предстоит вернуть на прежнее место, должен быть установлен: (i) лицом, поднявшим либо сдвинувшим мяч, или (ii) игроком, или (iii) партнером игрока. Мяч должен быть установлен на ту точку, с которой он был поднят или сдвинут. Если мяч установлен или возвращен на прежнее место любым другим лицом, и ошибка не исправлена как предписано Правилom 20-6, игрок получает один штрафной удар. В любом таком случае ответственность за любое иное нарушение Правил, явившееся результатом установки мяча или его возвращения на прежнее место, возлагается на игрока.

Если мяч или маркер мяча случайно сдвинуты в процессе установки или возвращения мяча, этот мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. В этом случае штраф не налагается при условии, что сдвиг мяча или маркера мяча был непосредственно связан с установкой или возвращением мяча, либо удалением маркера мяча. В остальных случаях игроку добавляется один штрафной удар в соответствии с Правилom 18-2a или 20-1.

Если мяч установлен или возвращен на прежнее место не в той точке, с которой он был поднят или сдвинут, и ошибка не исправлена, как предписано Правилom 20-6, игрок подвергается основному штрафу в виде проигрыша лунки при матчевой игре, или в два удара при игре на счет ударов, за нарушение применимого Правила.

в. Местоположение мяча, подлежащего установке или возвращению на прежнее место, изменилось

Если первоначальное состояние места, куда мяч должен быть установлен или возвращен, изменилось:

- (i) вне преграды, этот мяч должен быть установлен в ближайшее положение, максимально сходное с первоначальным, на расстоянии не более одной длины клюшки от первоначального положения, но не ближе к лунке и не в преграде;
- (ii) в водной преграде, этот мяч должен быть установлен как указано в предшествующем пункте (i), с тем отличием, что мяч должен быть установлен в пределах водной преграды;
- (iii) в бункере, первоначальное местоположение мяча должно быть воссоздано со всей возможной точностью, и этот мяч должен быть установлен в этом местоположении.

Примечание: Если первоначальное состояние места, куда мяч должен быть установлен или возвращен, изменилось, и невозможно определить точку, в которую мяч должен быть установлен или возвращен, то применяется Правило 20-3b – когда первоначальное местоположение мяча известно, или Правило 20-3c – когда первоначальное местоположение мяча неизвестно.

Исключение: В случае поиска или определения принадлежности мяча, покрытого песком, – см. Правило 12-1a.

с. Невозможно определить точку

При невозможности определить точку, на которую необходимо установить или вернуть мяч:

- (i) на основной части поля, этот мяч должен быть брошен как можно ближе к тому месту, где он лежал, но не в преграде и не на паттинг-грине;
- (ii) в преграде, этот мяч должен быть брошен в преграде как можно ближе к тому месту, где он лежал;

(iii) на паттинг-грине, этот мяч должен быть установлен как можно ближе к месту, где он лежал, но не в преграде.

Исключение. При возобновлении прерванной игры (Правило 6-8d), если невозможно точно определить точку, на которую необходимо установить мяч, она должна быть определена приблизительно, и мяч устанавливается на эту точку.

d. Мяч не останавливается на точке

Если мяч, установленный на точку, не приходит в состояние покоя в этой точке, штраф не налагается, и этот мяч должен быть установлен на прежнее место. Если он повторно не приходит в состояние покоя, в этом случае:

(i) вне преграды, этот мяч должен быть установлен на ближайшую точку, где он может прийти в состояние покоя, но не ближе к лунке и не в преграде;

(ii) в преграде, этот мяч должен быть установлен в преграде на ближайшую точку, где он может прийти в состояние покоя, но не ближе к лунке.

Если после установки на точку мяч находится в состоянии покоя, но впоследствии сдвигается, штраф не налагается, а мяч должен играть из того положения, в котором он оказался, если не применимы положения какого-либо иного Правила.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 20-1, 20-2 ИЛИ 20-3*:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

*Если игрок совершает удар по замещающему мячу, введенному в игру по одному из указанных Правил в ситуации, когда замещение мяча не разрешено, он подвергается общему штрафу за нарушение данного Правила, и дополнительный штраф по этому Правилу не налагается. Если игрок вбросил мяч ненадлежащим образом и сыграл его с неверного места, либо если мяч был введен в игру не тем лицом, кому это разрешалось в соответствии с Правилами, и затем сыгран с неверного места, – см. Примечание 3 к Правилу 20-7с.

20-4. Когда вброшенный или установленный мяч находится в игре

Если мяч игрока, находящийся в игре, был поднят, он опять становится мячом в игре после вбрасывания или установки.

Замещающий мяч становится мячом в игре после того, как он был вброшен или установлен.

(Неправомерное замещение мяча – см. Правило 15-2.)

(Поднятие неправомерно замещенного, вброшенного или установленного мяча – см. Правило 20-6.)

20-5. Выполнение следующего удара с места предшествующего удара

Если игрок предпочитает или обязан выполнить следующий удар с того же места, с которого был выполнен предшествующий удар, он должен действовать следующим образом:

(а) На площадке-ти: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть сыгран из пределов площадки-ти. Он может быть сыгран с любого места в пределах площадки-ти и может быть установлен на подставочку-ти;

(b) На основной части поля: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть брошен, и при вбрасывании должен первый раз коснуться основной части поля;

(с) В преграде: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть брошен, и при вбрасывании должен первый раз коснуться части поля в преграде;

(d) На паттинг-грине: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть установлен на паттинг-грине.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 20-5:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

20-6. Поднятие неправомерно замещенного, брошенного или установленного мяча

Если мяч был неправомерно замещен, брошен или установлен в неверном месте, или при каком-либо ином несоблюдении Правил, но этот мяч не был сыгран, он может быть поднят без штрафа, и игрок должен использовать правильную процедуру.

20-7. Игра с неверного места

а. Общие положения

Игрок сыграл с неверного места, если он совершил удар по мячу в игре:

(i) на той части поля, на которой Правилами не разрешено совершать удар, а также вбрасывать или устанавливать мяч;

(ii) когда Правила требовали повторного вбрасывания брошенного мяча, либо установки на прежнее место сдвинутого мяча.

Примечание. По поводу мяча, сыгранного из-за пределов площадки-ти либо с неверной площадки-ти – см. Правило 11-4.

в. При матчевой игре

Игрок, выполнивший удар с неверного места, проигрывает лунку.

с. При игре на счет ударов

Если участник выполняет удар с неверного места, ему добавляется два штрафных удара по применимому Правилу. Он должен доиграть лунку мячом, сыгранным с неверного места, без исправления ошибки, если он не совершил серьезного нарушения (см. Примечание 1).

Если участник выяснил, что играл с неверного места, и считает, что он, возможно, совершил серьезное нарушение, он должен, до выполнения удара со следующей площадки-ти, доиграть лунку вторым мячом, сыгранным в соответствии с Правилами. Если это произошло на последней лунке раунда, он обязан до выхода с паттинг-гринга заявить о своем намерении доиграть лунку вторым мячом в соответствии с Правилами.

Если участник сыграет вторым мячом, он обязан поставить об этом в известность Комитет до сдачи своей счетной карточки; при невыполнении этого условия он дисквалифицируется. Комитет обязан определить, имело ли место серьезное нарушение применимого Правила участником. Если серьезное нарушение имело место, засчитывается игра вторым мячом, а участник обязан добавить два штрафных удара к счету игры этим мячом. Участник, совершивший серьезное нарушение и не исправивший его вышеописанным образом, дисквалифицируется.

Примечание 1. Считается, что участник совершил серьезное нарушение применимого Правила, если Комитет сочтет, что игра с неверного места дала участнику значительное преимущество.

Примечание 2. Если участник играет вторым мячом в соответствии с Правилем 20-7с, и принимается решение, что игра вторым мячом не засчитывается, то удары, выполненные по этому мячу, в счет не идут, включая штрафные удары, полученные исключительно при игре этим мячом. Если принимается решение, что засчитывается игра вторым мячом, то удар, выполненный с неверного места и все последующие удары, выполненные по первоначальному мячу, в счет не идут, включая штрафные удары, полученные исключительно при игре этим мячом.

Примечание 3. Если игрок подвергается штрафу за игру с неверного места, на него не налагается дополнительный штраф за:

- (а) неправомерное замещение мяча;
- (b) вбрасывание мяча, когда Правила требовали его установки, или установку мяча, когда Правила требовали произвести вбрасывание;
- (с) вбрасывание мяча ненадлежащим образом;
- (d) ввод мяча в игру не тем лицом, кому это разрешено Правилами.

Правило 21. Очистка мяча.

Мяч, находящийся на паттинг-грине, можно очистить, когда он поднят в соответствии с Правилем 16-1b. В любом другом месте поднятый мяч можно очистить, за исключением случаев, когда мяч поднят:

- a. с целью определения его пригодности к игре (Правило 5-3);
- b. с целью определения принадлежности мяча (Правило 12-2), и в этом случае допускается очистка мяча только в пределах, необходимых для его

идентификации;

с. если он помогает или мешает игре (Правило 22).

Если игрок очищает свой мяч во время игры на лунке иначе, чем в соответствии с данным Правилom, ему добавляется один штрафной удар, а поднятый мяч должен быть установлен на прежнее место.

Если игрок, который должен установить мяч на прежнее место, не делает этого, к нему применяется основной штраф по применимому Правилу, но дополнительный штраф за нарушение Правила 21 не налагается.

Исключение. Если к игроку применяется штраф за невыполнение действий, предусмотренных Правилами 5-3, 12-2 или 22, дополнительный штраф за нарушение Правила 21 не налагается.

Правило 22. Мяч, помогающий или мешающий игре.

22-1. Мяч, помогающий игре

За исключением случая, когда мяч находится в движении, если игрок считает, что какой-либо мяч может помочь игре любого другого игрока, он вправе:

а. поднять мяч, если это его мяч;

б. потребовать, чтобы любой другой мяч был поднят.

Мяч, поднятый в соответствии с данным Правилom, должен быть установлен на прежнее место (см. Правило 20-3). Мяч не может быть очищен, за исключением случая, когда он лежит на паттинг-грине (см. Правило 21).

При игре на счет ударов, если игрока попросили поднять его мяч, он имеет право сыграть этим мячом вместо того, чтобы поднять его.

Если при игре на счет ударов Комитет установит, что участники договорились не поднимать мяч, который мог помочь игре любого участника, они дисквалифицируются.

Примечание. Пока другой мяч находится в движении, любой мяч, который может оказать влияние на движущийся мяч, не должен быть поднят.

22-2. Мяч, мешающий игре

Если игрок считает, что мяч другого игрока может помешать его игре, он вправе потребовать, чтобы этот мяч был поднят, за исключением случая, когда мяч находится в движении.

Мяч, поднятый в соответствии с данным Правилom, должен быть установлен на прежнее место (см. Правило 20-3). Мяч не может быть очищен, за исключением случая, когда он лежит на паттинг-грине (см. Правило 21).

При игре на счет ударов, если игрока попросили поднять его мяч, он имеет право сыграть этим мячом вместо того, чтобы поднять его.

Примечание 1. Кроме как на паттинг-грине, игрок не вправе поднимать свой мяч только потому, что, по его мнению, этот мяч может помешать другому игроку. Если игрок поднял свой мяч, когда его об этом не просили, ему добавляется один штрафной удар за нарушение Правила 18-2а, но дополнительный штраф за нарушение Правила 22 не налагается.

Примечание 2. Пока мяч находится в движении, запрещается поднимать любой другой мяч, который может оказать влияние на движущийся мяч.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 23. Свободные помехи.

23-1. Устранение влияния

Любая свободная помеха может быть устранена без штрафа, за исключением ситуации, когда свободная помеха и мяч находятся в одной и той же преграде либо касаются одной и той же преграды.

Если мяч находится где-либо, кроме как на паттинг-грине, и устранение свободной помехи приводит к сдвигу мяча, применяется Правило 18-2а.

На паттинг-грине, если мяч или маркер мяча случайно сдвигаются в процессе устранения игроком любой свободной помехи, этот мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штраф не налагается, при условии, что сдвиг мяча или маркера мяча произошел непосредственно вследствие устранения свободной помехи. В остальных случаях, если игрок явился причиной сдвига мяча, ему добавляется один штрафной удар в соответствии с Правилем 18-2а.

Если мяч находится в движении, запрещается устранять свободные помехи, которые могут оказать влияние на движение мяча.

Примечание. Если мяч находится в преграде, игрок не должен прикасаться к любой свободной помехе, находящейся в данной преграде или касающейся ее, либо двигать такую помеху – см. Правило 13-4с.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

(Поиск мяча в преграде – см. Правило 12-1.)

(Касание линии патта – см. Правило 16-1а.)

Правило 24. Препятствия.

24-1. Подвижное препятствие

Игрок вправе без штрафа устранить влияние подвижного препятствия следующим образом:

а. если мяч не лежит внутри препятствия или на нем, препятствие может быть устранено. Если мяч сдвигается, он должен быть установлен на прежнее место, и штраф не налагается, если сдвиг мяча произошел непосредственно вследствие устранения препятствия. В остальных случаях применяется Правило 18-2.

б. если мяч лежит внутри препятствия или на препятствии, он может быть поднят, а препятствие устранено. На основной части поля либо в преграде этот мяч должен быть брошен, а на паттинг-грине – установлен как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч находился внутри или на препятствии, но не ближе к лунке.

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

Если мяч находится в движении, запрещается устранять препятствие, которое может оказать влияние на движущийся мяч, за исключением снаряжения любого игрока либо обслуживаемого, удаленного или приподнятого флажка.

(Оказание влияния на мяч – см. Правило 1-2.)

Примечание. Если мяч, подлежащий вбрасыванию или установке по данному Правилу, не доступен для немедленного ввода в игру, он может быть замещен другим мячом.

24-2. Неподвижное препятствие

а. Вмешательство

Вмешательство неподвижного препятствия имеет место, если мяч находится на препятствии или внутри него, либо если препятствие мешает принятию стойки игроком или зоне его предполагаемого свинга. Если мяч игрока находится на паттинг-грине, вмешательство возникает также, если неподвижное препятствие на паттинг-грине заходит на линию патта. Другие случаи пересечения линии игры сами по себе не являются вмешательством по данному Правилу.

б. Устранение влияния

За исключением случаев, когда мяч находится в водной преграде или в боковой водной преграде, игрок вправе устранить влияние неподвижного препятствия следующим образом:

(i) На основной части поля: Если мяч лежит на основной части поля, игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа не далее одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния и не ближе к лунке.

Ближайшая точка устранения влияния не должна находиться в преграде или на паттинг-грине. При вбрасывании мяча в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния мяч должен сначала коснуться части поля в точке, где отсутствует вмешательство неподвижного препятствия, не в преграде и не на паттинг-грине.

(ii) В бункере: Если мяч находится в бункере, игрок должен поднять мяч и вбросить его одним из следующих способов:

(a) Без штрафа, в соответствии с пунктом (i) (см. выше), с тем отличием, что ближайшая точка устранения влияния должна находиться в бункере и мяч должен быть брошен в бункере;

(b) Со штрафом в один удар вне бункера, при этом мяч должен быть брошен в такой точке, чтобы место, где лежал мяч, оказалось на прямой линии между лункой и точкой вбрасывания, которая может находиться на любом расстоянии позади бункера.

(iii) На паттинг-грине: Если мяч лежит на паттинг-грине, игрок должен поднять мяч и установить его без штрафа на ближайшую точку устранения влияния, не находящуюся в преграде. Ближайшая точка устранения влияния может при этом находиться вне паттинг-грин.

(iv) На площадке-ти: Если мяч находится на площадке-ти, игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа в соответствии с пунктом (i) (см. выше).

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

(Мяч откатился и остановился в положении, в котором на него влияют те обстоятельства, устранение влияния которых производилось – см. Правило 20-2с(v).)

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние препятствия по данному Правилу, если (a) какое-либо иное вмешательство, помимо неподвижного препятствия, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (b) вмешательство неподвижного препятствия возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

Примечание 1. Если мяч находится в водной преграде (в том числе в боковой водной преграде), игрок не имеет права устранять влияние неподвижного препятствия. Игрок должен играть мячом из того положения, в котором тот оказался, либо действовать в соответствии с Правилем 26-1.

Примечание 2. Если мяч, подлежащий вбрасыванию или установке в соответствии с данным Правилем, не доступен для немедленного ввода в игру, он может быть замещен другим мячом.

Примечание 3. Комитет вправе ввести Местное правило, обязывающее

игрока определять ближайшую точку устранения влияния таким образом, чтобы не проносить мяч поверх, сквозь или под препятствием.

24-3. Мяч в препятствии не найден

Необходимо удостовериться, что не найденный после удара в направлении препятствия мяч действительно находится внутри препятствия. В целях применения данного Правила должно быть известно или не должно вызывать сомнений, что мяч находится внутри препятствия. Если этот факт вызывает сомнения, игрок обязан действовать в соответствии с Правилom 27.

а. Мяч не найден в подвижном препятствии

Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится внутри подвижного препятствия, игрок вправе без штрафа заменить мяч и устранить влияние препятствия в соответствии с данным Правилom. Если он выберет такой порядок действий, он обязан удалить препятствие и вбросить мяч, если это произошло на основной части поля или в преграде, либо установить мяч, если это произошло на паттинг-грине, как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под местом последнего пересечения мячом внешних границ подвижного препятствия, но не ближе к лунке.

б. Мяч не найден в неподвижном препятствии

Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится внутри неподвижного препятствия, игрок вправе устранить влияние препятствия в соответствии с данным Правилom. Если он выберет такой порядок действий, он должен определить точку последнего пересечения мячом внешних границ препятствия и, в целях применения данного Правила, считается, что мяч лежит в этой точке.

В этом случае игрок должен действовать следующим образом:

(i) На основной части поля: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ неподвижного препятствия находится на основной части поля, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние препятствия, как указано в Правиле 24-2b(i).

(ii) В бункере: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ неподвижного препятствия находится в бункере, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние препятствия, как указано в Правиле 24-2b(ii).

(iii) В водной преграде (в том числе в боковой водной преграде): Если точка последнего пересечения мячом внешних границ неподвижного препятствия находится в водной преграде, игрок не вправе устранять влияние препятствия без штрафа. Игрок обязан действовать в соответствии с Правилom 26-1.

(iv) На паттинг-грине: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ неподвижного препятствия находится на паттинг-грине, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние препятствия, как указано в Правиле 24-2b(iii).

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 25. Ненормальное состояние участка поля. Залипший мяч и неверный паттинг-грин.

25-1. Ненормальное состояние участка поля

а. Вмешательство

Вмешательство ненормального состояния участка поля имеет место в случае, если мяч находится на участке поля в ненормальном состоянии или касается его; либо если такой участок поля оказывает влияние на стойку игрока или зону его предполагаемого свинга. Если мяч игрока находится на паттинг-грине, вмешательство также возникает, если участок паттинг-грин в ненормальном состоянии заходит на линию патта данного игрока. В остальных случаях нахождение на линии игры само по себе не является вмешательством по данному Правилу.

Примечание. Комитет вправе ввести Местное правило, определяющее, что влияние ненормального состояния участка поля на стойку игрока не считается вмешательством по данному Правилу.

б. Устранение влияния

Если мяч не находится в водной преграде или боковой водной преграде, игрок вправе устранить влияние ненормального состояния участка поля следующим образом:

(i) На основной части поля: Если мяч находится на основной части поля, игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния, но не ближе к лунке. Ближайшая точка устранения влияния не должна находиться в преграде или на паттинг-грине. После вбрасывания мяча в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния мяч должен в первый раз коснуться части поля в таком месте, в котором отсутствует вмешательство участка в ненормальном состоянии, но не в преграде и не на паттинг-грине.

(ii) В бункере: Если мяч находится в бункере, игрок должен поднять мяч и вбросить его одним из следующих способов:

(а) без штрафа в соответствии с пунктом (i), с тем отличием, что ближайшая точка устранения влияния должна находиться в бункере, и мяч

должен быть брошен в бункере; или, при невозможности полноценного устранения влияния, как можно ближе к той точке, где находился мяч, но не ближе к лунке, на той части поля в бункере, где доступно максимально возможное устранение влияния;

(b) со штрафом в один удар вне бункера, при этом мяч должен быть брошен в такой точке, чтобы место, где лежал мяч, оказалось на прямой линии между лункой и точкой вбрасывания, которая может находиться на любом расстоянии позади бункера.

(iii) На паттинг-грине: Если мяч находится на паттинг-грине, игрок должен поднять мяч и установить его без штрафа на ближайшую точку устранения влияния, не находящуюся в преграде. Если полноценное устранение влияния невозможно, мяч устанавливается как можно ближе к тому месту, где он находился, в точке, где доступно максимально возможное устранение влияния, но не ближе к лунке и не в преграде.

Ближайшая точка устранения влияния или точка максимально доступного устранения влияния могут находиться за пределами паттинг-грин.

(iv) На площадке-ти: Если мяч находится на площадке-ти, игрок должен поднять его и вбросить без штрафа в соответствии с пунктом (i) (см. выше).

Поднятый по Правилу 25-1b мяч может быть очищен.

(Мяч откатился и остановился в положение, в котором на него влияют те обстоятельства, устранение влияния которых производилось – см. Правило 20-2c(v).)

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние ненормального состояния участка поля в соответствии с данным Правил, если (a) какое-либо иное вмешательство, помимо вмешательства ненормального состояния участка поля, делает удар явно неосуществимым, или (b) вмешательство ненормального состояния участка поля возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

Примечание 1. Если мяч находится в водной преграде (в том числе в боковой водной преграде), игрок не вправе без штрафа устранять влияние ненормального состояния участка поля. Игрок должен играть мячом из того положения, в котором тот оказался (если это не запрещено Местными правилами), либо действовать в соответствии с Правил 26-1.

Примечание 2. Если мяч, подлежащий вбрасыванию или установке в соответствии с данным Правил, не доступен для немедленного ввода в игру, он может быть замещен другим мячом.

с. Мяч на участке поля в ненормальном состоянии не найден

Необходимо удостовериться, что не найденный после удара в направлении

участка поля в ненормальном состоянии мяч действительно находится в пределах этого участка поля. В целях применения данного Правила должно быть известно или не должно вызывать сомнений, что мяч находится на участке поля в ненормальном состоянии. Если этот факт вызывает сомнения, игрок обязан действовать в соответствии с Правилom 27-1.

Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится на участке поля в ненормальном состоянии, игрок должен определить точку последнего пересечения мячом внешних границ этого участка и, в целях применения данного Правила, считается, что мяч лежит в этой точке. В этом случае игрок вправе устранить влияние ненормального состояния участка поля следующим образом:

(i) На основной части поля: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в ненормальном состоянии находится на основной части поля, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние, как указано в Правиле 25-1b(i).

(ii) В бункере: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в ненормальном состоянии находится в бункере, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние, как указано в Правиле 25-1b(ii).

(iii) В водной преграде (в том числе в боковой водной преграде): Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в ненормальном состоянии находится в водной преграде, игрок не вправе устранять влияние ненормального состояния участка поля без штрафа. Игрок обязан действовать в соответствии с Правилom 26-1.

(iv) На паттинг-грине: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в ненормальном состоянии находится на паттинг-грине, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние, как указано в Правиле 25-1b(iii).

25-2. Залипший мяч

Мяч, залипший в своем следе в земле на любом коротко подстриженном участке основной части поля, может быть без штрафа поднят, очищен и брошен как можно ближе к точке, в которой он лежал, но не ближе к лунке. Брошенный мяч должен сначала коснуться основной части поля. «Коротко подстриженный участок» – это любая часть поля, где трава подстрижена до высоты фэрвея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

25-3. Неверный паттинг-грин

а. Вмешательство

Вмешательство неверного паттинг-гринa имеет место в случае, если мяч находится на неверном паттинг-грине.

Вмешательство в стойку игрока или зону его предполагаемого свинга само по себе не является вмешательством по данному Правилу.

в. Устранение влияния

Если мяч игрока лежит на неверном паттинг-грине, этот мяч запрещается играть из того положения, в котором он оказался. Игрок обязан без штрафа устранить влияние неверного паттинг-гринна следующим образом:

Игрок должен поднять мяч и вбросить его в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния, но не ближе к лунке. Ближайшая точка устранения влияния не должна находиться в преграде или на паттинг-грине. При вбрасывании мяча в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния мяч должен сначала коснуться части поля в таком месте, где отсутствует вмешательство неверного гринна, не в преграде и не на паттинг-грине.

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 26. Водные преграды (в том числе боковые водные преграды).

26-1. Устранение влияния водной преграды

Необходимо удостовериться, что не найденный после удара в направлении водной преграды мяч действительно находится в ее пределах. Если после удара в направлении водной преграды мяч не найден, но факт его нахождения в водной преграде не может считаться известным или не вызывающим сомнений, игрок обязан действовать в соответствии с Правилем 27-1.

Если мяч находится в водной преграде (вне зависимости от того, лежит он в воде или нет), либо известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится в водной преграде, игрок вправе со штрафом в один удар:

- a. Действовать по процедуре «удар и расстояние» Правила 27-1, сыграв мячом с точки, как можно ближе расположенной к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5);
- b. Вбросить мяч позади водной преграды на продолжении прямой линии от лунки к точке последнего пересечения границы водной преграды первоначальным мячом, на любом расстоянии позади этой точки;
- c. Воспользоваться дополнительной возможностью, имеющейся, только если мяч в последний раз пересек границу боковой водной преграды, – вбросить мяч за пределами водной преграды, в пределах двух длин

клюшки от: (i) точки последнего пересечения первоначальным мячом границы водной преграды, или (ii) точки на противоположной границе водной преграды, находящейся на таком же расстоянии от лунки; но не ближе к лунке, чем находятся эти точки.

Действуя по данному Правилу игрок вправе поднять и очистить свой мяч или заменить его.

26-2. Игра мячом, находящимся в водной преграде

а. Мяч, остановившийся в той же или в другой водной преграде

Если мяч, сыгранный из водной преграды, после удара останавливается в той же самой или иной водной преграде, игрок вправе:

(i) действовать в соответствии с Правилем 26-1а. Если после вбрасывания в водной преграде игрок примет решение не играть вброшенным мячом, то он может:

(а) действовать по Правилу 26-1b, либо, если применимо, по Правилу 26-1с, добавив себе дополнительный штрафной удар, предписанный этим Правилем, и используя в качестве контрольной точки ту точку, где первоначальный мяч последний раз пересек границы этой преграды перед остановкой в ней;

(b) добавить себе дополнительный штрафной удар и сыграть мячом из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был совершен последний удар вне пределов водной преграды (см. Правило 20-5);

(ii) действовать по Правилу 26-1b или, если применимо, по Правилу 26-1с;

(iii) со штрафом в один удар сыграть мячом из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был совершен последний удар вне пределов водной преграды (см. Правило 20-5).

б. Мяч потерянный или неиграемый за пределами водной преграды, или оказавшийся за пределами поля

Если мяч, сыгранный из водной преграды, потерян или объявлен неиграемым за пределами водной преграды, или оказался за пределами поля, игрок вправе, добавив себе один штрафной удар по Правилу 27-1 или 28а:

(i) сыграть мячом из точки в водной преграде, расположенной как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5);

(ii) действовать по Правилу 26-1b или, если применимо, по Правилу 26-1с, добавив себе один дополнительный штрафной удар, предписанный этим Правилем, и используя в качестве контрольной точки ту точку, где первоначальный мяч последний раз пересек границы водной преграды перед остановкой в водной преграде;

(iii) добавить себе один дополнительный штрафной удар и сыграть мячом из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был совершен последний удар вне пределов водной преграды (см. Правило 20-5).

Примечание 1. Действуя по Правилу 26-2b, игрок не обязан вбрасывать мяч по Правилу 27-1 или 28a. Если он все же вбросил мяч, он не обязан играть им. Вместо этого игрок вправе действовать в соответствии с Правилем 26-2b(ii) или 26-2b(iii).

Примечание 2. Если мяч, сыгранный из водной преграды, объявлен неиграемым за пределами водной преграды, Правило 26-2b не препятствует игроку применить Правило 28b или 28c.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 27. Потерянный мяч или мяч, находящийся за пределами поля. Временный мяч.

27-1. Удар и расстояние. Мяч за пределами поля. Мяч не найден в течение пяти минут

а. Действия по процедуре «удар и расстояние»

В любое время игрок имеет право, добавив себе один штрафной удар, сыграть мячом с точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран его первоначальный мяч (см. Правило 20-5), то есть действовать со штрафом в виде удара и расстояния.

Если иное не предусмотрено Правилами, когда игрок совершает удар с точки, с которой в последний раз был сыгран его первоначальный мяч, считается, что он действовал со штрафом в виде удара и расстояния.

б. Мяч за пределами поля

Если мяч оказался за пределами поля, игрок обязан, со штрафом в один удар, сыграть мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

с. Мяч не найден в течение пяти минут

Если мяч считается потерянным в результате того, что он не был найден или его принадлежность не определена в течение пяти минут после начала его поисков стороной игрока, либо любым кедди стороны игрока, игрок обязан, со штрафом в один удар, сыграть мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

Исключение. Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный

первоначальный мяч был перемещен посторонней силой (Правило 18-1), находится внутри препятствия (Правило 24-3), или внутри участка поля в ненормальном состоянии (Правило 25-1с) или в водной преграде (Правило 26-1), игрок вправе действовать по применимому Правилу.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 27-1:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

27-2. Временный мяч

а. Порядок действий

Если существует возможность того, что мяч потерян вне водной преграды или оказался за пределами поля, в целях экономии времени игрок вправе временно играть другим мячом по Правилу 27-1. Игрок обязан сообщить о своем намерении использовать временный мяч противнику в матчевой игре, либо своему маркеру или коллеге-сопернику в игре на счет ударов. Игрок должен сыграть временным мячом прежде, чем он или его партнер начнут движение вперед для поисков первоначального мяча.

Если это не будет выполнено игроком, и он сыграет другим мячом, то такой мяч не является временным мячом, а становится мячом в игре со штрафом в виде удара и расстояния (Правило 27-1); первоначальный мяч становится потерянным.

(Очередность игры с площадки-ти – см. Правило 10-3.)

Примечание. В случае, если существует возможность того, что сыгранный по Правилу 27-2а временный мяч потерян вне водной преграды или оказался за пределами поля, игрок вправе сыграть другим временным мячом. Если сыгран еще один временный мяч, то он считается временным мячом по отношению к предыдущему временному мячу, и Правила применяются к нему аналогично тому, как они применяются к предыдущему временному мячу относительно первоначального.

б. Условия, при которых временный мяч становится мячом в игре

Игрок вправе играть временным мячом до достижения вероятного местонахождения первоначального мяча. Если он выполняет удар по временному мячу с места вероятного местонахождения первоначального мяча или с точки, расположенной ближе к лунке, чем это место, первоначальный мяч считается потерянным, а временный мяч становится мячом в игре со штрафом в виде удара и расстояния (Правило 27-1).

Если первоначальный мяч потерян вне водной преграды или оказался за пределами поля, временный мяч становится мячом в игре со штрафом в виде удара и расстояния (Правило 27-1).

Исключение. Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный первоначальный мяч перемещен посторонней силой (Правило 18-1), находится внутри препятствия (Правило 24-3) или на участке поля в

ненормальном состоянии (Правило 25-1с), игрок вправе действовать по применимому Правилу.

с. Когда игра временным мячом прекращается

Если первоначальный мяч не потерян и не находится за пределами поля, игрок обязан прекратить игру временным мячом и продолжить игру первоначальным мячом.

Если известно или не вызывает сомнений, что первоначальный мяч находится в водной преграде, игрок может действовать по Правилу 26-1. В остальных случаях, если после этого игрок выполняет удары по временному мячу, то он играет неверным мячом, и применяются положения Правила 15-5.

Примечание. Если игрок играет временным мячом по Правилу 27-2, то все удары, выполненные по временному мячу после начала использования этого Правила, включая штрафные удары, полученные исключительно при игре этим мячом, не засчитываются, если игра им впоследствии прекращена по Правилу 27-2с.

Правило 28. Неиграемый мяч.

Игрок вправе посчитать свой мяч неиграемым в любом месте поля, за исключением случая нахождения мяча в водной преграде. Только сам игрок вправе решить, является ли его мяч неиграемым.

Если игрок считает свой мяч неиграемым, он обязан, со штрафом в один удар:

а. Действовать по процедуре «удар и расстояние» в соответствии с Правилем 27-1, сыграв мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (Правило 20-5);

б. вбросить мяч на продолжении прямой линии от лунки к точке, где лежит первоначальный мяч, на любом расстоянии позади этой точки;

с. вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от точки, где лежит первоначальный мяч, но не ближе к лунке.

Если неиграемый мяч находится в бункере, игрок вправе действовать в соответствии с пунктами а, б или с. Если он предпочитает применить пункты б или с, мяч должен быть вброшен в бункере.

Действуя по данному Правилу, игрок вправе поднять и очистить свой мяч или заменить его.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

Правило 29. Игра в форматах «трисом» и «форсом».

29-1. Общие положения

При игре в форматах «трисом» и «форсом» в течение любого оговоренного раунда партнеры должны по очереди совершать удары с площадок-ти и по очереди совершать удары при игре на каждой лунке. Штрафные удары не влияют на очередность игры.

29-2. Матчевая игра

Если игрок играет в очередь своего партнера, его сторона проигрывает лунку.

29-3. Игра на счет ударов

Если партнеры выполняют удар или удары в неверном порядке, данный удар или удары отменяются, а стороне добавляется два штрафных удара. Сторона обязана исправить ошибку, сыграв в правильном порядке с точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был совершен первый удар в неверном порядке (см. Правило 20-5). Если сторона выполняет удар со следующей площадки-ти либо, в случае игры на последней лунке раунда, выходит с паттинг-гринга, не исправив прежде свою ошибку, сторона дисквалифицируется.

Правило 30. Матчевая игра в форматах «трибол», «форбол» и «лучший мяч».

30-1. Применение Правил гольфа

Правила гольфа применяются при матчевой игре в форматах «трибол», «форбол» и «лучший мяч» за исключением тех положений, которые противоречат описанным ниже конкретным Правилам.

30-2. Матчевая игра в формате «трибол»

а. Противник намеренно касается мяча, находящегося в покое, или сдвигает его

Если противник подвергается штрафу в один удар по Правилу 18-3b, этот штраф применяется только в матче с игроком, касание или сдвиг мяча которого произошли. В матче с другим игроком штраф не налагается.

б. Мяч случайно отклонен или остановлен противником

Если мяч игрока был случайно отклонен или остановлен противником, его кедди или снаряжением, штраф не налагается. В матче с этим противником игрок вправе, прежде чем любая из сторон выполнит следующий удар, отменить свой удар и без штрафа сыграть мячом с точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран

- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6-2а Гандикап
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 11-1 Удар с площадки-ти
- Правило 14-3 Использование искусственных приспособлений, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом

(ii) Сторона дисквалифицируется если все партнеры подвергаются штрафу в виде дисквалификации за нарушение любого из следующих Правил:

- Правило 6-3 Время начала игры и группы
- Правило 6-8 Перерывы в игре

(iii) Во всех прочих случаях, если нарушение Правил влечет за собой дисквалификацию, игрок дисквалифицируется только на данной лунке.

f. Действие штрафа за другие нарушения

Если нарушение игроком Правила создает благоприятные условия для игры его партнера или неблагоприятные условия для игры противника, соответствующий штраф применяется к партнеру в дополнение к любому штрафу, полученному игроком.

Во всех прочих случаях наложение на игрока штрафа за нарушение Правил не распространяется на его партнера. В случаях, когда штрафом за нарушение является проигрыш лунки, результатом является дисквалификация игрока на данной лунке.

Правило 31. Игра на счет в формате «форбол».

31-1. Общие положения

Правила гольфа применяются при игре на счет ударов в формате «форбол» за исключением тех положений, которые противоречат описанным ниже конкретным Правилам.

31-2. Игрок, представляющий сторону

Сторона может быть представлена любым из партнеров в течение всего оговоренного раунда или его части. Присутствие обоих партнеров не обязательно. Отсутствующий участник вправе присоединиться к своему

- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6-2b Гандикап
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-6b Подписание и сдача счетной карточки игрока
- Правило 6-6d Неправильный счет на лунке
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 7-1 Тренировка до начала раунда или между раундами
- Правило 10-2c Договоренность между сторонами об игре вне очереди
- Правило 11-1 Удар с площадки-ти
- Правило 14-3 Использование искусственных приспособлений, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
- Правило 22-1 Мяч, помогающий игре
- Правило 31-3 Нет возможности определить, гросс-счет кого из партнеров должен засчитываться
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом

в. Нарушение Правил обоими партнерами

Сторона дисквалифицируется в соревнованиях:

(i) если оба партнера подвергаются штрафу в виде дисквалификации за нарушение Правила 6-3 (Время начала игры и группы) или Правила 6-8 (Перерывы в игре);

(ii) если на одной и той же лунке каждый из партнеров совершил нарушение Правила, за которое полагается дисквалификация до конца соревнований, либо на одну лунку.

с. Дисквалификация на одну лунку

Во всех прочих случаях, когда за нарушение Правила предусмотрена дисквалификация, участник дисквалифицируется только на той лунке, при игре на которой имело место нарушение.

31-8. Действие штрафов за другие нарушения

Если нарушение участником Правила создает благоприятные условия для игры его партнера, соответствующий штраф применяется к партнеру в дополнение к любому штрафу, полученному участником.

32-2а.

в. Стейблфорд

Счет при игре в формате стейблфорд ведется по очкам, присуждаемым относительно фиксированного результата на каждой лунке следующим образом:

Количество ударов на лунке	Очки
Счет более чем на один удар выше фиксированного результата, или счет на лунке отсутствует	0
Счет на 1 удар выше фиксированного результата	1
Счет равен фиксированному результату	2
Счет на 1 удар меньше фиксированного результата	3
Счет на 2 удара меньше фиксированного результата	4
Счет на 3 удара меньше фиксированного результата	5
Счет на 4 удара меньше фиксированного результата	6

Победителем становится участник, набравший наибольшее число очков.

Маркер отвечает только за запись гросс-счета (количества ударов без учета гандикапа) на каждой лунке, на которой участник набирает со своим нетто-счетом («чистым» счетом с учетом гандикапа) 1 или более очков.

Примечание 1. Если участник нарушит Правило, в котором установлен максимальный штраф за раунд, он обязан информировать Комитет о фактах нарушений до возвращения счетной карточки; если участник не сделает этого, он дисквалифицируется. За каждую лунку, на которой имело место любое нарушение, Комитет вычитает два очка из общего количества очков, набранных участником-нарушителем за раунд; максимальный штраф за раунд – по четыре очка за каждое нарушенное Правило.

Примечание 2. Если участник нарушит Правило 6-3а (Время старта), но прибудет к месту старта готовым к игре в пределах пяти минут после своего времени старта, или нарушит Правило 6-7 (Неоправданная задержка игры. Медленная игра), Комитет вычитает два очка из общего количества очков, набранных участником-нарушителем за раунд. При повторном нарушении Правила 6-7 – см. Правило 32-2а.

Примечание 3. С целью недопущения медленной игры Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальное время завершения оговоренного раунда, лунки или совершения удара.

Комитет вправе изменить размер штрафа за нарушение данного Правила следующим образом:

за первое нарушение – вычитание одного очка из суммарного количества

очков за раунд;

за второе нарушение – вычитание еще двух очков из суммарного количества очков за раунд;

при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

32-2. Применение дисквалификации

а. До конца соревнований

Участник дисквалифицируется до конца соревнований, если он подвергается штрафу в виде дисквалификации по любому из следующих Правил:

- Правило 1-3 Договоренность об отмене действия Правил
- Правило 3-4 Отказ соблюдать Правила
- Правило 4 Ключки
- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6-2b Гандикап
- Правило 6-3 Время начала игры и группы
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-6b Подписание и сдача счетной карточки игрока
- Правило 6-6d Неправильный счет на лунке, т.е. записанный счет ниже фактического, за исключением случая, когда нарушение Правила не повлияло на результат на лунке – в этом случае штраф не налагается
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 6-8 Перерывы в игре
- Правило 7-1 Тренировка до начала раунда или между раундами
- Правило 11-1 Удар с площадки-ти
- Правило 14-3 Использование искусственных приспособлений, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
- Правило 22-1 Мяч, помогающий игре
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом

б. На одну лунку

Во всех прочих случаях, когда за нарушение Правила предусмотрена дисквалификация, участник дисквалифицируется только на той лунке, при игре на которой имело место нарушение.

Правило 33. Комитет.

33-1. Условия соревнований. Отмена действия Правил

Комитет обязан определить условия, по которым будут проводиться соревнования.

Комитет не имеет полномочий отменять действие какого-либо из Правил гольфа.

Некоторые специфичные Правила, регулирующие порядок игры на счет ударов, так сильно отличаются от соответствующих Правил для матчевой игры, что сочетать эти две формы игры практически невозможно и не разрешено. Результат матча, сыгранного в таких условиях, считается недействительным а участники соревнований в игре на счет ударов дисквалифицируются.

При игре на счет ударов Комитет вправе ограничить обязанности рефери.

33-2. Поле

а. Определение пределов поля и границ различных участков поля

Комитет обязан точно определить:

- (i) поле и зоны, находящиеся за пределами поля;
- (ii) границы водных преград и боковых водных преград;
- (iii) ремонтируемые зоны;
- (iv) препятствия и неотъемлемые части поля.

б. Новые лунки

Новые лунки следует вырезать в день начала соревнований в игре на счет ударов или в иное время, по усмотрению Комитета, при условии, что в течение одного и того же раунда все участники сыграют при одинаковом положении каждой из лунок.

Исключение. При невозможности отремонтировать поврежденную лунку так, чтобы она соответствовала определению, Комитет вправе вырезать новую лунку поблизости, в сходной позиции.

Примечание. Если один раунд играется в течение более чем одного дня, Комитет вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) пункт о возможном различном положении лунок и площадок-ти в разные дни соревнований. При этом в течение каждого из дней положение всех лунок и площадок-ти для всех участников должно быть одинаковым.

с. Тренировочная зона

При отсутствии специальной тренировочной зоны вне пределов игрового поля Комитету следует выделить зону, в которой игроки могли бы тренироваться в любой день соревнований, если обстоятельства это позволяют. В любой день соревнований в игре на счет ударов Комитету, как правило, не следует разрешать совершать тренировочные удары на паттинг-грине, на паттинг-грин и из преград, являющихся частью поля, предназначенного для соревнований.

d. Поле непригодно для игры

Комитет или его уполномоченные представители могут по той или иной причине прийти к выводу о непригодности поля для игры, или о наличии обстоятельств, делающих игру в ее нормальном виде невозможной. В этом случае Комитет вправе, при матчевой игре и при игре на счет ударов, временно приостановить игру, либо, при игре на счет ударов, объявить игру недействительной и отменить все результаты данного раунда. При отмене раунда все штрафы, полученные в ходе этого раунда, отменяются.

(Порядок прерывания и продолжения игры – см. Правило 6-8.)

33-3. Время начала игры и группы

Комитет обязан установить время начала игры и, при игре на счет ударов, распределить участников по группам, в которых они должны играть.

Если соревнования в матчевой игре проводятся в течение длительного периода времени, Комитет устанавливает временные пределы, в рамках которых должен быть завершен каждый раунд. Если игрокам разрешено согласовывать дату проведения матча в этих пределах, Комитету следует объявить, что матч должен быть сыгран в определенное время в последний день этого периода, если игроки не согласуют более раннюю дату.

33-4. Таблица гандикаповых ударов

Комитет обязан обнародовать таблицу, содержащую нумерацию лунок в том порядке, в котором на лунках должны «отдаваться» или «получаться» удары форы, причитающиеся в зависимости от гандикапа.

33-5. Счетная карточка игрока

При игре на счет ударов Комитет обязан обеспечить каждого участника счетной карточкой с указанием даты игры и имени участника (или имен участников – при игре на счет ударов в форматах «форбол» или «форсом»).

При игре на счет ударов Комитет несет ответственность за подсчет суммарного результата и применение гандикапа, указанного в счетной карточке.

При игре на счет ударов в формате «форбол» Комитет несет ответственность за регистрацию лучшего результата на каждой лунке, за применение гандикапов, указанных в счетной карточке, а также за

суммирование лучших результатов.

В соревнованиях форматов богги, пар и стейблфорд Комитет несет ответственность за применение гандикапа, указанного в счетной карточке, за определение результата по каждой лунке, а также за общий результат или итоговую сумму очков.

Примечание. Комитет вправе потребовать, чтобы каждый участник сам внес дату и свое имя в счетную карточку.

33-6. Определение победителя при ничьей и равном счете

Комитет обязан объявить порядок, дату и время определения победителя в сыгранном вничью матче или распределения мест при равных показателях в игре на счет ударов, независимо от того, шла игра с учетом гандикапа или нет.

Победитель матча, сыгранного вничью, не должен определяться в ходе игры на счет ударов.

При игре на счет ударов переигровка не должна производиться в форме матчевой игры.

33-7. Применение дисквалификации, полномочия Комитета

Допускается отмена, изменение и применение дисквалификации в отдельных исключительных случаях, если Комитет сочтет такие действия оправданными.

Никакие менее серьезные штрафы, чем дисквалификация, не могут быть отменены или изменены.

Если, по мнению Комитета, игрок совершил серьезное нарушение этикета, Комитет вправе применить дисквалификацию по данному Правилу.

33-8. Местные правила

а. Общие принципы

Комитет вправе установить Местные правила для нестандартных местных условий, в соответствии с общими принципами, изложенными в Приложении 1.

б. Отмена действия или изменение Правил

Ни одно из Правил гольфа не должно отменяться Местным правилом. Однако, если при этом, по мнению Комитета, нестандартные местные условия настолько препятствуют проведению игры в ее нормальном виде, что требуют введения Местного правила, которое изменяет Правила гольфа, такое Местное правило должно быть утверждено R&A.

33-9. Функциональные обязанности спортивных судей

1. Общие вопросы

Главная судейская коллегия (далее – ГСК) спортивных соревнований.

В состав ГСК входят:

- главный судья (председатель судейской коллегии/комитета соревнований);
- главный секретарь;
- заместитель главного секретаря;
- заместитель главного судьи;
- рефери.

Кроме этого, на крупных спортивных соревнованиях, на усмотрение главного судьи, кроме главных судей в судейскую коллегию включают также старших судей и судей.

Судейская коллегия спортивных соревнований.

- помощник рефери;
- судья-стартер;
- старший судья-информатор;
- старший судья-фиксатор текущего счета.
- судья-наблюдатель;
- технический секретарь;
- судья-регистратор;
- судья-информатор;
- судья-фиксатор текущего счета.

На соревнованиях небольшого масштаба состав судейской коллегии может быть уменьшен по сравнению с полным перечнем. Минимальный состав судейской коллегии, который может обслуживать соревнования, имеющие статус официальных соревнований муниципального образования, состоит из:

- главного судьи (совмещает свои обязанности с обязанностями рефери);
- главного секретаря (технического секретаря);
- судьи-стартера.

2. Главный судья

Главный судья (председатель судейской коллегии/комитета соревнований) выполняет следующие обязанности:

- Возглавляет судейскую коллегию соревнований.
- Осуществляет руководство по всем разделам работы судейской коллегии, обеспечивает проведение спортивной части соревнований в соответствии с Правилами и Положением о соревнованиях, контролирует, в том числе, работу своих заместителей, секретариата, рефери и старших судей.
- Обеспечивает совместно с организацией, проводящей соревнования, готовность мест проведения соревнований, инвентаря, оборудования, безопасность участников и зрителей.
- Проводит заседания ГСК до начала соревнований и по их ходу по мере необходимости.
- Рассматривает поступившие протесты, организует их разбор и принимает решение по ним.

- Принимает решение о внесении изменений в программу соревнований в случае нестандартных специфических условий гольф-поля, а так же чрезвычайных ситуаций или неблагоприятных погодных условий.
- По завершении соревнований выставляет оценки членам судейской коллегии.
- Обеспечивает своевременную передачу результатов соревнований в единую систему определения гандикапов.
- Обеспечивает подготовку и своевременную сдачу отчета по результатам соревнований в установленном порядке.

Главный судья вправе принимать решения по конкретным ситуациям, а при необходимости пересматривать решения рефери по конкретным игровым ситуациям. Может совмещать свои обязанности с обязанностями рефери.

3. Главный секретарь

Главный секретарь подчиняется главному судье или его заместителю.

Главный секретарь соревнований выполняет следующие обязанности:

- Оформляет документацию соревнований.
- Выполняет указания главного судьи или его заместителя.
- Осуществляет регистрацию (допуск) участников соревнования (в случае, если положением или регламентом конкретного соревнования эта функция не возлагается на специально организованную комиссию по допуску участников).
- Готовит списки участников, прошедших регистрацию.
- В соответствии с Положением о соревнованиях и указаниями главного судьи готовит стартовые протоколы и уточненный график соревнований.
- Готовит и выдает судьям документы и бланки для их работы, оформляет счетные карточки, может выдавать участникам необходимые документы.
- Собирает счетные карточки участников после раунда (в отсутствие судьи-регистратора), готовит для сдачи на хранение счетные карточки участников.
- Обеспечивает учет спортивных результатов и их оформление в виде промежуточных или итоговых протоколов.
- Принимает протесты участников и передает их главному судье или его заместителю для разбора и принятия решения.
- Собирает для сдачи на архивное хранение рабочие записи судей, подготовленные по ходу соревнований.
- Самостоятельно или с помощью судьи-информатора сообщает необходимую информацию спортсменам, судьям, зрителям, представителям СМИ.
- Ведет протоколы заседаний ГСК, готовит материалы для заседаний, оформляет решения по протестам.

- Готовит информацию и документы для проведения награждения победителей и призеров соревнований.
- Несет ответственность за достоверность подготавливаемой секретариатом документации.
- Готовит отчет по результатам соревнований для подачи в установленном порядке.

Главный секретарь не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю или одному из рефери.

4. Заместитель главного судьи

Заместитель главного судьи соревнований подчиняется главному судье, оказывает ему помощь.

Заместитель главного судьи соревнований выполняет следующие обязанности:

- Выполняет функции главного судьи по его поручению или во время его отсутствия.
- Руководит работой судейских служб.

Заместитель главного судьи вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Он может совмещать свои обязанности с обязанностями рефери.

5. Рефери

Рефери подчиняется главному судье или его заместителю.

Рефери в ходе соревнований выполняет следующие обязанности:

- Контролирует игру участников соревнований и оказывает им помощь в соответствии с Правилами игры на участке поля или в отношении группы участников, указанных главным судьей или его заместителем.
- Следит за безопасностью игры, соблюдением Правил игры и гольф-этикета, оказывает помощь участникам в сложных игровых ситуациях.
- По каждому факту нарушения Правил, который он заметил, или о котором ему сообщили, принимает решение.
- Документирует принимаемые решения: при наложении штрафов - в обязательном порядке, при вынесении решений о порядке применения Правил игры в важных и сложных игровых ситуациях - по мере необходимости.
- Следит за соблюдением установленного темпа игры, в необходимых случаях применяет меры к нарушителям темпа игры в соответствии с установленными требованиями Федерации.
- Участвует в разборе протестов.
- Может по указанию главного судьи или его заместителя проверять готовность гольф-поля (или его частей) к соревнованиям, выполнять иные их поручения.

6. Заместитель главного секретаря

Заместитель главного секретаря подчиняется главному секретарю, оказывает ему помощь.

Заместитель главного секретаря выполняет следующие обязанности:

- Выполняет функции главного секретаря по его поручению или во время его отсутствия.
- Руководит по поручению главного секретаря работой секретариата соревнований или конкретными сотрудниками секретариата.

Заместитель главного секретаря не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному секретарю, а в его отсутствие - главному судье, его заместителю или одному из рефери.

7. Помощник рефери

Помощник рефери назначается в помощь конкретному рефери в целях обучения, стажировки и проверки его способностей работать в качестве рефери на официальных соревнованиях регионального или всероссийского масштаба.

Помощник рефери подчиняется тому рефери, к которому он в данный момент прикреплен.

Помощник рефери в ходе соревнований по гольфу выполняет следующие обязанности:

- Помогает рефери, к которому прикреплен, выполняет его поручения.
- Может по поручению рефери, к которому прикреплен, выполнять в отдельные моменты спортивного соревнования обязанности судьи-наблюдателя.
- По конкретным игровым ситуациям сообщает рефери, к которому он прикреплен, проекты, предложения и возможные варианты судейских решений.

Помощник рефери не вправе принимать обязательные для игроков решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней тому рефери, к которому прикреплен.

8. Судья-стартер

Судья-стартер подчиняется главному судье или его заместителю.

Судья-стартер выполняет в ходе соревнований следующие обязанности:

- Проводит старт участников в соответствии с Положением о соревнованиях и стартовым протоколом и с учетом требований безопасности игры.
- Информировать главного судью или его заместителя о нарушении графика стартов, об участниках, своевременно не вышедших на старт.

- При необходимости разъясняет игрокам особенности данного гольф-поля, Местные правила и порядок их применения.
- При необходимости контролирует соответствие игрового инвентаря (мячи, клюшки) Правилам и Положению о соревнованиях.
- Может по поручению главного судьи или его заместителя выдавать участникам счетные карточки, иные документы, сообщать им необходимую информацию.

Судья-стартер не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

9. Старший судья

Старший судья назначается в случае крупных соревнований (всероссийского или регионального статуса). Старший судья руководит подчиненными ему в соответствии с указаниями главного судьи или его заместителя судьями.

Старший судья-информатор руководит судьями-информаторами и координирует их работу.

Старший судья-фиксатор текущего счета руководит судьями-фиксаторами текущего счета и координирует их работу с судьями-регистраторами и (или) техническими секретарями).

Старший судья может принимать решения по конкретным игровым ситуациям, если такое право («Право рефери») ему предоставляет главный судья.

10. Судья-наблюдатель

Судья-наблюдатель подчиняется главному судье или его заместителю.

Судья-наблюдатель выполняет следующие обязанности:

- Ведет по поручению главного судьи (его заместителя) наблюдение за участком гольф-поля или группой участников.
- Сообщает рефери (главному судье, его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.
- Вызывает рефери к группе участников по их просьбе.
- Докладывает рефери (главному судье, его заместителю) по его просьбе (непосредственно на месте, при сдаче счетных карточек, при разборе протестов) обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-наблюдатель не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

11. Технический секретарь

Технический секретарь подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье). Он выполняет поручения главного

секретаря (главного судьи) в части подготовки и оформления документации соревнований. Технический секретарь не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

12. Судья-регистратор

Судья-регистратор подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье). Он выполняет следующие обязанности:

- Осуществляет сбор счетных карточек участников финишировавших групп.
- Осуществляет проверку правильности заполнения счетных карточек и арифметическую правильность расчетов.
- Запрашивает у участников информацию о конкретных игровых ситуациях, по которым по ходу игры не было вынесено надлежащее решение.
- Вводит данные счетных карточек в протокол результатов или в компьютерную систему обработки результатов.
- По поручению главного секретаря может проводить сверку данных с предварительными результатами судьи-информатора, готовить итоговые протоколы соревнований, выполнять другие секретарские функции.

Судья-регистратор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

13. Судья-информатор

Судья-информатор может назначаться на крупных соревнованиях, предполагающих присутствие значительного количества спортивных болельщиков. Судья информатор подчиняется главному судье, его заместителю или старшему судье-информатору. Судья информатор выполняет следующие обязанности:

- Организует текущее информационное обеспечение соревнований.
- Контролирует правильность информации на стационарных стендах.
- Руководит расстановкой и работой судей-фиксаторов текущего счета.
- Организует информационное сопровождение (штандарты) лидирующих групп.
- Отвечает за представление информации на стенде (стендах) с результатами соревнований.
- При необходимости, отвечает за представление информации о результатах соревнований в Интернет.

- Во взаимодействии с главным секретарем обнаруживает информацию о соревнованиях, о текущих результатах, дает свои комментарии для участников, зрителей, представителей СМИ.

Судья-информатор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он может сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

14. Судья-фиксатор текущего счета

Судья-фиксатор текущего счета назначается на крупных соревнованиях. Он подчиняется старшему судье-информатору. Судья-фиксатор текущего счета выполняет следующие обязанности:

- Получает от участников информацию о результатах на последней разыгранной лунке (лунках) и передает ее судье-информатору с помощью предусмотренных для этого технических средств.
- Сообщает рефери (главному судье, его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.
- Вызывает рефери к группе гольфистов по их просьбе.
- Докладывает рефери (главному судье, его заместителю) по его просьбе обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-фиксатор текущего счета не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он может сообщить о ней главному судье, его заместителю, старшему судье-информатору, любому рефери или главному секретарю.

Правило 34. Разрешение споров.

34-1. Претензии и штрафы

а. Матчевая игра

Решения по претензиям, поданным в Комитет в соответствии с Правилем 2-5, следует принимать как можно быстрее, чтобы, при необходимости, можно было внести изменения в ход матчевой игры. Комитет не должен рассматривать претензии, поданные не в соответствии с Правилем 2-5.

Применение дисквалификации за нарушение Правила 1-3 не ограничено во времени.

б. Игра насчет ударов

При игре на счет ударов штраф не должен быть аннулирован, изменен или наложен после завершения соревнований. Соревнования считаются завершенными после официального объявления результатов или, при отборочном турнире, проводимом в формате игры на счет ударов, за которым следует турнир в матчевой игре – после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

Исключения. Дисквалификация должна быть применена после завершения соревнований, если участник:

- (i) нарушил Правило 1-3 (Договоренность об отмене действия Правил);
- (ii) сдал счетную карточку, в которой был указан его гандикап, завышенный по сравнению с тем, на который он имел право, о чем он знал до завершения соревнований, и это повлияло на количество полученных им ударов (Правило 6-2b);
- (iii) сдал счетную карточку со счетом на любой лунке ниже того, который был в действительности (Правило 6-6d), причем это было сделано по любой причине, кроме неучтенного штрафа, о наложении которого на него он не знал до завершения соревнований;
- (iv) до завершения соревнований знал о том, что он совершил нарушение любого другого Правила, штрафом за которое является дисквалификация.

34-2. Решение рефери

Если рефери был назначен Комитетом, его решение является окончательным.

34-3. Решение Комитета

При отсутствии рефери любые споры или сомнения в отношении Правил должны быть представлены на рассмотрение Комитету. Решение Комитета является окончательным.

При невозможности прийти к решению Комитет вправе обратиться за разрешением спора или сомнений в Комитет по Правилам гольфа R&A, чье решение будет окончательным.

Если спорный случай или сомнение не были представлены в Комитет по Правилам гольфа, игрок (игроки) вправе затребовать передачи согласованного заявления об обстоятельствах дела через уполномоченного представителя Комитета в Комитет по Правилам гольфа с целью получения мнения о правильности вынесенного решения. Ответ будет выслан на имя указанного уполномоченного представителя.

Если игра проводилась иначе, чем в соответствии с Правилами гольфа, Комитет по Правилам гольфа не будет принимать решения ни по каким вопросам.

Приложение I. Местные правила. Условия соревнований.

Часть А. Местные правила.

В соответствии с Правилom 33-8a Комитет вправе ввести и опубликовать

Местные правила для местных нестандартных условий, если они соответствуют принципам, изложенным в данном Приложении. Кроме того, информация о том, введение каких Местных правил допустимо, а каких – запрещено, приведена в сборнике «Решения по Правилам гольфа» в комментариях к Правилу 33-8 и в «Руководстве по организации соревнований».

Если местные нестандартные условия препятствуют проведению игры в ее нормальном виде и Комитет находит необходимым применять Правила гольфа в измененном виде, на это должно быть получено согласие от R&A.

1. Определение пределов и границ

Уточняется, как именно определяются зоны за пределами поля, водные преграды, боковые водные преграды, ремонтируемые зоны, препятствия и неотъемлемые части поля (Правило 33-2а).

2. Водные преграды

а. Боковые водные преграды

Уточняется статус водных преград, которые могут считаться боковыми водными преградами (Правило 26).

в. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1

Разрешается временно вводить в игру мяч, играя им в соответствии с Правилу 26-1, вместо мяча, который может оказаться в водной преграде (в том числе в боковой водной преграде) такого рода, что если первоначальный мяч не будет найден, то станет очевидно или не будет вызывать сомнений, что он находится в водной преграде, но сразу определить, действительно ли он там находится, не представляется возможным, либо это привело бы к неоправданной задержке игры.

3. Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны

С целью поддержания должного состояния поля запрещается игра на некоторых участках поля (например, там, где выращивается дерн, имеется молодая поросль и на прочих возделываемых частях поля), определенных как ремонтируемые зоны.

Если Комитету приходится запретить игру в экологически уязвимых зонах, входящих в состав поля либо прилегающих к нему, следует ввести Местное правило, уточняющее процедуру устранения влияния.

4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля

а. Поднятие залипшего мяча, очистка мяча

Определяются погодные условия, которые могут препятствовать проведению игры в ее нормальном виде, включая слякоть и повышенную

влажность. В этих условиях разрешается улучшать местоположение залипшего мяча в любом месте основной части поля, или поднимать, очищать и устанавливать на место мяч в любом месте основной части поля, либо на коротко подстриженных участках основной части поля.

в. «Возможность передвигать мяч» и «зимние правила»

Неблагоприятные условия, в том числе неудовлетворительное состояние поля либо наличие слякоти, могут иметь место на всем поле, особенно в зимнее время года. В таких случаях Комитет вправе ввести временное Местное правило, дающее право улучшать позицию мяча, продиктованное заботой о состоянии поля, либо желанием обеспечить всем равные условия и получение удовольствия от игры. Местное правило такого рода следует отменить, как только для этого появятся условия.

5. Препятствия

а. Общие положения

Уточняется статус объектов, которые могут являться препятствиями (Правило 24).

Некоторые сооружения объявляются неотъемлемой частью поля и, соответственно, не будут являться препятствиями. Это может относиться, например, к подпорным стенкам, сооружаемым по бокам площадок-ти, паттинг-гринов и бункеров (Правила 24 и 33-2а).

в. Камни в бункере

Разрешается удаление камней из бункеров путем объявления их подвижными препятствиями (Правило 24-1).

с. Дорожки и тропинки

(i) Искусственно созданные покрытия и обочины дорожек и тропинок объявляются неотъемлемыми частями поля;

(ii) Разрешается устранять влияние дорожек и тропинок, не имеющих искусственных покрытий и обочин, так же, как предусмотрено Правилем 24-2b, если они могут помешать наличию справедливых условий игры.

д. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-гринна

Предусматривается устранение влияния неподвижного препятствия, находящегося на паттинг-грине либо в пределах двух длин клюшки от паттинг-гринна, если мяч лежит в пределах двух длин клюшки от препятствия.

е. Защита молодых деревьев

Предусматривается вынос мяча с целью защиты молодых деревьев.

ф. Временные препятствия

Предусматривается устранение влияния временных препятствий

(например, трибун для зрителей, телевизионных кабелей и оборудования и т.д.).

6. Зоны вбрасывания мяча

Устанавливаются специальные зоны, на которых мяч может или должен вбрасываться, когда неразумно или нецелесообразно действовать в точном соответствии с Правилом 24-2b или 24-3 (Неподвижное препятствие), Правилom 25-1b или 25-1c (Ненормальное состояние участка поля), Правилom 25-3 (Неверный паттинг-грин), Правилom 26-1 (Водные преграды и боковые водные преграды) или Правилom 28 (Неиграемый мяч).

Часть В. Примерные местные правила.

В соответствии с принципами, изложенными в Части А данного Приложения, Комитет может установить Местные правила (опубликовав их в счетной карточке или на доске объявлений), приняв за основу Примерные местные правила и опираясь на приведенные ниже примеры. Однако Местные правила временного характера не следует печатать на счетных карточках.

1. Водные преграды. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1

Если водная преграда (в том числе боковая водная преграда) такого размера и конфигурации, и/или расположена так, что:

- (i) не представляется возможным без неоправданной задержки игры определить, действительно ли мяч находится в преграде, и
- (ii) если первоначальный мяч не будет найден, то станет очевидно или не будет вызывать сомнений, что он находится в водной преграде,

Комитет вправе ввести Местное правило, разрешающее вводить в игру временный мяч, играя его в соответствии с Правилom 26-1.

Мяч временно вводится в игру по любому применимому варианту действий Правилa 26-1, или по любому применимому Местному правилу. В случае, если сыгран временный мяч и первоначальный мяч находится в водной преграде, игрок вправе сыграть первоначальным мячом из положения, в котором тот оказался, либо продолжить игру мячом, сыгранным временно, но он не вправе действовать по Правилу 26-1 в отношении первоначального мяча.

В таких обстоятельствах рекомендуется следующее Местное правило:

«Если имеются сомнения, оказался ли мяч в водной преграде (описать расположение) или потерян в ней, игрок вправе сыграть другим мячом временно по любому применимому варианту Правилa 26-1.

Если первоначальный мяч будет найден вне водной преграды, игрок обязан продолжить игру первоначальным мячом.

Если первоначальный мяч будет найден в пределах водной преграды, игрок вправе либо сыграть первоначальным мячом из положения, в котором тот оказался, либо продолжать игру мячом, сыгранным временно по Правилу 26-1.

Если первоначальный мяч не найден или его принадлежность не определена в течение пятиминутного периода поисков, игрок обязан продолжить игру временно сыгранным мячом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.

2. Участки поля, требующие бережного отношения, экологически уязвимые зоны

а. Ремонтируемая зона; игра запрещена

Если Комитет считает нужным защитить какой-либо участок поля, следует объявить его ремонтируемой зоной и запретить игру из пределов этой зоны. Для этого случая рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Часть поля _____ (обозначенная с помощью _____), является ремонтируемой зоной, и играть из нее запрещается. Если мяч игрока лежит в указанной зоне, или если указанная зона мешает стойке игрока или области его предполагаемого свинга, игрок обязан вынести мяч в соответствии с Правилем 25-1.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

б. Экологически уязвимые зоны

Если какая-либо организация (например, правительственное учреждение и т.п.) по экологическим соображениям запрещает доступ на территорию, входящую в состав поля или прилегающую к полю, и, соответственно, игру там, Комитету следует ввести Местное правило для уточнения процедуры выноса мяча.

На усмотрение Комитета такие зоны могут быть определены как ремонтируемые зоны, как водные преграды либо как зоны за пределами поля. Однако Комитет не вправе просто объявить какую-либо зону водной преградой, если эта зона не подходит под определение «водной преграды», и Комитету следует стараться сохранить принципы дизайна данной лунки.

Рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«I. Определение

Зоной, уязвимой в экологическом отношении (УЭЗ), является зона, объявленная таковой соответствующим уполномоченным органом. Входить

в эту зону и/или играть из нее запрещается по экологическим соображениям. Участки такого рода могут быть определены как ремонтируемые зоны, водные преграды, боковые водные преграды либо как зоны за пределами поля, по усмотрению Комитета. Если при этом УЭЗ определяется как водная преграда или боковая водная преграда, данная зона рассматривается как водная преграда в соответствии с ее определением.

Примечание. Комитет не вправе объявлять какую-либо зону уязвимой в экологическом отношении.

II. Мяч в экологически уязвимой зоне

а. Ремонтируемая зона

Если мяч находится в УЭЗ, определенной как ремонтируемая зона, мяч должен быть брошен в соответствии с Правилom 25-1b.

Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится в УЭЗ, определенной как ремонтируемая зона, игрок вправе без штрафа устранить ее влияние в соответствии с Правилom 25-1c.

б. Водные преграды и боковые водные преграды

Если мяч найден, либо известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится в УЭЗ, определенной как водная преграда или боковая водная преграда, игрок обязан действовать по Правилу 26-1, добавив себе один штрафной удар.

Примечание. Если мяч, брошенный в соответствии с Правилom 26, скатывается в положение, где имеет место вмешательство экологически уязвимой зоны в стойку игрока или в область предполагаемого свинга, игрок должен вынести мяч в соответствии с пунктом III данного Местного правила.

с. За пределами поля

Если мяч находится в УЭЗ, определенной как зона за пределами поля, игрок должен с одним штрафным ударом сыграть мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

III. Вмешательство в стойку или в область предполагаемого свинга

Вмешательство УЭЗ имеет место, если УЭЗ мешает стойке игрока или падает в область предполагаемого свинга этого игрока. При наличии такого вмешательства игрок обязан устранить влияние УЭЗ следующим образом:

(а) На основной части поля: Если мяч находится на основной части поля, должна быть определена ближайшая к положению мяча точка поля, удовлетворяющая следующим условиям: (а) эта точка расположена не ближе к лунке, (б) в ней отсутствует вмешательство УЭЗ и (с) она находится не в преграде и не на паттинг-грине. Игрок обязан поднять мяч и

вбросить его без штрафа на расстоянии не более одной длины клюшки от точки, определенной таким образом, на участке поля, удовлетворяющем перечисленным выше условиям (а), (b) и (с).

(b) В преграде: Если мяч находится в преграде, игрок должен поднять мяч и вбросить его:

(i) без штрафа – в преграде, как можно ближе к той точке, где мяч лежал, но не ближе к лунке, на участке поля, где возможно полное устранение влияния УЭЗ;

(ii) со штрафом в один удар – за пределами преграды, на продолжении прямой линии от лунки к точке, где лежит мяч, на любом расстоянии позади преграды. В качестве дополнительной возможности, игрок вправе действовать по Правилам 26 или 28, если они применимы.

(с) На паттинг-грине: Если мяч находится на паттинг-грине, игрок должен поднять мяч и установить его без штрафа как можно ближе к точке, где он лежал, так, чтобы обеспечить полное устранение влияния УЭЗ, но не ближе к лунке и не в преграде.

Мяч, поднятый в соответствии с пунктом III данного Местного правила, может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние в соответствии с Пунктом III данного Местного правила, если (а) какое-либо иное вмешательство, помимо УЭЗ, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (b) вмешательство УЭЗ возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара, либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара

Примечание. В случае серьезного нарушения данного Местного правила Комитет вправе применить дисквалификацию».

3. Защита молодых деревьев

Для предотвращения повреждения молодых деревьев рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Забота о состоянии молодых деревьев, обозначенных следующим образом _____ . Если такое дерево мешает стойке игрока или попадает в область его предполагаемого свинга, мяч должен быть поднят без штрафа и вброшен в соответствии с Правилom 24-2b (Неподвижное препятствие). Если мяч находится в водной преграде, игрок обязан поднять его и вбросить в соответствии с Правилom 24-2b(i), с тем различием, что ближайшая точка устранения влияния должна быть найдена в пределах водной преграды, и мяч должен быть вброшен в водной преграде, либо игрок вправе действовать в соответствии с Правилom 26. Мяч, поднятый в

соответствии с данным Местным правилом, может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние по данному Местному правилу, если (а) какое-либо иное вмешательство, помимо наличия молодого дерева, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (б) вмешательство молодого дерева возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля

а. Улучшение положения залипшего мяча

Правилом 25-2 предусмотрено улучшение положения мяча, залипшего в своем следе на любом коротко подстриженном участке основной части поля без штрафа. На паттинг-грине можно поднять мяч и устранить повреждения от падения мяча (Правила 16-1b и 16-1c). В случае, если оправдано разрешение улучшать положение мяча, залипшего в любом месте на основной части поля, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«На основной части поля мяч, залипший в собственном следе в земле, может быть поднят, очищен и брошен без штрафа как можно ближе к первоначальному месту, но не ближе к лунке. При вбрасывании мяч должен сначала коснуться основной части поля.

Исключения

1. Игрок не вправе улучшать положение мяча по данному Местному правилу, если мяч залип в песке на участке, не подстриженном коротко.
2. Игрок не вправе улучшать положение мяча в соответствии с данным Местным правилом, если какое-либо иное вмешательство, помимо предусмотренного данным Местным правилом, делает выполнение удара явно неосуществимым.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

б. Очистка мяча

Плохие погодные условия, например чрезмерная влажность и большое количество грязи, налипающей на мяч, могут быть такими, что оправданным будет разрешение поднимать мяч, очищать его и устанавливать на прежнее место.

В этом случае рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«На (указать где) мяч может быть поднят, очищен и установлен на место без штрафа.

Примечание. Перед поднятием мяча в соответствии с данным Местным правилом его положение должно быть замаркировано – см. Правило 20-1.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

с. «Возможность передвигать мяч» и «зимние правила»

Отдельные участки в ненормальном состоянии, препятствующие справедливым условиям игры, но не очень многочисленные, следует определять как ремонтируемые зоны, с тем, чтобы они попадали под Правило 25.

Однако неблагоприятные условия, например, сильный снегопад, весеннее таяние снега, продолжительные дожди или сильная жара могут привести фервеи в неудовлетворительное состояние и часто препятствуют использованию тяжелых косилок. Если в ненормальном состоянии находится настолько большая часть поля, что Комитет считает необходимым ввести для обеспечения справедливых условий игры либо в целях защиты поля «разрешение передвигать мяч» или «зимние правила», рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Мяч, находящийся на коротко подстриженном участке основной части поля (можно обозначить более ограниченную зону, например, у 6-й лунки), разрешается поднять и очистить без штрафа. Перед поднятием мяча игрок обязан замаркировать его местонахождение. После поднятия мяча игрок должен установить этот мяч на точку, находящуюся не далее (обозначить пределы, например: 15 сантиметров, одна длина клюшки и т.д.) от первоначального положения, но не ближе к лунке, не в преграде и не на паттинг-грине.

Игрок вправе установить мяч только один раз, и установленный мяч становится мячом в игре (Правило 20-4). Если мяч не останавливается в той точке, где он установлен, применяется Правило 20-3d. Если после установки мяч находится в покое, но впоследствии сдвигается, штраф не налагается, а мяч должен играть из того положения, в котором он оказался, если не применимы положения какого-либо иного Правила.

Если игрок не замаркировал местонахождение мяча перед его поднятием или сдвинул мяч каким-либо иным образом, например, откатил его клюшкой, ему добавляется один штрафной удар.

Примечание. Под «коротко подстриженными участками» понимаются любые части поля, включая проходы в рафе, подстриженные до высоты

фервея или ниже.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара

* Если к игроку применяется обычный штраф за нарушение данного Местного правила, дополнительный штраф за нарушение Местных правил не налагается.»

d. Отверстия, оставшиеся после аэрации

Если на поле проводилась аэрация, может быть оправдано введение Местного правила, разрешающего вынос мяча без штрафа из отверстия, оставшегося после аэрации. Рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«На основной части поля, если мяч останавливается в отверстии, образовавшемся вследствие проведения аэрации или на нем, мяч может быть поднят, очищен и брошен без штрафа как можно ближе к той точке, где он лежал, но не ближе к лунке. При вбрасывании мяч должен сначала коснуться основной части поля.

Если мяч останавливается внутри аэрационного отверстия либо на нем в пределах паттинг-гринга, он может быть установлен на точку, расположенную как можно ближе к той точке, где он лежал, но не ближе к лунке, где отсутствует влияние указанного обстоятельства.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

e. Стыки кусков дерна

Если Комитет намерен разрешить устранение влияния стыков в кусках дерна, но не кусков дерна как таковых, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«На основной части поля стыки кусков дерна (но не сами куски дерна) считаются ремонтируемой зоной. Однако, влияние стыков дерна на стойку игрока само по себе не является вмешательством по Правилу 25-1. Если мяч лежит на стыке кусков дерна или касается такого стыка, либо стык находится в зоне предполагаемого свинга, разрешается устранение влияния в соответствии с Правилем 25-1. Все стыки в пределах одного куска дерна считаются одним и тем же стыком.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

5. Камни в бункере

Камни по определению являются свободными помехами и, когда мяч

игрока находится в преграде, камень, лежащий в преграде либо касающийся ее, не разрешается трогать или сдвигать (Правило 13-4). Однако камни в бункере могут представлять опасность для игроков (игрок может поранить другого игрока камнем, отскочившим при ударе клюшкой по мячу), и они могут препятствовать проведению игры в ее нормальном виде.

В случаях, если было бы оправдано разрешение поднимать камни в бункере, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Камни в бункере являются подвижными препятствиями (применяется Правило 24-1)».

6. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-грин

Правилом 24-2 предусмотрено устранение влияния неподвижного препятствия без штрафа, но этим Правилom предусматривается, что, за исключением паттинг-грин, пересечение линии игры не является само по себе вмешательством, определяемым данным Правилom.

Однако на некоторых полях участки непосредственно рядом с паттинг-гринами («эйпроны») так низко подстрижены, что у игроков может возникнуть желание выполнять патт из-за пределов паттинг-грин. В этом случае неподвижные препятствия на «эйпроне» паттинг-грин могут помешать нормальному ходу игры, и становится оправданным введение следующего Местного правила, позволяющего без штрафа устранять влияние неподвижного препятствия:

«Устранение влияния неподвижного препятствия может быть произведено в соответствии с Правилom 24-2.

Кроме того, если мяч лежит на основной части поля, а линию игры от мяча до лунки пересекает неподвижное препятствие, находящееся на паттинг-грине либо на расстоянии не более двух длин клюшки от паттинг-грин и на расстоянии не более двух длин клюшки от мяча, игрок вправе устранить влияние следующим образом:

Мяч должен быть поднят и брошен в точке, расположенной как можно ближе к той точке, где лежал мяч, которая при этом (а) находится не ближе к лунке, (б) позволяет избежать вмешательства и (с) находится не в преграде и не на паттинг-грине.

В случае, если мяч игрока лежит на паттинг-грине, и неподвижное препятствие, расположенное в пределах двух длин клюшки от паттинг-грин, мешает линии патта, игрок вправе устранить влияние препятствия следующим образом:

Мяч должен быть поднят и установлен на точку, расположенную как можно ближе к той точке, где лежал мяч, и которая при этом (а) находится не ближе к лунке, (б) позволяет избежать вмешательства и (с) находится не в преграде.

Поднятый мяч может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние препятствия в соответствии с данным Местным правилом, если какое-либо иное вмешательство, помимо неподвижного препятствия, делает выполнение удара явно неосуществимым.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

Примечание. Комитет, если сочтет нужным, вправе ограничить применение данного Местного правила только для конкретных лунок, для мячей, находящихся на коротко подстриженных участках, для конкретных препятствий, либо, в случае нахождения препятствий не на паттинг-грине, для препятствий, расположенных на коротко подстриженных участках. «Коротко подстриженный участок» – это любая часть поля, где трава подстрижена до высоты фэрвея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

7. Временные препятствия

Если на поле или по соседству с ним имеются временные препятствия, Комитету следует определить статус данных препятствий как подвижных, неподвижных или временных неподвижных.

а. Временные неподвижные препятствия

Если Комитет определяет такие препятствия как временные неподвижные препятствия, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«I. Определение

Временное неподвижное препятствие (ВНП) – это временно присутствующий на поле искусственно созданный объект, зачастую возводимый в связи с соревнованиями, который закреплен или не может быть легко сдвинут.

Примерами ВНП могут служить, например, палатки, табло с указанием счета игры, трибуны, телевизионные вышки и туалеты.

Поддерживающие оттяжки также являются частью ВНП, если Комитет не примет решение приравнять их к надземным линиям электроснабжения или кабелям.

II. Вмешательство

Вмешательство ВНП возникает в случаях, когда (а) мяч лежит напротив препятствия и так близко к нему, что ВНП мешает стойке игрока или зоне предполагаемого свинга, либо (b) мяч находится внутри ВНП, на нем, под ним или позади него так, что какая-либо часть ВНП находится непосредственно между мячом игрока и лункой и находится на его линии

игры. Кроме того, считается что вмешательство имеет место, когда мяч лежит в пре делах одной длины клюшки от точки, находящейся на таком же расстоянии от лунки, в которой такое вмешательство имело бы место.

Примечание. Мяч находится под ВНП, если он находится под внешним краем ВНП, даже если края препятствия не доходят до земли.

III. Устранение влияния

Игрок вправе устранить влияние ВНП, в том числе расположенного за пределами поля, следующим образом:

(а) На основной части поля: Если мяч лежит на основной части поля, должна быть определена ближайшая к местонахождению мяча точка, которая: (а) расположена не ближе к лунке, (b) дает возможность избежать вмешательства, определенного в пункте II, и (с) находится не в преграде и не на паттинг-грине. Игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от точки, определенной описанным выше образом, на участке поля, удовлетворяющем вышеперечисленным условиям (а), (b) и (с).

(b) В преграде: Если мяч находится в преграде, игрок должен поднять его и вбросить любым из следующих способов:

(i) Без штрафа, в соответствии с приведенным выше пунктом III (а), с тем различием, что ближайшая часть поля, где возможно полное устранение влияния, должна находиться в преграде, и этот мяч должен быть брошен в преграде, или, если полное устранение влияния невозможно, на той части поля в пределах преграды, где достигается максимальное устранение влияния;

(ii) Со штрафом в один удар за пределами преграды следующим образом: необходимо определить ближайшую к местонахождению мяча точку поля, которая при этом (а) расположена не ближе к лунке, (b) дает возможность избежать вмешательства, определенного в пункте II и (с) находится не в преграде. Игрок должен вбросить поднятый мяч в пределах одной длины клюшки от определенной таким образом точки на участке поля, удовлетворяющем приведенным выше условиям (а), (b) и (с).

Мяч, поднятый в соответствии с пунктом III, разрешается очистить.

Примечание 1. Если мяч находится в преграде, ни какие положения данного Местного правила не препятствуют праву игрока действовать в соответствии с Правилем 26 или Правилем 28, если они применимы.

Примечание 2. Если мяч, подлежащий возврату на место в соответствии с данным Местным правилом, не доступен для немедленного ввода в игру, его можно заменить другим мячом.

Примечание 3. Комитет вправе ввести Местное правило, (а) позволяющее игроку или обязывающее его использовать зону вбрасывания при

устранении влияния ВНП, либо (b) позволяющее игроку, в качестве дополнительной возможности устранения влияния, вбросить свой мяч с противоположной стороны препятствия от точки, определенной в соответствии с пунктом III, но в остальном соответствующей пункту III.

Исключения. Если мяч игрока лежит напротив либо позади ВНП (но не внутри ВНП, не на нем и не под ним), игрок не вправе устранять влияние в соответствии с пунктом III, если:

1. какое-либо иное вмешательство, помимо ВНП, делает выполнение удара явно неосуществимым, либо, в случае влияния на линию игры, по этой причине практически невозможно выполнить удар, в результате которого мяч был бы послан по прямой линии к лунке;
2. Вмешательство ВНП возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара, либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных;
3. Игрок очевидно не способен послать мяч в направлении лунки на такое расстояние, что мяч достиг бы ВНП.

Игрок, не имеющий права на устранение влияния из-за указанных исключений, вправе действовать по Правилу 24-2b, когда оно применимо, и его мяч лежит на основной части поля либо в бункере. Если мяч лежит в водной преграде, игрок вправе действовать по Правилу 26-1, либо может поднять мяч и вбросить его в соответствии с Правилем 24-2b(i), кроме случая, когда ближайшая точка устранения влияния находится в пределах водной преграды и мяч должен быть брошен в пределах преграды.

IV. Мяч не найден внутри ВНП

Если известно или не вызывает сомнений, что мяч, который не был найден, находится внутри ВНП, на нем или под ним, мяч может быть брошен в соответствии с пунктом III или V, если они применимы. В целях применения пунктов III и V считается, что мяч лежит на точке последнего пересечения им внешних границ ВНП (Правило 24-3).

V. Зоны вбрасывания

При наличии вмешательства ВНП в игру данного игрока Комитет вправе позволить этому игроку или обязать его использовать зону для вбрасывания мяча. Если игрок при устранении влияния препятствия использует зону вбрасывания, он обязан вбросить свой мяч в той зоне, которая расположена как можно ближе к точке первоначального местоположения его мяча или к тому месту, которое считается его положением в соответствии с пунктом IV (даже если ближайшая зона вбрасывания окажется ближе к лунке).

Примечание. Комитет вправе ввести Местное правило, запрещающее использование зоны вбрасывания мяча, расположенной ближе к лунке.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

в. Временные линии электроснабжения и кабели

Если на поле имеются временные линии электроснабжения, кабели и телефонные провода, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Временные линии электроснабжения, кабели, телефонные провода, а также относящиеся к ним опоры и арматура являются препятствиями:

1. Если их возможно сдвинуть без задержки, при меняется Правило 24-1.
2. Если они закреплены или если их невозможно немедленно сдвинуть, игрок вправе, при нахождении мяча на основной части поля или в бункере, устранить влияние препятствия в соответствии с Правилем 24-2b. Если мяч находится в водной преграде, игрок вправе поднять мяч и вбросить его в соответствии с Правилем 24-2b(i), с тем различием, что ближайшая точка устранения влияния должна находиться в водной преграде, и игрок должен вбросить мяч в водной преграде, либо действовать в соответствии с Правилем 26.
3. Если мяч ударился о надземную линию электроснабжения или кабель, удар отменяется и игрок обязан сыграть с точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был сыгран первоначальный мяч, по Правилу 20-5 (Выполнение следующего удара с места предыдущего удара).

Примечание. Растяжки, поддерживающие временное неподвижное препятствие, являются его частью, если Комитет Местным правилом не приравняет их к надземным линиям электроснабжения или кабелям.

Исключение. Удар, в результате которого мяч ударяется о надземную соединительную муфту кабеля, выступающую над землей, не должен переигрываться.

4. Кабельные траншеи, покрытые травой, считаются ремонтируемой зоной даже в отсутствие соответствующей разметки. В этом случае применяется Правило 25-1b.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара.»

8. Зоны вбрасывания мяча

Если Комитет примет решение, что невозможно или практически неосуществимо действовать в соответствии с Правилем, предусматривающим устранение влияния, могут быть установлены зоны вбрасывания, в которых мяч может или должен вбрасываться при устранении влияния. Как правило, такие зоны вбрасывания следует

устанавливать в качестве дополнительного варианта устранения влияния, помимо доступных в соответствии с Правилom, а не делать их обязательными.

При определении такой зоны вбрасывания рекомендуется ввести следующее Местное правило (на примере зоны вбрасывания для водной преграды):

«Если мяч находится в водной преграде, либо известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится в водной преграде (описать расположение), игрок вправе:

- (i) действовать по Правилу 26;
- (ii) использовать дополнительную возможность и вбросить мяч в зоне вбрасывания, со штрафом в один удар.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет ударов – два удара

Примечание. Когда используется зона вбрасывания, к вбрасыванию и повторному вбрасыванию применяются нижеперечисленные положения:

- (a) При вбрасывании мяча игрок не обязан стоять в пределах зоны вбрасывания;
- (b) Вбрасываемый мяч должен первый раз коснуться части поля в пределах зоны вбрасывания;
- (c) Если зона вбрасывания обозначена линией, линия считается находящейся в пределах зоны вбрасывания;
- (d) Вброшенный мяч не обязательно должен остановиться в зоне вбрасывания.
- (e) Вброшенный мяч должен быть вброшен повторно, если он откатился и остановился в одном из положений, предусмотренных Правилom 20-2c(i-vi);
- (f) Вброшенный мяч может откатиться ближе к лунке, чем точка, в которой он первый раз коснулся части поля, если он остановится в пределах двух длин клюшки от этой точки, и не окажется в положении, указанном в пункте (e);
- (g) Вброшенный с соблюдением условий пунктов (e) и (f) мяч может откатиться и остановиться ближе к лунке, чем:
 - его первоначальное местоположение, определенное точно или приблизительно (см. Правило 20-2b);
 - ближайшая точка устранения влияния или максимально доступного устранения влияния (Правило 24-2, 24-3, 25-1 или 25-3);
 - точка, где первоначальный мяч последний раз пересек границу водной

преграды или боковой водной преграды (Правило 26-1).

9. Устройства для измерения расстояний

Если Комитет намерен действовать в соответствии с Примечанием к Правилу 14-3, рекомендуется следующая формулировка:

«(Детальное описание ситуации, например: в конкретных соревнованиях, или: всегда при игре на конкретном поле, и т.п.) игрок вправе получать информацию, используя устройство, измеряющее только расстояния. Если в течение оговоренного раунда игрок использует устройство, сконструированное для оценки или измерения других параметров, которые могут оказать влияние на игру (например, угла, скорости ветра, температуры и т.п.), то игрок совершает нарушение Правила 14-3, штрафом за которое является дисквалификация, независимо от того, использовались ли такие дополнительные функции».

Часть С. Условия соревнований.

Правилом 33-1 предусмотрено, что «Комитет обязан определить условия проведения соревнований». Условия должны определять множество аспектов проведения соревнований, например, порядок подачи заявок, допуск, количество раундов и т.д. Все это не может быть определено Правилами игры в гольф или данным Приложением. Подробную информацию о таких условиях можно найти в «Решениях по Правилам гольфа» в комментариях к Правилу 33-1 и в «Руководстве по организации соревнований».

Существует, однако, ряд вопросов, которые требуют упоминания в Условиях соревнований и особого внимания со стороны Комитета. К таким вопросам относятся:

1. Требования к клюшкам и мячу

Рекомендуется предусматривать следующие два условия только для соревнований с участием игроков высокого класса:

а. Перечень разрешенных головок драйверов

R&A периодически публикует на своем веб-сайте (www.randa.org) перечень разрешенных головок драйверов, где перечисляются головки драйверов, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Если Комитет намерен ограничить игроков использованием драйверов с головками, идентифицируемыми по модели и углу наклона ударной поверхности (лофту), которые перечислены в перечне, следует сделать перечень доступным, и использовать следующее условие соревнований:

«Любой драйвер, переносимый игроком должен иметь головку,

идентифицируемую по модели и лофту, которая входит в действующий Перечень разрешенных головок драйверов, издаваемый R&A.

Исключение. Драйверы с головками, произведенными до 1999 года, не подпадают под данное условие.

ШТРАФ ЗА ПЕРЕНОСКУ КЛЮШКИ ИЛИ КЛЮШЕК, НЕ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ДАННОМУ УСЛОВИЮ (ЕСЛИ ИМИ НЕ ПРОИЗВОДИЛИСЬ УДАРЫ)*:

При матчевой игре – по завершению лунки, на которой нарушение было обнаружено, из счета нарушителей вычитается по одной лунке за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальное снижение счета за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где имело место нарушение).

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение обнаружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено при на следующей лунке, и штраф применяется соответственно.

В соревнованиях в формате богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1a. В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

*Любую клюшку или клюшки, переносимые в нарушение этого условия, игрок обязан объявить «вне игры» своему противнику в матче или своему маркеру или коллеге-сопернику в игре на счет ударов незамедлительно после обнаружения нарушения. Если это не будет сделано, игрок дисквалифицируется.

ШТРАФ ЗА СОВЕРШЕНИЕ УДАРА КЛЮШКОЙ В НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ:

Дисквалификация.»

в. Перечень разрешенных мячей для гольфа

R&A периодически публикует на своем веб-сайте (www.randa.org) перечень разрешенных мячей для гольфа. В таком перечне указываются мячи, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Если Комитет намерен потребовать, чтобы игроки использовали мячи одной из марок, указанных в перечне, следует сделать перечень доступным, и использовать следующее условие соревнований:

«Мячи, используемые игроками, должны быть указаны в действующем Перечне разрешенных мячей для гольфа, издаваемом R&A.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ:

Дисквалификация.»

с. Условие игры одним мячом

Если принято решение запретить изменение марки и модели мячей в течение оговоренного раунда, рекомендуется принять следующее условие:

«Ограничение на мячи, используемые во время раунда (Примечание к Правилу 5-1):

(i) Условие «игры одним мячом»

В течение оговоренного раунда мячи, используемые игроком, должны быть одной и той же марки и модели, описанных под одним номером в действующем Перечне разрешенных мячей для гольфа.

Примечание. Если был вброшен или установлен мяч другой марки и/или другой модели, этот мяч может быть поднят без штрафа, а игрок должен затем вбросить или установить надлежащий мяч (Правило 20-6).

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ:

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, текущий счет матча корректируется путем вычитания одной лунки за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где имело место нарушение).

В соревнованиях в формате богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1a.

В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

(ii) Порядок действий после обнаружения нарушения

Когда игрок обнаружил, что он играл мячом, не удовлетворяющим этому условию, он должен прекратить игру этим мячом до начала игры со следующей площадки-ти и завершить раунд надлежащим мячом. В противном случае игрок дисквалифицируется. Если нарушение обнаружено во время игры на лунке и игрок принимает решение заменить мяч до завершения лунки, игрок должен установить надлежащий мяч на ту точку, где находился мяч, используемый в нарушение этого условия».

2. Кедди (Примечание к Правилу 6-4)

Правилом 6-4 допускается использование игроком услуг кедди при условии, что у него не более одного кедди в каждый из моментов игры. Однако бывают обстоятельства, при которых Комитет вправе наложить запрет на использование услуг кедди или ограничить игрока в выборе кедди (например, не допустить в качестве кедди профессионального игрока в гольф, родственника, родителя, другого игрока, принимающего участие в

соревнованиях и т.д.). В этом случае рекомендуется следующая формулировка:

Запрет на использование кедди

«Игроку запрещается пользоваться услугами кедди в течение оговоренного раунда».

Ограничение в выборе кедди

«Игроку не разрешается пользоваться услугами _____ в качестве кедди в течение оговоренного раунда.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ*:

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, счет матча корректируется путем вычета одной лунки за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где имело место нарушение).

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение обнаружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено при игре на следующей лунке, и штраф применяется соответственно.

В соревнованиях в формате богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1a.

В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

*Игрок, пользовавшийся услугами кедди в нарушение данного условия, немедленно после обнаружения нарушения обязан обеспечить соблюдение этого Правила в течение оставшейся части оговоренного раунда. В противном случае он дисквалифицируется.»

3. Темп игры (Примечание 2 к Правилу 6-7)

Комитет вправе дать указания относительно темпа игры с целью предотвратить медленную игру, в соответствии с Примечанием 2 к Правилу 6-7.

4. Приостановка игры вследствие опасной ситуации (Примечание к Правилу 6-8b)

Поскольку много людей погибло или пострадало на поле для гольфа от удара молнии, все клубы и спонсоры соревнований по гольфу вынуждены принимать меры предосторожности для защиты людей от этой опасности. Этому вопросу посвящены Правила 6-8 и 33-2d. Если Комитет намерен принять условие, изложенное в Примечании к Правилу 6-8d, рекомендуется следующая формулировка:

«Если при приостановке игры Комитетом по причине опасной ситуации игроки в матче или группе только что сыграли одну лунку и еще не перешли к следующей, они не вправе возобновлять игру до соответствующего указания Комитета. Если же они находятся в процессе игры на лунке, они должны немедленно прервать игру и возобновить ее только после соответствующего указания Комитета. Если игрок отказывается немедленно прервать игру, он дисквалифицируется при отсутствии условий для неприменения штрафа в соответствии с Правилom 33-7 (в исключительных случаях).

Сигналом к приостановке игры по причине опасной ситуации является продолжительный гудок сирены».

Обычно используются следующие виды сигналов (рекомендуемые для использования всем Комитетами):

Немедленно прервать игру: один продолжительный гудок,

Прервать игру: три последовательных повторяющихся гудка,

Возобновить игру: два коротких повторяющихся гудка.

5. Тренировка

а. Общие положения

Комитет вправе установить ограничения, касающиеся тренировки, в соответствии с Примечанием к Правилу 7-1, Исключением (с) из Правил 7-2, Примечанием 2 к Правилу 7 и Правилom 33-2с.

в. Тренировочные удары между лунками (Примечание 2 к Правилу 7)

Если Комитет намерен действовать в соответствии с Примечанием 2 к Правилу 7-2, рекомендуется следующая формулировка:

«Между игрой двух лунок игрок не имеет права выполнять какие-либо тренировочные удары на паттинг-грине последней сыгранной лунки или рядом с ним, и не должен опробовать состояние поверхности паттинг-гринa посредством качения мяча.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ:

При матчевой игре – проигрыш следующей лунки;

При игре на счет ударов – два удара на следующей лунке.

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение имело место на последней лунке оговоренного раунда, штраф применяется на этой лунке».

6. Советы в командных соревнованиях (Примечание к Правилу 8)

Если Комитет намерен действовать в соответствии с Примечанием к Правилу 8, рекомендуется следующая формулировка:

«В соответствии с Примечанием к Правилу 8 Правил гольфа, каждая

команда вправе назначить одного человека, уполномоченного давать советы членам команды (помимо тех лиц, у которых игрок вправе спрашивать совета по этому Правилу). Такое лицо (при наличии возможных ограничений по его назначению они оговариваются здесь) перед началом выполнения своих обязанностей должно быть представлено Комитету».

7. Новые лунки (Примечание к Правилу 33-2b)

Комитет вправе оговорить, в соответствии с Примечанием к Правилу 33-2b, что расположение лунок и площадок-ти для соревнований, состоящих из одного раунда, но проходящих в течение нескольких дней, может в каждый из дней быть различным.

8. Способ передвижения

Если требуется, чтобы игроки во время соревнований не пользовались средствами транспорта, рекомендуется следующая формулировка:

В течение оговоренного раунда игроки не имеют права перемещаться на транспортных средствах любого типа, если только это не будет разрешено Комитетом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ*:

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, счет матча корректируется путем вычета одной лунки за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где имело место нарушение).

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов – если нарушение обнаружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено при игре на следующей лунке, и штраф применяется соответственно.

В соревнованиях в формате богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1a.

В соревнованиях в формате стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

*Использование любых неразрешенных средств транспорта должно быть прекращено незамедлительно после обнаружения нарушения. В противном случае игрок дисквалифицируется».

9. Запрет на использование допингов

Комитет вправе внести в условия соревнований требования к игрокам соблюдать антидопинговые правила.

10. Порядок определения победителя в случае ничьей

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов, ничья может считаться приемлемым результатом. Однако, если требуется определить единственного победителя, Комитет, в соответствии с Правилom 33-6, вправе установить, когда и каким образом определяется победитель в случае «ничейного» результата. Это решение следует обнародовать заранее.

R&A рекомендует:

«Матчевая игра

Если матч заканчивается вничью, следует провести переигровку лунка за лункой до тех пор, пока какая-либо сторона не выиграет лунку. Переигровку следует начинать с той лунки, на которой начался матч. В матче с учетом гандикапа удары, полагающиеся согласно гандикапу, следует рассчитывать так же, как и в основном раунде.

Игра на счет ударов

а) В случае равного счета в игре на счет ударов без учета гандикапа рекомендуется провести переигровку. Она может быть назначена на 18 лунок либо на меньшем количестве лунок, на усмотрение Комитета. Если это невозможно или если после этого сохраняется равный счет, рекомендуется проводить переигровку лунка за лункой.

б) В случае равного счета в игре на счет ударов с учетом гандикапа рекомендуется провести переигровку с учетом гандикапа. Она может быть назначена на 18 лунок либо на меньшем количестве лунок на усмотрение Комитета. Рекомендуется любую такую переигровку проводить как минимум на трех лунках.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов не влияет на результат, если переигровка проводится на менее чем 18-ти лунках, гандикапы игроков, используемые для переигровки, следует рассчитывать на основе имеющихся у них гандикапов с учетом процентного отношения количества переигрываемых лунок к 18. Если доли удара в рассчитанном таким образом показателе гандикапа составляют пол-удара или больше, они считаются полным ударом. Меньшие доли не учитываются.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов влияет на результат, таких как игра на счет ударов в формате «форбол» или соревнования в форматах богги, пар или стейблфорд, гандикаповые удары следует назначать так же, как они назначались в соревнованиях – с использованием соответствующей игроку таблицы распределения ударов.

с) Если проведение переигровки в любом виде нецелесообразно, рекомендуется сопоставление личных счетных карточек. Порядок сопоставления личных счетных карточек следует объявлять заранее, а так же следует предусмотреть, что произойдет, если выявить победителя этой

процедурой не удастся. Приемлемым методом сопоставления карточек является определение победителя на основе лучшего счета по последним девяти лункам. Если игроки с равным счетом имеют одинаковый счет и на последних девяти лунках, сравнивается их счет на последних шести, последних трех и, наконец, лишь на последней (восемнадцатой) лунке. При использовании этого метода в соревнованиях с одновременным стартом с разных площадок-ти рекомендуется последними девятью (шестью и т.д.) лунками считать лунки с 10 по 18, с 13 по 18 и т.п.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов не влияет на результат, таких как индивидуальная игра на счет ударов, если используется результат последних девяти, шести или трех лунок, то из результата на этих лунках следует вычитать половину, одну треть или одну шестую часть гандикапа. При вычислениях с использованием дробных чисел Комитету следует руководствоваться рекомендациями соответствующего органа по гандикапам.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов влияет на результат, таких как игра на счет ударов в формате «форбол» или соревнования в форматах богги, пар или стейблфорд, гандикаповые удары следует назначать так же, как они назначались в соревнованиях – с использованием соответствующей игроку таблицы распределения ударов.

11. Распределение игроков в матчевой игре

При матчевой игре может применяться либо слепая жеребьевка, либо распределение игроков из «корзин» по 4 или 8 человек. Однако если проведению матчей предшествовал отборочный раунд, рекомендуется использовать стандартную сетку с учетом занятых в этом раунде мест.

Стандартная сетка с учетом занятых мест

Для определения места в стандартной стартовой сетке при одинаковых результатах в отборочных раундах (кроме случаев, когда речь идет о попадании или непопадании в число участников, прошедших квалификацию) используется порядок, когда места определяются очередностью сдачи участниками счетных карточек; при этом игрок, первым сдавший счетную карточку, получает более высокое место и т.д. В случае невозможности определить порядок сдачи счетных карточек, вопрос решается слепой жеребьевкой.

ВЕРХНЯЯ ПОЛОВИНА	НИЖНЯЯ ПОЛОВИНА	ВЕРХНЯЯ ПОЛОВИНА	НИЖНЯЯ ПОЛОВИНА
64 УЧАСТНИКА		32 УЧАСТНИКА	
1 против 64	2 против 63	1 против 32	2 против 31
32 против 33	31 против 34	16 против 17	15 против 18

16 против 49	15 против 50	8 против 25	7 против 26
17 против 48	18 против 47	9 против 24	10 против 23
8 против 57	7 против 58	4 против 29	3 против 30
25 против 40	26 против 39	13 против 20	14 против 19
9 против 56	10 против 55	5 против 28	6 против 27
24 против 41	23 против 42	12 против 21	11 против 22
4 против 61	3 против 62	16 УЧАСТНИКОВ	
29 против 36	30 против 35	1 против 16	2 против 15
13 против 52	14 против 51	8 против 9	7 против 10
20 против 45	19 против 46	4 против 13	3 против 14
5 против 60	6 против 59	5 против 12	6 против 11
28 против 37	27 против 38	8 УЧАСТНИКОВ	
12 против 53	11 против 54	1 против 8	2 против 7
21 против 44	22 против 43	4 против 5	3 против 6

Приложение II. Конструкция клюшек.

В случае сомнений в том, соответствует ли какая-либо клюшка требованиям, или нет, следует обратиться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец клюшки, запускаемой в производство, на предмет принятия решения о соответствии этой клюшки Правилам. Образцы становятся собственностью R&A и используются для справок. Если изготовитель не представил образец, или, предоставив образец и не дождавшись решения о соответствии клюшки Правилам, начинает изготовление или продажу клюшек, то он делает это на свой страх и риск, т.к. эти клюшки могут быть признаны не соответствующими Правилам.

Далее изложены общие требования к конструкции клюшек, а также приведены технические требования и описания. Более подробная информация

об этих требованиях и их полное описание приведены в «Руководстве по Правилам, касающимся клюшек и мячей».

Когда существует требование, чтобы клюшка или часть клюшки соответствовала Правилам, то она должна разрабатываться и производиться так, чтобы соответствовать этим требованиям.

1. Клюшки

а. Общие положения

Клюшка – это приспособление, предназначенное для нанесения ударов по мячу. Существует, как правило, три основных разновидности клюшек: айрон, вуд и паттер. Они различаются по форме и предполагаемому использованию. Паттер представляет собой клюшку с углом наклона ударной поверхности (лофтом) не более десяти градусов, предназначенную, в основном, для использования на паттинг-грине.

Клюшка не должна иметь существенных отличий от традиционных и исторически сложившихся формы и способа изготовления. Клюшка должна состоять из ручки (шафта) и головки, на шафте может быть закреплен материал, позволяющий игроку крепко удерживать клюшку (см. ниже). Все части клюшки должны быть прочно закреплены, так чтобы она представляла собой единое целое, и на ней не должно быть никаких дополнительных насадок. Как исключение, к клюшке может быть прикреплено что-либо, не влияющее на ее игровые качества.

б. Возможность подгонки

Все клюшки могут иметь механизмы для подгонки по весу. Подгонка по любым другим параметрам также может быть разрешена после рассмотрения R&A. Нижеперечисленные требования применяются ко всем

допустимым способам подгонки:

- (i) подгонка не должна быть осуществима быстро и легко;
- (ii) все подгоняемые части прочно скреплены, и нет разумных оснований полагать, что они потеряют жесткость сцепления во время раунда;
- (iii) все аспекты подгонки соответствуют Правилам.

В течение оговоренного раунда игровые характеристики клюшки не должны целенаправленно изменяться ни ее подгонкой, ни любым другим способом (см. Правило 4-2а).

с. Длина

Полная длина клюшки должна быть не менее 18 дюймов (45,72 см) и не более 48 дюймов (121,92 см). К паттерам верхнее ограничение по длине не относится.



Рис. I.

Длина вудов и айронов измеряется на клюшке, лежащей на горизонтальной поверхности так, чтобы подошва образовывала с этой поверхностью угол в 60 градусов, как показано на рис. I. Длина клюшки определяется как расстояние от точки пересечения этих двух плоскостей до верхней точки рукоятки. Для паттеров длина измеряется от верхней точки рукоятки вдоль оси shaft или вдоль продолжения прямой линии от оси shaft до подошвы клюшки.

d. Расположение shaft

В нормальном положении при изготовке к удару shaft клюшки должен быть расположен так, что:

- (i) проекция прямолинейной части shaft на вертикальную плоскость, проходящую через носок и пятку, должна отклоняться от вертикали не менее чем на 10 градусов (см. рис. II). Если конструкция клюшки такова, что позволяет игроку эффективно использовать ее в вертикальной или близкой к вертикальной позиции, минимальная величина отклонения для такой клюшки в указанной плоскости может быть увеличена до 25 градусов;

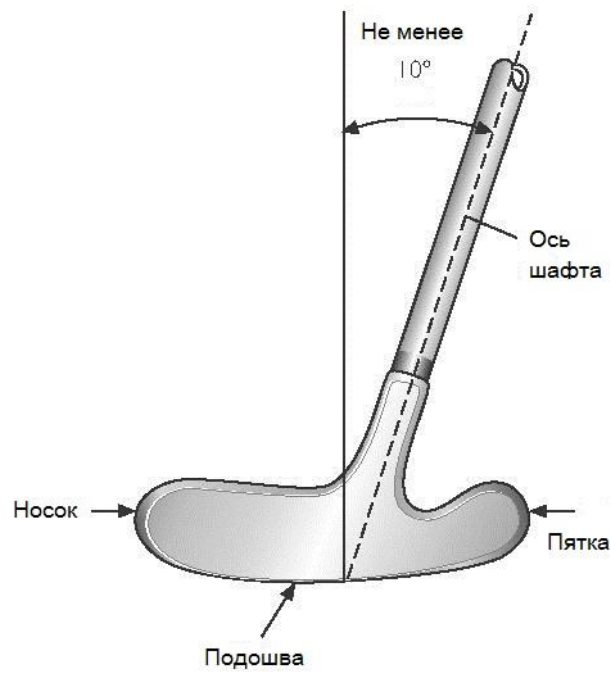


Рис. II.

(ii) проекция прямолинейной части shaft на вертикальную плоскость, проходящую через предполагаемую линию игры, не должна отклоняться от вертикали более чем на 20 градусов в направлении лицевой стороны или на 10 градусов в обратном направлении (см. рис. III).

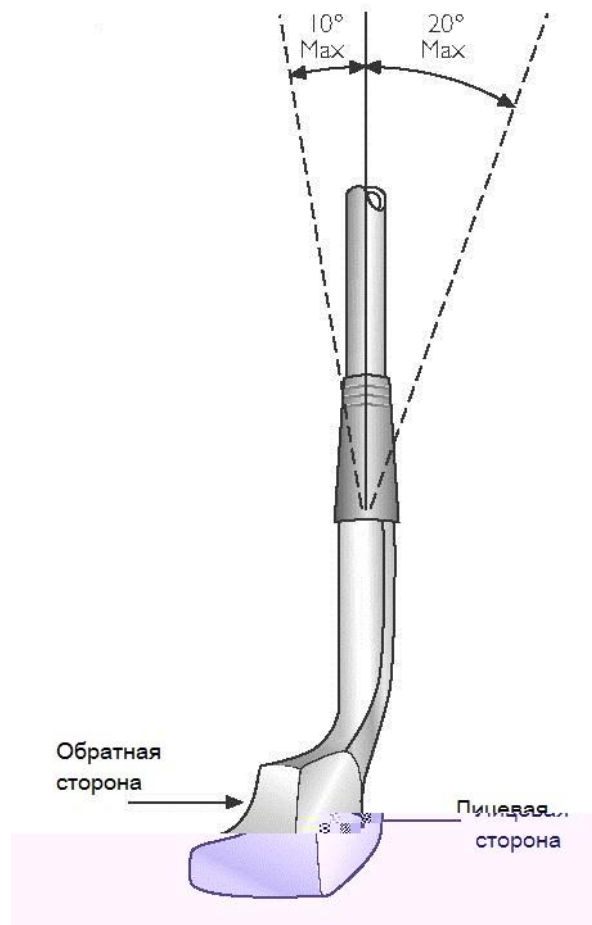


Рис. III.

У всех клюшек, кроме паттеров, вся пяточная часть должна выступать не более чем на 0,625 дюйма (15,88 мм) за плоскость, проходящую через ось прямолинейной части shaft и предполагаемую линию игры при взгляде на нее сверху (см. рис. IV).

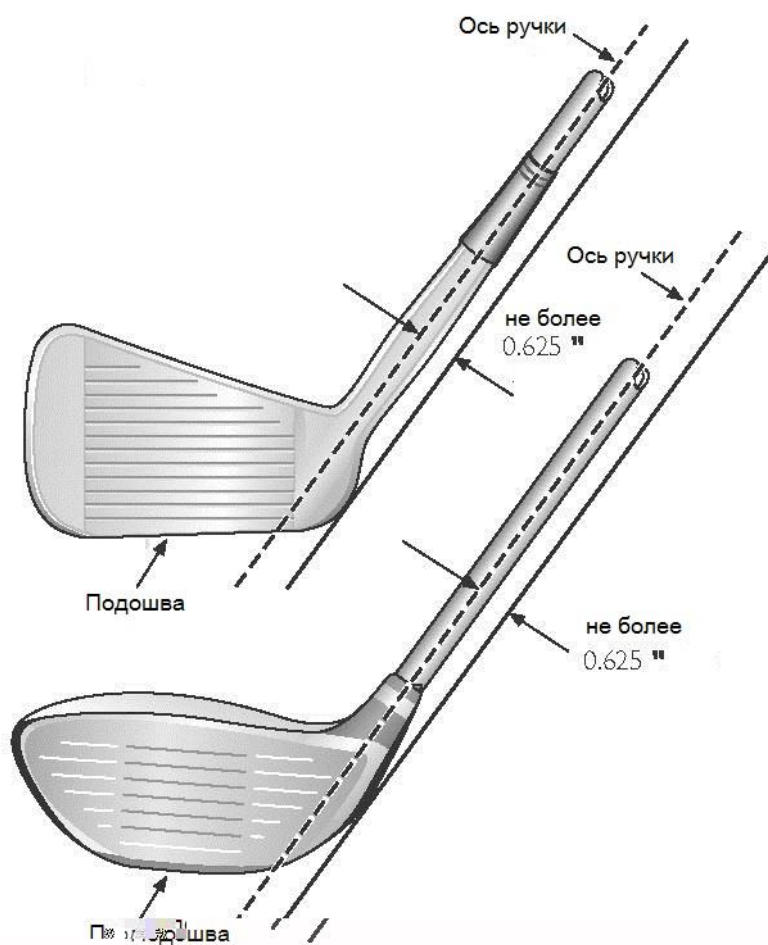


Рис. IV.

2. Шафт

а. Прямолинейность

Шафт (ручка) должен быть прямым от верхней точки рукоятки до точки, находящейся на расстоянии не более 5 дюймов (127 мм) от подошвы. Измерение производится от точки начала отклонения shaft от прямой линии, вдоль оси изогнутой части shaft, шейки и/или гнезда (см. рис. V).

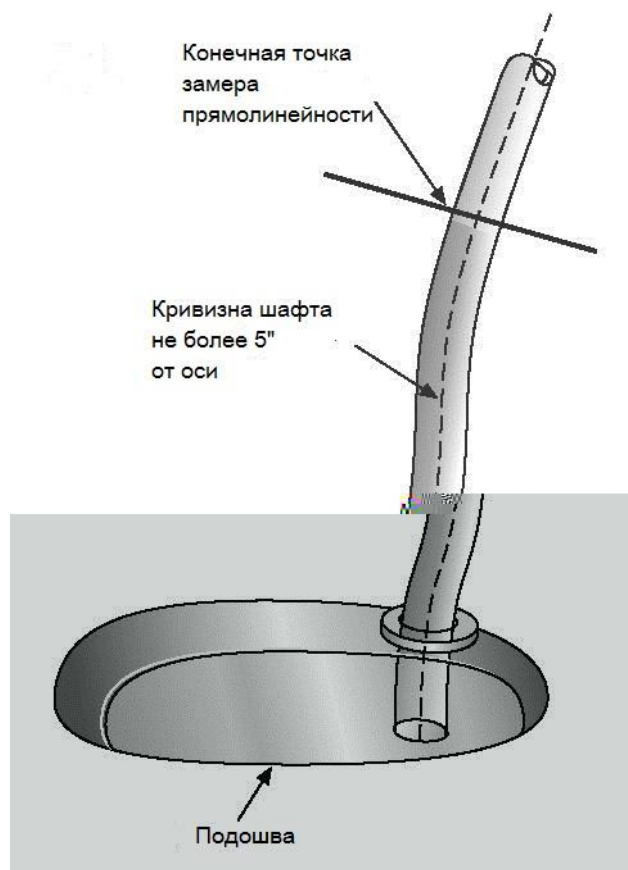


Рис. V.

в. Свойства при сгибании и скручивании

В любом месте по всей своей длине шaft должен:

- (i) сгибаться таким образом, чтобы степень изгиба была одинаковой независимо от того, как он повернут вдоль продольной оси;
- (ii) иметь одинаковую жесткость на скручивание в обоих направлениях.

с. Крепление головки

Шaft должен крепиться к головке в области пятки напрямую или с помощью одного отверстия и/или гнезда простой формы. Длина от верхней точки шейки и/или гнезда до подошвы клюшки не должна превышать 5 дюймов (127 мм) при измерении вдоль оси, шейки и/или гнезда, включая их возможные изгибы (см. рис. VI).

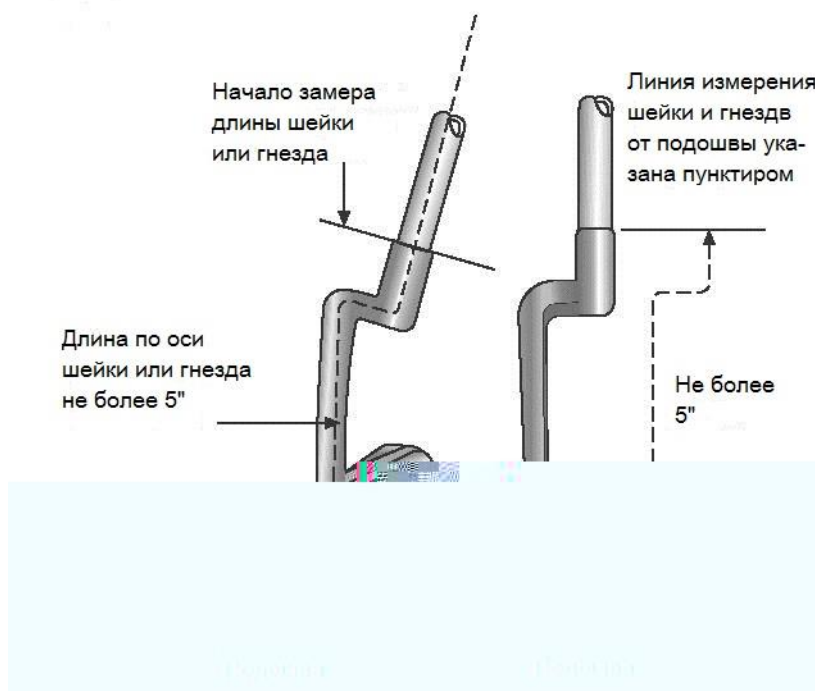


Рис. VI.

Исключение для паттеров: Шафт или шейка и/или гнездо паттера могут быть закреплены в любом месте головки.

3. Рукоятка (рис. VII)

Рукоятка клюшки (грип) состоит из материала, наложенного на шафт, для обеспечения игроку возможности прочно удерживать клюшку. Рукоятка должна быть закреплена на шафте, быть прямой, простой по форме и доходить до конца шафта. Не допускается наличие на рукоятке формованных углублений для какой-либо части рук. Если на шафт не наложено никакого материала, то рукояткой считается часть шафта, предназначенная для того, чтобы игрок держался за нее.

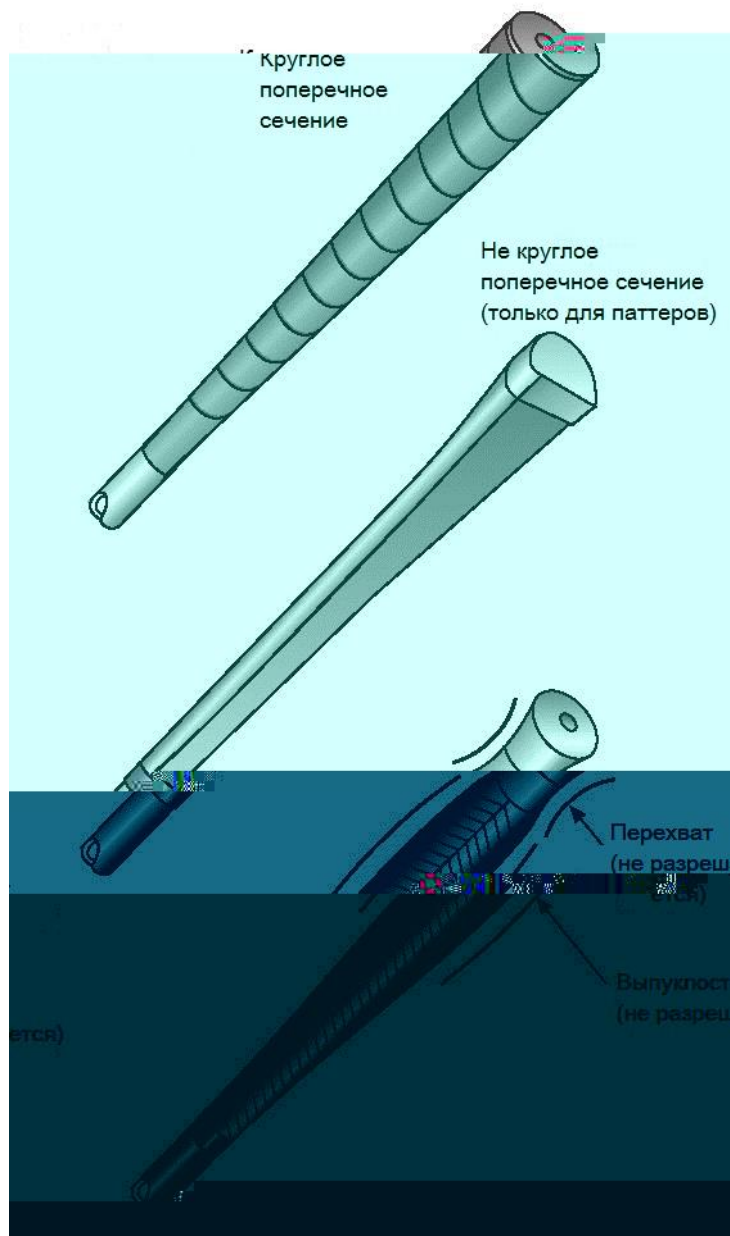


Рис. VII.

(i) Рукоятки всех клюшек, кроме паттеров, должны быть круглыми в поперечном сечении. Исключение составляет наличие прямого, непрерывного, слегка выступающего ребра по всей длине рукоятки. На рукоятке с обмоткой или имитацией обмотки допускается наличие спирального узора, образующего небольшие ступеньки.

(ii) Рукоятка паттера не обязательно должна иметь круглое поперечное сечение при условии, что поперечное сечение не имеет углублений, симметрично и в целом примерно одинаково по всей длине рукоятки (см. пункт (v)).

(iii) Рукоятка может сужаться к концу, но не должна иметь выпуклостей и перехватов. Диаметр поперечного сечения, измеренный в любом направлении, не должен превышать 1,75 дюйма (44,45 мм).

(iv) Для любых клюшек, кроме паттеров, ось рукоятки должна совпадать с

осью шфта.

(v) У паттера может быть две рукоятки при условии, что каждая из них имеет круглое поперечное сечение, а ось каждой рукоятки совпадает с осью шфта, и они отстоят друг от друга на расстояние не менее 1,5 дюйма (38,1 мм).

4. Головка клюшки

а. Простота формы

Головка клюшки должна в целом быть простой по форме. Все части ее должны быть функциональными, твердыми и естественной конструкции. Головка клюшки или любая ее часть не должна конструироваться похожей на какой-либо иной объект. Не представляется возможным дать ясное и однозначное определение «простой формы». Однако в число особенностей, которые считаются нарушающими данное требование, вследствие чего запрещены, входят (но не ограничиваются ими):

(i) Для всех клюшек

- отверстия на лицевых поверхностях;
- отверстия внутри головки (некоторые исключения могут быть сделаны для паттеров и айронов с выемками на тыльной стороне);
- особенности, имеющие целью обеспечить соответствие требованиям по размерам;
- особенности, сдвигающие вперед или назад ударную поверхность;
- особенности, выступающие значительно выше верхней линии головки;
- бороздки и желобки на головке, которые продолжаются на лицевую сторону клюшки (некоторые исключения могут быть сделаны для паттеров);
- оптические или электронные устройства.

(ii) Для вудов и айронов

- все, перечисленное в разделе (i) выше;
- углубления на внешней стороне пятки и/или носка головки, видимые при взгляде сверху;
- глубокие или множественные углубления на внешней стороне задней части головки, видимые при взгляде сверху;
- прозрачные материалы, добавленные к головке, чтобы обеспечить соответствие функциям, которые иным способом не достигаются;
- особенности, видимые за пределами внешних контуров головки при взгляде сверху.

б. Размеры, объем и момент инерции

(i) Вуды

У клюшки, лежащей так, что подошва образует с горизонтальной плоскостью угол в 60 градусов, размерные параметры головки должны быть следующими:

- расстояние от пятки до носка головки больше, чем расстояние от лицевой до обратной стороны;
- расстояние от пятки до носка головки не более 5 дюймов (127 мм);
- расстояние от подошвы до свода головки, включая все разрешенные выступы, не более 2,8 дюйма (71,12 мм).

Эти параметры измеряются по горизонтали между вертикальными проекциями крайних точек:

- пятки и носка;
- лицевой и обратной стороны (см рис. VIII, размер A);

и по вертикали между горизонтальными проекциями крайних точек подошвы и свода (см рис. VIII, размер B). Если крайняя точка пятки не определяется очевидно, считается, что она находится на 0,875 дюйма (22,23 мм) выше горизонтальной плоскости, на которой лежит клюшка (см рис. VIII, размер C).

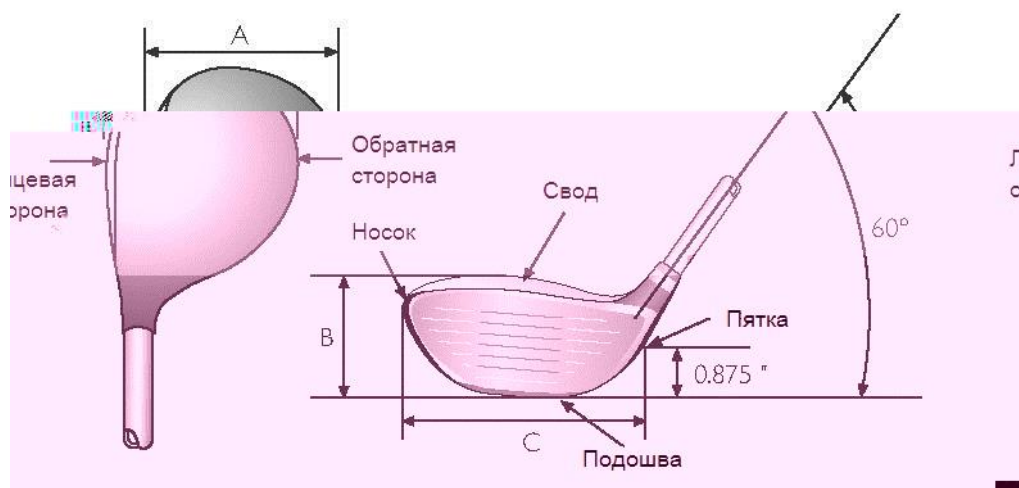


Рис. VIII.

Объем головки не должен превышать 460 кубических сантиметров (28,06 куб. дюймов) плюс допуск в 10 куб. см (0,61 куб. дюйма).

Когда продольный угол наклона головки клюшки (лай) составляет 60 градусов, момент инерции вокруг вертикальной оси, проходящей через центр тяжести головки клюшки, не должен превышать 5900 грамм на 1 кв. см. (32,259 унций на 1 кв. дюйм), плюс допуск в 100 грамм на кв. см. (0,547 унции на 1 кв. дюйм).

(ii) Айроны

Размеры головки должны быть таковы, чтобы при завершённой изготовке к удару расстояние от пятки до носка было больше, чем расстояние от лицевой до обратной стороны.

(iii) Паттеры (рис. IX)

Размеры головки в нормальном положении изготовки к удару должны быть такими, что:

- расстояние от пятки до носка превышает расстояние от лицевой поверхности до обратной стороны головки;
- расстояние от пятки до носка головки менее или равно 7 дюймам (177,8 мм);
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности более или равно двум третям расстояния от лицевой поверхности до обратной стороны головки;
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности более или равно половине расстояния от пятки до носка головки;
- расстояние от подошвы до верха головки, включая все разрешенные выступы, менее или равно 2,5 дюймам (63,5 мм).

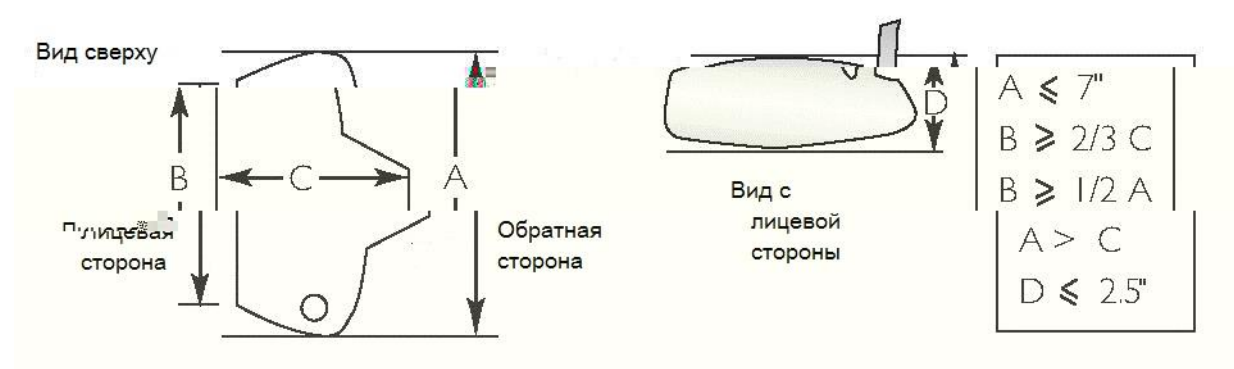


Рис. IX.

Для головок традиционной формы эти размеры измеряются по горизонтали между вертикальными проекциями крайних точек:

- пятки и носка головки;
- пятки и носка лицевой стороны;
- лицевой и обратной стороны;

и по вертикали между горизонтальными проекциями крайних точек подошвы и верхней части головки.

Для головок нетрадиционной формы длина от носка до пятки может измеряться по лицевой стороне.

с. Пружинящий эффект и динамические характеристики

Конструкция, материалы и/или производство, или любая обработка головки (включая ударную поверхность) не должна:

(i) давать пружинящий эффект, который превышает пределы, установленные в Протоколах испытаний маятниковым методом, выпущенных R&A;

(ii) содержать свойства или технологии, которые могли бы придать головке чрезмерный пружинящий эффект или повлиять на него, включая отдельные пружины или пружинящие свойства, но не ограничиваясь ими;

(iii) оказывать чрезмерное добавочное воздействие на движение мяча.
Примечание. Пункт (i) не относится к паттерам.

d. Ударные поверхности

Клюшка должна иметь только одну ударную поверхность. Исключение составляет паттер, который может иметь две ударные поверхности, при условии, что их характеристики одинаковы и они находятся одна напротив другой.

5. Лицевая сторона клюшки

a. Общие положения

Лицевая сторона клюшки должна быть твердой, негнущейся и не должна придавать мячу значительно большее или меньшее вращение, чем придаваемое стандартной стальной лицевой стороной (некоторые исключения могут быть сделаны только для паттеров), а также должна быть гладкой и без вогнутости (за исключением отдельных видов неровностей, перечисленных ниже).

b. Материал и шероховатость ударной поверхности

За исключением видов неровностей, перечисленных в следующих пунктах, шероховатость поверхности, предназначенной для контакта с мячом (зоны удара), не должна быть большей, чем та, что возникает при пескоструйной обработке или тонкой шлифовке (см. рис. X).



Рис. X.

Вся зона удара должна быть выполнена из одного материала. Исключение

может быть сделано для деревянных клюшек.

с. Неровности зоны удара

Если на клюшке присутствуют желобки или точечные углубления в зоне удара, они должны удовлетворять следующим требованиям:

(i) Желобки

- Желобки должны быть прямыми и параллельными.
- Желобки должны иметь симметричное поперечное сечение, и их стороны не должны сходиться (см. рис. XI).

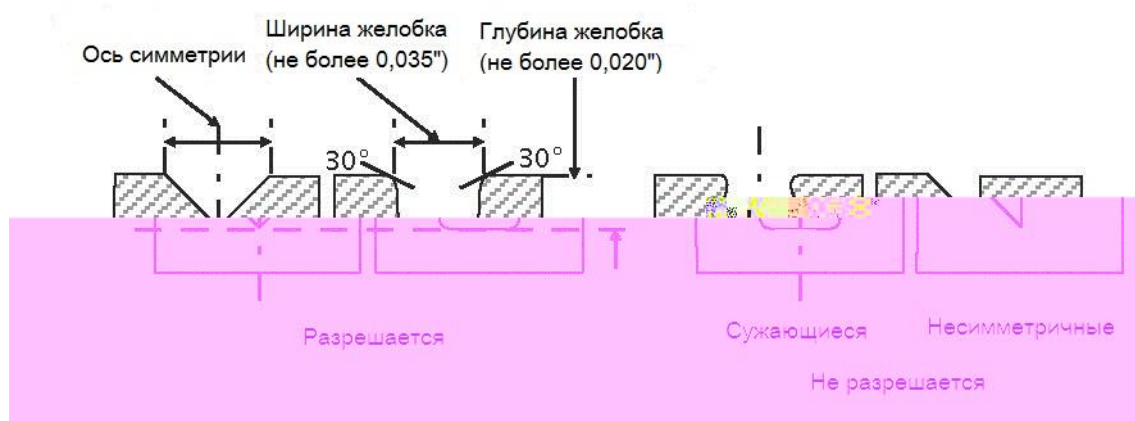


Рис. XI.

- Для клюшек с лофтом 25 градусов или более желобки должны иметь простой профиль поперечного сечения.*
- Ширина, интервал и поперечное сечение желобков должны быть единообразны по всей лицевой стороне клюшки (некоторые исключения могут быть предусмотрены для вудов).
- Ширина каждого из желобков не должна превышать 0,035 дюйма (0,9 мм) по результатам официальной «30-градусной» методики измерения R8A.
- Расстояние между краями соседних желобков не должно быть меньше, чем утроенная ширина желобка, а так же не меньше 0,075 дюйма (1,905 мм).
- Глубина желобков не должна превышать 0,020 дюйма (0,508 мм).
- Для всех клюшек, за исключением драйверов, отношение площади поперечного сечения (A) желобка к шагу желобка (W+S) не должна превышать 0,0030 кв. дюйма на дюйм (0,0762 кв.мм/мм) (см. рис. XII).*

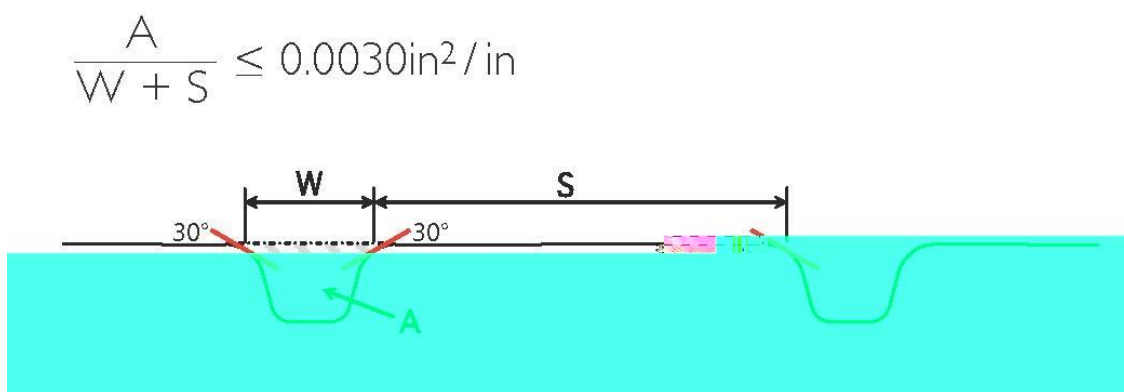


Рис. XII.

- Желобки не должны иметь острых кромок или выпуклых краев.
- Для клюшек с лофтом 25 градусов или более края желобков должны быть закругленной формы, с радиусом закругления, измеренным как указано на рис. XIII, не менее 0,010 дюйма (0,254 мм) и не более 0,020 дюйма (0,508 мм). Допустимы отклонения радиуса закругления в пределах 0,001 дюйма (0,0254 мм).*

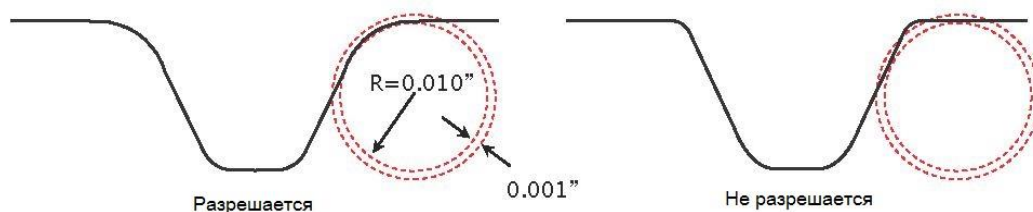


Рис. XIII.

(ii) Точечные углубления

- Максимальный размер любого точечного углубления не должен превышать 0,075 дюйма (1,905 мм).
- Расстояние между точечными углублениями (или между такими углублениями и желобками) не должно быть менее 0,168 дюйма (4,27 мм) при измерении между центрами углублений.
- Глубина точечных углублений не должна превышать 0,040 дюйма (1,02 мм).
- Точечные углубления не должны иметь острых кромок и выпуклых краев.
- Для клюшек с лофтом 25 градусов или более края точечных углублений должны быть закругленной формы, с радиусом закругления не менее 0,010 дюйма (0,254 мм) и не более 0,020 дюйма (0,508 мм). Допустимы отклонения радиуса закругления в пределах 0,001 дюйма (0,0254 мм).*

Примечание 1. Требования к желобкам и точечным углублениям, помеченные звездочкой (*), применимы только к новым моделям клюшек,

произведённым после 1 января 2010 года, а также к любым клюшкам, ударная поверхность которых намеренно изменялась, например обновлялись желобки. Для получения дополнительной информации о соответствии требованиям клюшек, произведенных до 1 января 2010 года, обращайтесь веб-сайту www.randa.org

Примечание 2. Комитет в Условиях соревнований может установить, что клюшки, переносимые игроком, должны соответствовать указанным выше и отмеченным звездочкой (*) требованиям к желобкам и точечным углублениям. Введение такого условия рекомендуется исключительно в соревнованиях игроков высокого класса. Для получения дополнительной информации обращайтесь к Решению 4-1/1 из книги «Решения по правилам гольфа».

d. Декоративная маркировка

Центр зоны удара может быть отмечен изображением, находящимся в пределах квадратного участка со стороной 0,375 дюйма (9,53 мм). Это изображение не должно оказывать добавочного воздействия на движение мяча. Разрешается наличие изображения за пределами зоны удара.

e. Отделка лицевой стороны, выполненной не из металла

Приведенные выше требования не применяются к головкам клюшек, выполненных из дерева, или зона удара которых выполнена из материала, твердостью менее, чем у металла, с лофтом 24 градуса или меньше. Однако для них запрещена обработка, способная оказать добавочное влияние на движение мяча.

f. Отделка лицевой стороны паттера

Любая разметка на лицевой поверхности паттера не должна иметь острых кромок и выпуклых краев. Требования к шероховатости, материалу и отделке зоны удара к паттерам не применяются.

Приложение III. Мяч.

1. Общие положения

Мяч не должен иметь значительных отличий от традиционных и привычных форм и способов производства. Материалы и конструкция мяча не должны противоречить целям и духу Правил.

2. Вес

Вес мяча не должен превышать 45,93 г (1,620 английской унции).

3. Размер

Диаметр мяча не должен быть меньше 42,67 мм (1,680 дюйма).

4. Сферическая симметрия

Мяч не должен быть сконструирован, изготовлен или модифицирован таким образом, чтобы получить свойства, которые отличались бы от свойств сферически симметричного мяча.

5. Начальная скорость

Начальная скорость мяча не должна превышать предельного значения, определяемого в соответствии с действующим Стандартом начальной скорости мячей для гольфа, установленным R&A.

6. Стандарт дальности

Сумма расстояний полета и качения мяча, определенная по результатам тестирования с использованием оборудования, одобренного R&A, не должна превышать расстояния, определяемого в соответствии с действующим Стандартом дальности мячей для гольфа, установленным R&A.

Приложение IV. Устройства и игровое снаряжение.

При возникновении у игрока сомнений по поводу соответствия любого устройства или игрового снаряжения Правилам, следует обращаться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец устройства или снаряжения, запускаемого в производство, на предмет принятия решения о том, будет ли его применение в течение оговоренного раунда нарушением Правила 14-3. Образцы становятся собственностью R&A и используются для справок. Если изготовитель не представил образец, или, предоставив образец и не дождавшись решения, начинает изготовление или продажу устройства или снаряжения, он принимает на себя риск того, что использование этих устройств или снаряжения может быть признано не соответствующим Правилам.

Нижеследующие параграфы, а также их трактовки и спецификации, устанавливают основные требования к конструкции устройств и снаряжения. Их следует использовать в связи с Правилем 11-1 (Удар с площадки-ти) и Правилем 14-3 (Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения).

1. Подставочки-ти (Правило 11)

Подставочка-ти это устройство, сконструированное для установки мяча в приподнятом над землей положении. Подставочка-ти не должна:

- быть длиннее 4 дюймов (101,6 мм);
- быть спроектированной или произведенной таким образом, чтобы указывать линию игры;
- оказывать неоправданное влияние на движение мяча;
- помогать игроку в совершении удара или в его игре любым другим способом.

2. Перчатки (Правило 14-3)

Игрок может носить перчатки, помогающие ему в хвате клюшки, которые должны быть простыми.

«Простые» перчатки должны:

- плотно облегать руку, охватывая или открывая каждый палец в отдельности;
- быть сделанными из однородного материала, примененного по всей кисти и поверхности хвата пальцами.

«Простые» перчатки не должны иметь:

- на поверхности хвата или внутри перчатки материалов, главным

назначением которых является «набивка», или дающих эффект «набивки». Набивкой считается когда какая-либо зона материала перчатки в толщину превышает соседние зоны более чем на 0,025 дюйма (0,635мм), в отсутствие дополнительных накладок;

Примечание: Накладки могут применяться для повышения износостойкости, улучшения впитывающих качеств или в иных функциональных целях, если они не будут выходить за пределы определения «набивка» выше.

- стяжек, помогающих предотвратить проскальзывание клюшки или скрепляющих руку и клюшку;
- любых средств скрепления пальцев вместе;
- материалов перчатки, прилипающих к рукоятке;
- особенностей, помимо визуальных средств, разработанных для помощи игроку в расположении рук в согласованном или каком-либо конкретном положении на рукоятке;
- утяжелителей, помогающих игроку в совершении удара;
- любых особенностей, могущих ограничить подвижность суставов;
- любых других свойств, которые могли бы помочь игроку в совершении удара или в его игре.

3. Обувь (Правило 14-3)

Игрок может носить обувь, помогающую ему прочно принимать игровую стойку. Условиями соревнований могут регулироваться некоторые ограничения в отношении обуви, например использование металлических шипов на подошве, но обувь в любом случае не должна обладать свойствами:

- разработанными специально для помощи игроку в принятии игровой стойки и/или создания условий для принятия стойки;
- разработанными для помощи игроку в прицеливании;
- которые могли бы любым другим способом помочь игроку в совершении удара или в его игре.

4. Одежда (Правило 14-3)

Предметы одежды не должны обладать свойствами:

- разработанными для помощи игроку в прицеливании;
- которые могли бы любым другим способом помочь игроку в совершении удара или в его игре.

5. Устройства для измерения расстояний (Правило 14-3)

Во время оговоренного раунда использование любых устройств,

определяющих расстояния, не разрешается, если только Комитетом не будет введено Местное правило, допускающее это (см. Примечание к Правилу 14-3 и Приложение I; часть B; Раздел 3).

Если будет введено такое Местное правило, то устройство должно измерять только расстояния.

В число функций, при наличии которых использование устройства будет нарушением Местного правила, входят (но не ограничиваются ими):

- оценка или измерение наклона;
- оценка или измерение других условий, которые могут оказывать влияние на игру (в т.ч. скорость или направление ветра, иная климатическая информация, такая как температура, влажность и т.п.)
- дача рекомендаций, которые могут помочь игроку в совершении удара или в его игре (в т.ч. о выборе клюшки, типе предстоящего удара, чтении паттинг-гринов, или других подобных советов);
- вычисление эффективного расстояния между двумя точками на основе уклона или иных условий, влияющих на дальность удара.

Использование устройств при наличии таких функций противоречит Правилам вне зависимости от того, что:

- функции являются отключаемыми или деактивируемыми;
- функции отключены или деактивированы.

Многофункциональное устройство, такое как смартфон и микрокомпьютер, может быть использовано в качестве устройства для измерения расстояний, если оно содержит приложение для определения расстояний, которое соответствует приведённым выше ограничениям (т.е. измеряет исключительно расстояния). Кроме того, при использовании приложения для определения расстояний, в устройстве должны отсутствовать другие установленные приложения и функции, при наличии которых использование устройства будет противоречить Правилам, независимо от того, использовались ли такие функции или нет.

Дисциплина «Мини-гольф»

Терминология

Мини-гольф – спортивная игра с мячом и клюшкой, правила которой регламентируются настоящим документом.

Поле для мини-гольфа – спортивное сооружение, включающее несколько дорожек для мини-гольфа.

Дорожка для мини-гольфа – площадка с искусственным покрытием, предназначенная для игры в мини-гольф.

Бетонный мини-гольф – стандарт мини-гольфа, поле для которого находится в соответствии с требованиями, определяемыми специальными правилами для «бетонного мини-гольфа».

Миниатюр-гольф – стандарт мини-гольфа, поле для которого находится в соответствии с требованиями, определяемыми специальными правилами для «миниатюр-гольфа».

Фетровый мини-гольф – стандарт мини-гольфа, поле для которого находится в соответствии с требованиями, определяемыми специальными правилами для «фетрового мини-гольфа».

Свободный стандарт – стандарт мини-гольфа, поле для которого находится в соответствии с требованиями, определяемыми специальными правилами мини-гольфа «свободного стандарта».

Паттер – клюшка для гольфа или для мини-гольфа, предназначенная для выполнения катящих ударов.

Игровая площадь – поверхность дорожки, находясь на которой мяч считается находящимся в игре.

Ти – выделенная цветом или каким-либо иным способом часть поверхности дорожки, на которую устанавливается мяч перед началом игры.

Красная линия – линия, ограничивающая игровую площадь со стороны ти. При ее наличии мяч считается введенным в игру после пересечения этой линии.

Препятствие – специальная конструкция на дорожке для мини-гольфа, через которую или по которой должен пройти мяч в процессе движения с ти в лунку.

Цель – конструкция на игровой поверхности, перемещение мяча в которую с помощью клюшки является целью игры.

Лунка – круглое отверстие на игровой поверхности, являющееся, за исключением некоторых модульных дорожек, целью игры.

Зона лунки – часть игровой площади модульной дорожки, представляющая собой круг либо многоугольник, на котором расположена лунка.

Неиграемое положение мяча – положение мяча на игровой площади, из которого, согласно правилам, он может быть перемещен.

Разметка перемещения мяча – разметка игровой площади, определяющая место, в которое может быть перемещен мяч из неиграемого положения.

Линия перемещения мяча – разновидность разметки перемещения мяча, представляющая собой линию, ограничивающую зону, в пределах которой может быть перемещен мяч.

Дополнительное ти – разновидность разметки перемещения мяча, представляющая собой точку или круг, на которые может быть перемещен мяч.

Стартовая линия – дополнительная разметка ти, уточняющая разрешенное положение мяча перед началом игры. Мяч может быть установлен до стартовой линии или на стартовой линии.

Вспомогательная линия – дополнительная разметка игровой площади для уточнения направления перемещения мяча из неиграемого положения.

Площадка игрока – часть конструкции модульной дорожки, на которой может стоять игрок при выполнении удара с ти.

Точка касания – точка, в которой мяч касается поверхности дорожки. По точке касания определяется положение мяча.

Игрок – человек, играющий в мини-гольф.

Судья – человек, следящий за соблюдением правил во время игры.

Маркер – человек, осуществляющий запись результатов в счетную карточку игрока.

Игрок-маркер – игрок, одновременно выполняющий функции маркера для другого игрока.

Группа – группа игроков, последовательно играющих на каждой лунке и переходящих группой на следующую лунку.

Счетная карточка – документ определенного формата, в который осуществляется запись счета в процессе игры.

Защита от ветра – специальные прозрачные щиты, которые устанавливаются при игре под открытым небом для уменьшения воздействия ветра на траекторию мяча.

Белая зона – специальная зона на старте раунда, в которой проверяется готовность игроков и выдаются счетные карточки.

Зеленая зона – специальная зона на финише раунда, в которой проверяются, подписываются и сдаются счетные карточки.

WMF – World Minigolfsport Federation – Всемирная федерация спортивного мини-гольфа.

EMF – European Minigolfsport Federation – Европейская федерация спортивного мини-гольфа.

1. Общие положения

1.1. Мини-гольф – это игра с клюшкой и мячом на поле для мини-гольфа. Цель игры состоит в перемещении мяча с ти в определенную цель за наименьшее число ударов.

1.2. Данные Правила действуют на всех международных и всероссийских спортивных соревнованиях.

1.3. Все Приложения являются неотъемлемой частью данных Правил.

2. Поле / дорожки

2.1. Поле для мини-гольфа включает 18 отчетливо определенных дорожек, которые пронумерованы и находятся в соответствии с требованиями к определенному стандарту, определяемыми Приложениями 2 и 3.

2.2. Дорожка, предназначенная для соревнований, включает:

- фактическую игровую площадь;
- границы (как правило, борта);
- разметку, определяющую положение ти;
- одно или больше препятствий (если есть);
- красную линию (если есть) – сплошную, красного цвета;
- вспомогательные линии (если есть) – пунктирные, черного цвета;
- линии перемещения мяча (необязательны для свободного стандарта) – сплошные, черного цвета;
- лунку или другую цель, определенную для данной дорожки;
- другие элементы разметки, если они необходимы для определенного стандарта.

2.3. Размеры игровой площади регламентируются специальными правилами для определенного стандарта (Приложение 3).

2.4. Если границы не обозначены бортами, они должны быть обозначены каким-либо другим способом. Границы должны быть отчетливо видны везде, где это существенно для игры.

2.5. Каждая лунка должна иметь разметку, определяющую положение и границы ти. Разметка ти должна соответствовать требованиям к определенному стандарту поля или дорожки.

2.6. Препятствия должны быть функциональны по конструкции и дизайну. Препятствия должны быть закреплены. Части препятствия, через которые или по которым может проходить мяч, должны быть неподвижны. Положение препятствий, которые в принципе могут быть сдвинуты, должно быть отмечено. Никакие эстетические украшения не должны влиять на функциональные качества препятствий. Препятствия считаются различными, если они отличаются не только внешне, но и с игровой точки зрения, при этом различия должны быть определены через измеряемые параметры.

2.7. Красная линия указывает, какой минимальный путь должен пройти мяч с ти для того чтобы считаться введенным в игру. Если первое препятствие перекрывает всю ширину игровой площади, красная линия, проходящая по нему, совпадает с его окончанием. Лунки, которые играют непосредственно и только с ти, красной линии не имеют.

2.8. Вспомогательными линиями отмечаются окончания всех препятствий, находящихся за красной линией. По этим линиям определяется направление перемещения мяча.

2.9. Расстояние до элемента разметки включает размеры самого элемента (например, толщину линии).

2.10. Если перемещение находящегося в игре мяча в данном месте разрешено, там должна быть разметка перемещения (необязательно для свободного стандарта). Разметка указывает, куда мяч может быть установлен в соответствии с правилами перемещения.

2.11. Диаметр цели (если это лунка) не может превышать 120 мм. Размеры других целей определяются специальными правилами для конкретных стандартов.

2.12. Разметка должна удовлетворять требованиям к определенным стандартам, задаваемым правилами.

2.12. Для стандартов «бетонный мини-гольф», «миниатюр-гольф» и «фетровый мини-гольф» должны существовать точные схемы каждой лунки с необходимыми описаниями. Схемы должны позволять определенно интерпретировать правила применительно к данным стандартам. Для каждой части дорожки должны быть определены требуемые правилами параметры и, если необходимо, регламентированы параметры ее конструкции. Правила для стандартов, включая схемы дорожек международных стандартов, определяются специальной документацией, утверждаемой международной федерацией как Специальные правила.

2.14. Всероссийские и международные спортивные соревнования разрешены только на полях, сертифицированных WMF и(или) Ассоциацией гольфа России.

2.15. Запрещено делать любые изменения на дорожке (например, делать углубления). Как тренерам, так и игрокам запрещено перед турниром или в ходе турнира делать отметки на дорожках или вблизи их с помощью пишущих средств, ключек и любых других предметов. В то же время разрешено использование на ти и в зоне перемещения небольших бумажных и пластиковых колечек для предотвращения скатывания мяча перед ударом.

3. Ключка

3.1. Могут использоваться паттеры для гольфа и мини-гольфа. Другие ключки для гольфа могут использоваться, только если это предполагается специальными правилами для определенного стандарта.

3.2. Паттер не должен иметь специальных приспособлений, облегчающих прицеливание. Насечки и линии на головке паттера разрешены.

3.3. Площадь игровой поверхности головки ключки не должна превышать 40 квадратных сантиметров.

4. Мяч

4.1. Разрешены любые мячи для гольфа и мини-гольфа из любых материалов. Требования к мячам для гольфа задаются соответствующими разделами Правил для дисциплины «гольф». Требования к мячам для мини-гольфа задаются Приложением 1 к данным Правилам.

4.2. Диаметр мяча должен быть от 37,0 до 43,0 мм. Отскок мяча не должен превышать 85 см при бросании на бетон с высоты 1 м при 25° Цельсия.

4.3. В спортивных соревнованиях могут использоваться только мячи, разрешенные согласно Приложению 1.

5. Спортивная форма

5.1. Требуется командная униформа (футболки, поло и т.п.) и спортивная обувь. Принадлежность к клубу или национальной федерации мини-гольфа должна быть отражена на униформе. (Исключение: верхняя одежда вследствие погодных условий).

5.2. На официальной церемонии открытия и на церемонии награждения (на поле) команда должна быть в униформе. (Исключение: верхняя одежда вследствие погодных условий).

5.3. Ассоциация гольфа России и региональные федерации вправе устанавливать свои требования в пределах их компетенции.

6. Реклама

6.1. Во время официальных тренировок и соревнований реклама разрешена на спортивной форме (футболках, поло, свитерах, обуви и т.п.) и сумках для мячей за следующими исключениями:

- рекламы не должно быть на той части спортивной формы (спереди, сзади, на рукаве), где указаны национальная либо клубная принадлежность;
- реклама табака, алкоголя, так же, как и любая оскорбительная реклама, запрещена во всех случаях.

6.2. Реклама на командной униформе должна быть единообразной.

6.3. Реклама на стартовых номерах не регламентируется данными Правилами. Игроки должны носить стартовые номера с рекламой, установленной промоутером соревнований.

7. Выбор мяча

7.1. Игрок обязан завершить игру на каждой дорожке тем же мячом, которым он ее начал. Пробное бросание мячей разрешено, если это не мешает процессу соревнований.

7.2. Мяч, который в процессе игры, по мнению судьи, поврежден настолько, что не может быть использован для завершения игры на дорожке, или который утерян на дорожке и не найден в течение 5 минут, может быть заменен на другой мяч. Следующий удар наносится с места, на котором последний раз находился в состоянии покоя поврежденный или утерянный мяч.

8. Удар / мяч в игре

8.1. Мяч, находящийся в игре, может перемещаться только ударами клюшки. Удар по мячу может наноситься только тогда, когда мяч находится в состоянии покоя, а касание мяча клюшкой допустимо только в момент удара. (Исключение: установка мяча на ти).

8.2. В процессе подготовки к удару мяч может устанавливаться на поверхность игроком либо тренером, рукой или клюшкой. Установка мяча в пределах игровой площадки разрешена только рукой. Мяч должен быть виден в любой момент.

8.3. Непосредственно перед ударом клюшку следует держать двумя руками.

8.4. Удар считается выполненным, когда игрок, находящийся в состоянии готовности к удару, приводит клюшку в контакт с мячом, тем самым приводя его в движение. Неакцентированный контакт с мячом в отсутствие определенной готовности к удару ударом не считается. Игрок считается готовым к удару, если он начинает замах, направленный на мяч. Любое движение клюшкой назад либо вперед после этого рассматривается

как движение в состоянии готовности к удару. «Приводя в движение» означает, что мяч выходит из состояния покоя. Исключения из данного правила даются специальными правилами для определенного стандарта.

8.5. Когда игрок подходит к мячу, все остальные должны находиться на удалении от игрока и дорожки. По возможности следует соблюдать дистанцию не менее 1 метра.

8.6. Наступать на дорожку или касаться ее в разрешенных пределах можно только в процессе игры на ней. Запрещено входить на игровую площадь, если мяч находится в движении. В другие моменты на игровую площадь, если это разрешено, входить можно, но только для подготовки к удару.

8.7. Использование сумок для мячей или других предметов в качестве меток для прицеливания категорически запрещено, равно как и любые виды помощи в прицеливании со стороны тренеров или других персон в то время как игрок находится в состоянии готовности к удару. По возможности все посторонние предметы и лица должны находиться на расстоянии не менее 1 метра от границ дорожки.

8.8. Мяч играется с ти в начале игры на каждой дорожке. Кроме того, он играется с ти, если он не прошел красную линию правильно. Красная линия считается правильно пройденной, если мяч прошел через нее, касаясь ее в точке контакта. Если дорожка играется только с ти, то каждый следующий удар выполняется с ти. Во всех остальных случаях мяч следует играть с того места, в котором он пришел в состояние покоя, за исключением следующих ситуаций:

- если мяч покидает игровую площадь после правильного прохождения красной линии он, с учетом правил перемещения мяча, устанавливается на точку, в которой он покинул игровую площадь;

- если мяч проходит второе и последующие препятствия не по предписанному пути (например, перепрыгивает), он устанавливается после последнего препятствия, которое было пройдено правильно;

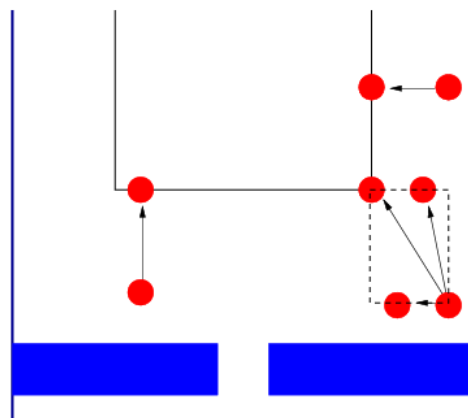
- если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия после его прохождения, он может быть перемещен (только рукой) перпендикулярно к препятствию на расстояние до 30 см (бетонный мини-гольф, миниатюр-гольф и свободный стандарт) или до 50 см (фетровый мини-гольф) от него в направлении цели (лунки);

- если мяч приходит в состояние покоя вблизи препятствия, не пройдя его, он может быть перемещен (только рукой) перпендикулярно к препятствию на расстояние до 20 см (миниатюр-гольф), до 30 см (бетонный мини-гольф и свободный стандарт) или до 50 см (фетровый мини-гольф) от него в направлении ти;

- если мяч приходит в состояние покоя вблизи границы (или на ограничительной линии), он может быть перемещен (только рукой) перпендикулярно границе на расстояние до 20 см от нее;

- если мяч приходит в состояние покоя одновременно вблизи границы и препятствия, в качестве разрешенной области перемещения рассматривается прямоугольник (см. рис.);

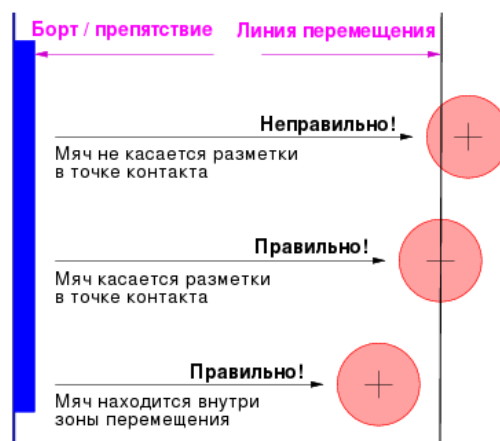
- если мяч выкатывается обратно за красную линию и приходит в состояние покоя, он, с учетом правил перемещения мяча, играется с точки, в которой он пересек красную линию при движении назад.



8.9. При перемещении мяча вплоть до разметки перемещения он должен касаться разметки в точке контакта (см. рис.):

8.10. Положение перемещенного мяча не может быть изменено вторично до удара.

8.11. Удар должен быть повторен, если он должен был быть выполнен, но не выполнен с ти, мяч был неправильно перемещен или мяч был перемещен дважды. Неправильно выполненный удар засчитывается.



8.12. Препятствия должны проходиться по предписанному пути.

8.13. Мяч считается забитым, если он приходит в состояние покоя в цели (лунке), то есть не может покинуть ее самостоятельно. Мяч можно доставать из лунки рукой либо присоской на ручке паттера.

8.14. Если мяч поднимается для очистки, его положение должно быть замаркировано. После того как мяч правильно прошел красную линию, его больше нельзя нагревать или охлаждать, или изменять его свойства каким-либо другим путем.

8.15. Каждый игрок ответственен за чистоту игровой площади. Мусор с игровой площади разрешено убирать и тогда, когда мяч еще находится в движении.

8.16. После того как удар нанесен, игроку или другим лицам запрещено целенаправленно воздействовать на движение мяча. Защита от ветра должна оставаться в первоначальном положении на протяжении всего времени движения мяча.

8.17. Если на движение мяча, находящегося в игре, повлияли внешние причины (в частности, погодные), судья может (по требованию) назначить повторный удар, если сочтет, что игрок неоправданно получил преимущество или пострадал.

8.18. Если мяч, находящийся в игре, возобновляет движение вследствие внешнего воздействия (например, ветра) после того, как он пришел в состояние покоя, он должен быть перемещен в точку, в которой он пришел в состоянии покоя вначале.

8.19. В ходе соревнований тренировочные удары (за исключением ударов, разрешенных перед началом раунда) или пробное качение мяча по дорожке категорически запрещены.

8.20. По возможности игроку до удара должно быть указано на то, что он может совершить действие, являющееся нарушением правил (например, на неправильное положение мяча или клюшки и т.п.).

9. Счет

9.1. Каждый удар считается за очко. Если мяч не забит после 6 ударов, добавляется еще один удар. Максимальный счет на одной дорожке – 7. Счет также принимается равным 7, если игрок прекратил игру на дорожке до того, как он забил мяч.

9.2. В случае если соревнование проходит в формате игры на счет ударов выигрывает игрок с наименьшим суммарным счетом. В случае формата матчевой игры выигрывает игрок с наибольшим числом выигранных дорожек (в этом случае каждая отдельная дорожка считается выигранной игроком, имеющим наименьший счет в паре).

9.3. В случае переигровки за 1-е, 2-е или 3-е места проводится игра на выбывание по принципу «внезапной смерти» между показавшими одинаковый счет игроками или командами. Переигровка начинается с дорожки 1 и продолжается на последующих дорожках до достижения результата. При специальных форматах соревнований допускается начало игры на выбывание не только с дорожки 1. В случае если соревнование проводится более чем на одном поле, дорожка 1 поля, игравшегося последним, становится первой дорожкой игры на выбывание. В случае распределения по группам или специального формата соревнования (например, матчевая игра), положение о соревнованиях должно, при необходимости, включать описание порядка его проведения. Неявка на игру на выбывание автоматически означает присвоение более низкого места. Если несколько участников переигровки не являются на игру на выбывание, им присваиваются места согласно порядку для участников от 4-го места и ниже. При игре на выбывание определяющим для распределения мест является порядок «внезапной смерти». При равенстве по этому показателю применяется порядок для участников от 4 места и ниже.

9.4. В случае, если переигровка не проводилась, так же как и в случае равенства результатов участников от 4 места и ниже, для определения порядка занятых мест применяются следующие критерии: наименьшее различие между худшим и лучшим раундом, затем между вторым из худших и вторым из лучших и т. д. При сохранении равенства присваиваются одинаковые места, а предусмотренные призы разыгрываются между занявшими их участниками. В случае если соревнование проводится более чем на одном поле, вышеупомянутый критерий вычисляется, как суммы различий между лучшим и худшим раундом по всем полям.

9.5. Результаты, показанные членами команды, учитываются, если не оговорено иное, одновременно в личном и командном зачете.

9.6. Если запасной игрок вступает в игру в ходе соревнований, в командном зачете учитывается счет замененного игрока до момента замены. После замены в командном зачете учитывается счет игрока, вышедшего на замену. В случае если замена делается на дорожке до того момента, как игра на ней завершена, команде может быть начислено 7 очков на этой дорожке.

9.7. Игрок, отсутствующий без разрешения в тот момент, когда он вызван для игры, получает по 7 ударов на каждой дорожке, на которой он отсутствовал во время игры.

10. Фиксация счета

10.1. Каждый игрок должен иметь при себе водостойкую принадлежность для письма (например, шариковую ручку, водостойкий фломастер; но не карандаш).

10.2. Для записи счета используется счетная карточка. Счетная карточка должна включать:

- имя игрока и его принадлежность к клубу, организации или ассоциации мини-гольфа;
- категорию игрока;
- международный либо национальный регистрационный номер игрока;
- название, дату и место проведения соревнования;
- графы для записи счета на каждой лунке;
- графы для записи суммарного счета раунда и суммарного счета соревнования;
- графы для записи штрафных ударов;
- графы для подписей игрока и маркера после каждого раунда;

- графы для итоговых подписей всех игроков в группе;
- графы для судейских пометок.

10.3. Игроку запрещено фиксировать его собственный счет. Счет игрока фиксируется его партнером по группе (игроком-маркером), судьей на лунке или маркером, назначенным главным судьей либо оргкомитетом. В группе более чем из двух игроков, последний игрок ведет счет первому, первый второму и т.д.

10.4. Маркер обязан в ходе игры внимательно следить за игроком. Перед записью в карточку счет должен быть объявлен.

10.5. Каждый игрок в конечном итоге ответственен за правильную запись его (ее) счета. Сдавая свою счетную карточку, игроку следует удостовериться, что все записи счета были сделаны правильно, даже если они сделаны специально назначенным маркером.

10.6. Ошибочные записи в счетной карточке должны быть исправлены немедленно, в принципе, до того, как данному игроку будет записан следующий счет. Ошибочная запись должна быть зачеркнута таким образом, чтобы оставаться читаемой, и правильный счет должен быть записан после нее и подписан. В случае группы из двух игроков исправление должно быть сделано и подписано судьей. В группе из большего числа игроков это необходимо только в случае разногласий внутри группы. В случае согласия исправление делается маркером и подписывается всеми игроками группы. Если изменение делается судьей, следует проконсультироваться относительно его достоверности со всеми игроками группы и, если возможно, с маркером.

10.7. Исправление в счетной карточке не может быть сделано после того, как счет раунда подписан маркером и игроком.

10.8. По окончании раунда каждый игрок обязан сосчитать или проверить свой счет за раунд и счета партнеров. Суммарный счет каждого раунда должен быть подписан игроком и маркером. Это следует делать, освободив последнюю дорожку для следующей группы игроков. Организаторы должны предусмотреть зеленую зону для этих целей.

10.9. Счетные карточки всегда передаются от одного игрока к другому единым пакетом, причем таким образом, чтобы игрок, получающий карточки, видел записанный ему счет.

10.10. По окончании раунда счетные карточки должны быть переданы в оргкомитет соревнований как можно быстрее (в зеленой зоне, если она предоставлена). Если не обусловлено иное, игроки незамедлительно должны покинуть поле после окончания раунда.

10.11. Если после передачи группой счетных карточек в оргкомитет выясняется, что результат для какой-либо дорожки не занесен, игроку

засчитывается на ней 7 очков, которые заносятся в свободную клетку счетной карточки.

10.12. Разрешено использование электронных счетных карточек. Все вышеперечисленные правила фиксации счета действительны в случае использования электронных счетных карточек. Если применение какого либо из правил невозможно по техническим причинам, спортивный директор турнира ответственен за внесение соответствующего изменения в регламент.

11. Порядок игры и игра на дорожке

11.1. Дорожки всегда играют по порядку от 1 к 18. В случае одновременного старта игроки не обязательно стартуют с дорожки 1, но все равно должны проходить дорожки последовательно. Например, игрок, стартующий с дорожки 9, играет дорожки 9 – 18, а затем дорожки 1 – 8 в соответствующем порядке. При одновременном старте на двух полях это означает: дорожки 9 – 18 на поле А, 1 – 18 на поле Б и 1 – 8 на поле А в соответствующем порядке.

11.2. Игра на дорожке начинается только тогда, когда предыдущий игрок закончил ее играть и покинул игровую площадь. В случае нарушения этого правила удар, выполненный слишком рано, засчитывается, а дорожка переигрывается после того, как она освобождена. Каждый игрок должен быть готов начать игру на дорожке, начиная с того момента, как мяч предыдущего игрока правильно прошел красную линию.

11.3. На каждой дорожке первый игрок в группе имеет 70 секунд на выполнение своего первого удара. Отсчет этого времени начинается с момента прихода группы на дорожку. Каждый последующий удар должен быть выполнен в пределах 60 секунд. Отсчет этого времени для второго и последующих ударов начинается с того момента, как мяч пришел в состояние покоя, а для первого удара – с того момента, как предыдущий игрок покинул дорожку. В случае группы из двух игроков отсчет времени для первого удара начинается с того момента, когда игрок-маркер записал результат и передал счетную карточку.

11.4. Игра на очередной дорожке начинается только тогда, когда последний игрок данной группы завершил предыдущую дорожку. В случае нарушения этого правила удар, выполненный слишком рано, засчитывается, а дорожка переигрывается.

11.5. Группа должна перемещаться на очередную дорожку как можно быстрее. Но, пока освободится следующая дорожка, следует ждать на только что завершенной дорожке. На одной дорожке может одновременно находиться только одна группа.

11.6. Игроку запрещено покидать свою группу. Однако он может это сделать по уважительным причинам с разрешения судьи.

11.7. Группа в целом получает разрешение прервать игру в исключительных случаях и при наличии уважительных причин. Разрешение другой группе обогнать эту группу дается по усмотрению судьи.

11.8. При игре в группе дорожки на протяжении одного раунда играют в одном и том же порядке (за исключением игры на выбывание). Если дорожка играет в неправильном порядке, удары, выполненные слишком рано, засчитываются, а дорожка переигрывается игроком в свою очередь. Порядок игры групп и, кроме того, порядок игры внутри группы должны строго выполняться в соответствии с предписаниями регламента или требованиями организаторов соревнований, за исключением случаев, когда это регулируется судьей (например, на дорожке 7 бетонного мини-гольфа). После каждого раунда порядок игры внутри группы должен быть изменен. Первый игрок становится последним, второй первым и т. д.

11.9. Порядок игры в финальных раундах определяется результатами игроков каждой категории в предварительных раундах. Игроки с самым большим счетом стартуют первыми. При специальных форматах соревнований регламент должен быть зафиксирован в положении о соревнованиях.

12. Перерыв и отмена соревнования

12.1. Общий перерыв в соревновании может быть объявлен главным судьей и обязателен для соблюдения. Игра возобновляется только с разрешения главного судьи.

12.2. В случае дождя игра должна продолжаться пока дорожки остаются пригодными для игры. Однако в случае если соревнование проводится более чем на одном поле, остановка соревнований должна быть одновременной.

12.3. В случае грозы в непосредственной близости соревнование должно быть немедленно приостановлено независимо от дождя.

12.4. В случае объявления перерыва в игре это всегда означает немедленную остановку. Если игра прервана, когда мяч находится в игре, мяч должен быть поднят и его положение замаркировано. Счет в момент остановки должен быть отдельно записан в счетную карточку.

12.5. Игроки должны быть готовы продолжить соревнование в любой момент, если не определено конкретное время возобновления игры.

12.6. Игра возобновляется и соревнование продолжается по команде главного судьи. Игроки должны вернуться на те места, где они находились в момент остановки. Они могут продолжить игру только тогда, когда главный судья даст соответствующий сигнал. Игра продолжается с того места, на котором она была прервана.

12.7. После исключительно большого перерыва главный судья может предоставить короткое время для разминки.

12.8. Соревнования могут быть отменены специальным жюри вследствие внешних обстоятельств. В случае отсутствия жюри решение принимается судейской коллегией.

12.9. Соревнования всегда отменяются в том случае, если перерыв продолжается дольше, чем предусмотрено игровых дней регламентом.

12.10. В случае отмены турнира учитываются только раунды, завершённые на полях всеми участниками в соответствующей категории.

12.11. В случае соревнований, организуемых Всемирной федерацией спортивного мини-гольфа или континентальными федерациями, специальное жюри (или, в его отсутствие, судейская коллегия) принимает решение об утверждении результатов. В случае любых других соревнований результаты утверждаются, только если все участники в категории завершили не менее 50% предусмотренных раундов.

12.12. Как правило, участники не имеют права на возврат стартовых взносов.

13. Вспомогательные устройства

13.1. Использование или хранение вспомогательных устройств (например, устройств, облегчающих прицеливание, уровней или радиоприборов) запрещено всем находящимся на соревновательном поле во время соревнований.

13.2. Использование приспособлений для нагрева и охлаждения разрешено.

13.3. Карты полей и другие письменные записи разрешены на всех внутренних и международных соревнованиях.

13.4. Защита от ветра разрешена только специальными конструкциями (не людьми). Количество и расположение щитов от ветра определяется членом судейской коллегии.

14. Возрастные группы участников официальных соревнований по спортивной дисциплине «мини-гольф»

14.1. В ходе соревнования игрок может выступать только за одну команду, равно как и запасной игрок может быть заявлен только за одну команду.

14.2. Для выступления в спортивных соревнованиях спортсмен должен достичь установленного возраста в календарный год проведения спортивных соревнований.

14.3. Для участия в соревнованиях лиц с ограничением верхней границы возраста устанавливаются следующие возрастные группы:

мальчики и девочки – 10 – 15 лет;

юниоры и юниорки – 16 – 19 лет.

14.4. Спортсмен может быть допущен к соревнованиям старшей возрастной группы, следующей непосредственно за той, к которой он относится, если уровень его спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы.

14.5. Для участия в соревнованиях лиц без ограничения возраста (мужчины, женщины) допускаются спортсмены, достигшие возраста 12 лет, если уровень их спортивной квалификации соответствует уровню квалификации старшей возрастной группы.

15. Замены

15.1. Разрешен один запасной игрок в каждой команде, если в регламенте или положении о соревнованиях не оговорено иное. Он должен быть выбран и назван до начала соревнования ко времени, определенному регламентом. Если специальное время не определено, состав должен быть назван не позднее, чем за 30 минут до начала соревнований согласно программе. Любые изменения в составе команды после указанного времени рассматриваются как замены. Клуб либо национальная ассоциация, которые заявляют запасного игрока, должны одновременно определить представителя, который уполномочен осуществить замену.

15.2. Окончательное решение о замене может быть принято только представителем, уполномоченным осуществить замену. Если просьба о замене исходит от игрока, находящегося в основном составе, а не от уполномоченного представителя, игрок может сигнализировать об этом члену судейской коллегии. В этом случае член судейской коллегии согласовывает замену с уполномоченным представителем.

15.3. Замена может быть осуществлена в любой момент, то есть до завершения соревнований, в том числе и в случае переигровки. Как правило, в течение турнира разрешена только одна замена (исключения описаны в 12.4 и 12.5).

15.4. В случае, когда игрок команды выбывает по состоянию здоровья (например, болезнь, травма и т.п.) и уже замененный игрок возвращается в состав, чтобы его заменить, команде начисляется по одному штрафному очку на игрока за каждый раунд, считая от раунда, в котором была осуществлена обратная замена. Если возвращенный игрок играет впереди замененного игрока, и уже сыграл некоторые дорожки, которые замененный игрок завершить уже не сможет, команде дополнительно начисляется по одному штрафному удару за каждую дорожку, начиная с первой незавершенной замененным игроком до последней уже сыгранной возвращенным игроком.

15.5. В случае дисквалификации игрока команды допускается его замена. Команде начисляются штрафные очки за каждый раунд соревнования в количестве, равном числу игроков в команде, за исключением раундов, в

которых дисквалифицированный игрок участвовал. Это эквивалентно ухудшению среднего счета команды на 1,0 очка за раунд. Если к моменту дисквалификации замена уже была сделана, замененный игрок может быть возвращен. В этом случае правило 12.4 не применяется. Если запасного игрока нет, или первоначально игравший не может быть возвращен, должны быть начислены по 7 очков за каждую несыгранную дорожку, включая незавершенную. Это правило не влияет на начисление штрафных очков по другим причинам.

15.6. Запасные игроки должны стартовать после игроков основного состава команды.

15.7. О замене должен быть проинформирован член судейской коллегии, а судья, в свою очередь, должен проинформировать оргкомитет турнира. Оргкомитет должен объявить замену.

15.8. Факт замены должен быть зафиксирован

- в протоколе соревнования;
- в счетной карточке замененного игрока;
- в счетной карточке игрока, вышедшего на замену.

15.9. Игрок основного состава, будучи заменен, может покинуть соревнования или продолжить игру. Запасной игрок может принимать участие в соревнованиях с самого начала, или начать игру с момента замены, в зависимости от того, как об этом заявлено оргкомитету не позднее, чем за 30 минут до начала соревнований. Это заявление может быть сделано только представителем, уполномоченным осуществлять замену.

15.10. Запасной игрок должен быть проинформирован о том, когда он может вступить в игру.

15.11. Запасной игрок должен продолжить игру с ти, даже если замена осуществлена в тот момент, когда мяч уже пересек красную линию.

15.12. Запасной игрок может выбрать мяч по своему усмотрению, даже если игра на дорожке не была завершена замененным игроком.

15.13. После замены возможны сценарии, которые осуществляются на практике следующим образом:

- если игрок основного состава остается в игре, а запасной игрок ранее не принимал участия в турнире, запасной игрок добавляется в группу замененного игрока, которая, в свою очередь, делится на две;
- если игрок основного состава остается в игре, а запасной игрок продолжает участие в турнире, состав групп этих двух игроков остается неизменным до завершения той части соревнования, после которой, по

усмотрению главного судьи, изменение состава групп технически возможно;

- если игрок основного состава покидает соревнование, а запасной игрок ранее не принимал участия в турнире, запасной вступает в игру в группе замененного игрока;

- если игрок основного состава покидает соревнование, а запасной игрок продолжает участие в турнире, группа замененного игрока продолжает игру без него, а запасной игрок продолжает игру в группе, в которой он играл до замены, до завершения той части соревнования, после которой, по усмотрению главного судьи, изменение состава групп технически возможно.

16. Судейская коллегия и функциональные обязанности спортивных судей

16.1. На спортивных соревнованиях по виду спорта «гольф» (спортивная дисциплина «мини-гольф») в состав главной судейской коллегии (далее ГСК), являющейся руководящим органом судейской группы, входят:

- главный судья (председатель судейской коллегии);
- главный секретарь;
- заместитель главного секретаря;
- заместитель главного судьи;
- старший судья.

К спортивным судьям, не входящим в ГСК, относятся:

- судья-стартер;
- судья-наблюдатель;
- технический секретарь;
- судья-регистратор;
- судья-информатор.

Состав судейской коллегии на всероссийских соревнованиях регламентируется Квалификационными требованиями к спортивным судьям по виду спорта «гольф» с учетом количества участников, статуса соревнований, а также количества и размещения полей различных стандартов. Рекомендуются включение на всероссийских соревнованиях в состав ГСК представителей различных регионов Российской Федерации (клубов, ФСО).

16.2. Члены судейской коллегии должны сохранять абсолютный нейтралитет в ходе выполнения их функциональных обязанностей на поле во время проведения соревнований.

16.3. Члены судейской коллегии не могут участвовать в соревнованиях в качестве игроков или тренеров.

16.4. Главный судья (председатель судейской коллегии) выполняет следующие обязанности:

- Возглавляет судейскую коллегию соревнований;
- Осуществляет руководство по всем разделам работы судейской коллегии, обеспечивает проведение спортивной части соревнований в соответствии с Правилами и Положением о соревнованиях, контролирует работу своих заместителей, секретариата, старших судей и остальных членов судейской коллегии
- Обеспечивает совместно с организацией, проводящей соревнования, готовность мест проведения соревнований, инвентаря, оборудования, безопасность участников и зрителей.
- Проводит в качестве председателя заседания ГСК до начала соревнований и по их ходу по мере необходимости.
- Рассматривает поступившие протесты, организует их разбор и принимает решение по ним.
- Принимает решение о внесении изменений в программу соревнований в случае чрезвычайных ситуаций или неблагоприятных погодных условий. Принимает решения о временной приостановке, возобновлении или досрочном завершении соревнований.
- Контролирует обнародование в установленном порядке всей необходимой и существенной информации для участников соревнований.
- По завершении соревнований выставляет оценки членам судейской коллегии.
- Обеспечивает своевременную передачу результатов соревнований, подготовку и своевременную сдачу отчета по результатам соревнований в установленном порядке.

16.5. В сроки, определяемые регламентом соревнований, главный судья обеспечивает окончательную подготовку и приемку полей для проведения соревнований, будучи персонально ответственен за соблюдение следующих требований:

- До начала соревнований грязные дорожки должны быть отчищены; ключевые требования к стандартам должны быть соблюдены; по возможности, дорожки и препятствия должны быть протерты; вода из лунок должна быть удалена.
- Подвижные препятствия должны быть установлены согласно разметке; если есть дорожка с сачком, необходимо проверить правильность его установки и целостность сетки.
- Разметка перемещения мяча и красные линии должны присутствовать в полном объеме и быть отчетливо видимы.
- Дефекты должны быть незамедлительно устранены, если необходимо, с помощью организаторов соревнования по месту проведения; неразрешенные отметки на дорожках или вблизи дорожек должны быть устранены или сделаны незаметными.

О замеченных дефектах должно быть незамедлительно доложено главному судье. Если они не устранены, игрок или тренер до начала соревнования может заявить протест главному судье. Если это не было сделано, поле считается пригодным для соревнований.

16.6. Главный судья вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям, он вправе при необходимости пересматривать решения заместителей и старших судей. Главный судья может совмещать свои обязанности с обязанностями старшего судьи.

16.7. Главный судья может делегировать часть обязанностей другим членам судейской коллегии. В случае кратковременного отсутствия он должен определить заместителя. В то же время окончательной ответственности это с него не снимает.

16.8. Главный секретарь выполняет следующие обязанности:

- Оформляет документацию соревнований, выполняет указания главного судьи или его заместителя.
- Осуществляет регистрацию (допуск) участников соревнования (в случае, если положением или регламентом конкретного соревнования эта функция не возлагается на специально организованную комиссию по допуску участников).
- Готовит списки участников, прошедших регистрацию.
- В соответствии с Положением о соревнованиях и указаниями главного судьи готовит стартовые протоколы и уточненный график соревнований.
- Готовит и выдает судьям документы и бланки для их работы, оформляет счетные карточки, может выдавать участникам необходимые документы.
- Собирает счетные карточки участников после раунда (в отсутствие судьи-регистратора), готовит для сдачи на хранение счетные карточки участников.
- Обеспечивает учет спортивных результатов и их оформление в виде промежуточных или итоговых протоколов.
- Принимает протесты участников и передает их главному судье или его заместителю для разбора и принятия решения.
- Собирает для сдачи на архивное хранение рабочие записи судей, подготовленные по ходу соревнований.
- Самостоятельно, силами секретариата или с помощью судьи-информатора сообщает необходимую информацию спортсменам, судьям, зрителям, представителям СМИ.
- Ведет протоколы заседаний ГСК, готовит материалы для заседаний, оформляет решения по протестам.
- Готовит информацию и документы для проведения награждения победителей и призеров соревнований.

- Несет ответственность за достоверность подготавливаемой секретариатом документации.
- Готовит отчет по результатам соревнований для подачи в установленном порядке.

16.9. Заместитель главного судьи подчиняется главному судье, оказывает ему помощь и выполняет следующие обязанности:

- Выполняет функции главного судьи по его поручению или во время его отсутствия.
- Руководит работой судейских служб по поручению главного судьи.
- Заместитель главного судьи вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Он может совмещать свои обязанности с обязанностями старшего судьи.

16.10. Старший судья подчиняется главному судье или его заместителю и выполняет следующие обязанности:

- Контролирует игру участников соревнований и оказывает им помощь в соответствии с Правилами на заранее определенной по решению главного судьи или его заместителя части мини-гольф поля одного стандарта.
- Следит за безопасностью игры и соблюдением Правил. Оказывает помощь участникам в сложных игровых ситуациях.
- По каждому факту нарушения Правил, который он заметил, или о котором ему сообщили, принимает решение.
- Документирует принимаемые решения: при наложении штрафов - в обязательном порядке, по процедуре, определяемой Правилами; при вынесении решений о порядке применения Правил в важных и сложных игровых ситуациях - по мере необходимости.
- Следит за соблюдением установленного темпа игры, в необходимых случаях применяет меры к нарушителям темпа игры в соответствии с Правилами.
- Участвует в разборе протестов.

16.11. Заместитель главного секретаря соревнований подчиняется главному секретарю, оказывает ему помощь и выполняет следующие обязанности:

- Выполняет функции главного секретаря по его поручению или во время его отсутствия.
- Руководит по поручению главного секретаря работой секретариата соревнований или конкретными сотрудниками секретариата.

16.12. Судья на дорожке подчиняется старшему судье, контролирующему соответствующую часть мини-гольф поля и выполняет следующие обязанности:

- Контролирует игру участников соревнований и оказывает им помощь в соответствии с Правилами на одной или нескольких дорожках мини-гольф поля, заранее определенных по решению главного судьи или его заместителя.
- Следит за безопасностью игры, соблюдением Правил, оказывает помощь участникам в сложных игровых ситуациях.
- По каждому факту нарушения Правил, который он заметил на контролируемых им дорожках, принимает решение.
- Документирует принимаемые решения: при наложении штрафов - в обязательном порядке, по процедуре, определяемой Правилами; при вынесении решений о порядке применения Правил в важных и сложных игровых ситуациях - по мере необходимости.
- Следит за соблюдением установленного темпа игры, в необходимых случаях применяет меры к нарушителям темпа игры в соответствии с Правилами.
- Участвует в разборе протестов.

16.13. Судья-стартер подчиняется главному судье или его заместителю и выполняет следующие обязанности:

- Осуществляет старт участников в соответствии с Положением о соревнованиях и стартовым протоколом и с учетом требований безопасности игры.
- Информировывает главного судью или его заместителя о нарушении графика стартов и об участниках, не вышедших на старт своевременно.
- При необходимости контролирует соответствие игрового инвентаря (мячи, клюшки) Правилам.
- Может по поручению главного судьи или его заместителя выдавать участникам счетные карточки, сообщать им необходимую информацию.

Судья-стартер не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю или старшему судье.

16.14. Судья-наблюдатель подчиняется главному судье или его заместителю и выполняет следующие обязанности:

- Ведет по поручению главного судьи (его заместителя) дополнительное наблюдение за участком мини - гольф поля одного стандарта или группой участников.
- Сообщает главному судье (его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.
- Вызывает главного судью (его заместителя) к группе участников по их просьбе.

- Докладывает главному судье (его заместителю) по его просьбе (непосредственно на месте, при сдаче счетных карточек, при разборе протестов) обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-наблюдатель не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю.

16.15. Технический секретарь подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье) и выполняет поручения главного секретаря (главного судьи) в части подготовки и оформления документации соревнований.

16.16. Судья-регистратор подчиняется главному секретарю и выполняет следующие обязанности:

- Осуществляет сбор счетных карточек участников финишировавших групп.
- Осуществляет проверку правильности заполнения счетных карточек.
- Вносит данные счетных карточек в протокол результатов или в компьютерную систему обработки результатов.
- По поручению главного секретаря может готовить итоговые протоколы соревнований, выполнять другие секретарские функции.

16.17. Судья-информатор назначается на соревнованиях, предполагающих присутствие значительного количества спортивных болельщиков, подчиняется главному судье, его заместителю или главному секретарю и выполняет следующие обязанности:

- Организует текущее информационное обеспечение соревнований.
- Отвечает за правильность и своевременность размещения информации на стационарных информационных стендах.
- Отвечает за координацию действий со средствами массовой информации, в том числе за размещение информации на официальном сайте организатора соревнований.

16.18. Члены судейской коллегии должны быть легко узнаваемы. В дополнение, утвержденный список судей должен быть вывешен на официальном стенде соревнования.

16.19. Решения уполномоченными членами судейской коллегии должны приниматься быстро и безапелляционно. В случае сомнений или неопределенности следует проконсультироваться с главным судьей.

16.20. В случае разногласий по поводу произошедшего, до принятия решения следует проконсультироваться со всеми игроками данной группы. С любыми другими свидетелями также можно консультироваться, но

решение должно быть принято судьей единолично.

16.21. В ходе соревнований рекомендуется присутствие на каждом поле не менее чем двух членов судейской коллегии для непосредственного наблюдения за ходом соревнований (на всероссийских и межрегиональных соревнованиях присутствие двух судей обязательно). Если уполномоченный член судейской коллегии замечает нарушение, он должен вмешаться немедленно.

16.22. Главный судья должен прибыть на место проведения соревнований не позднее, чем за 30 минут до их начала.

16.23. Особое внимание должно быть уделено тому, чтобы все группы имели возможность спокойно завершить соревнование.

16.24. Организаторы соревнований вправе устанавливать требования к форме членов судейской коллегии.

17. Допинг

17.1. Все виды допинга во время официальных тренировок или соревнований строго запрещены, равно как и хранение, употребление и нахождение под явным действием наркотиков и продуктов, содержащих алкоголь. Кроме того, во время официальных тренировок и соревнований запрещено курение на поле.

17.2. Подробности определяются антидопинговыми установлениями WMF и правилами «Всемирного антидопингового агентства» (WADA), соблюдение которых обязательно на всех внутренних и международных соревнованиях.

18. Штрафы

18.1. Нарушения правил игры или общих спортивных правил и неспортивное поведение наказываются замечаниями, предупреждениями и дисквалификациями. Нижеследующие пункты распространяются и на тренеров, в том числе и в тех случаях, если упоминаются только игроки.

18.2. Члены судейской коллегии могут налагать штрафы на игроков и тренеров согласно следующем перечню:

- а) замечание (A)
- б) замечание и 1 штрафное очко (A+1)
- в) предупреждение и 2 штрафных очка (B+2)
- г) дисквалификация и 5 штрафных очков (D+5)

В течение соревнования каждый из этих штрафов может налагаться на игрока или тренера только один раз. Штраф должен быть зафиксирован на лицевой стороне счетной карточки игрока отчетливым обозначением «A», «A+1», «B+2» или «D+5». Причины следует указать на лицевой стороне или на обороте карточки. В случае использования электронных карточек

должна быть предусмотрена альтернативная система фиксации наложенных штрафов, при которой вынесение штрафа сопровождается показом игроку:

- а) зеленой карточки при штрафе А
- б) синей карточки при штрафе А+1
- в) желтой карточки при штрафе В+2
- г) красной карточки при штрафе D+5

Все штрафы незамедлительно публикуются на официальном табло соревнований. Судейская коллегия(-и) может принять решение о дополнении этих четырех штрафов определенным числом устных замечаний (в зависимости от продолжительности турнира) до наложения штрафа А.

18.3. На тренеров налагаются такие же штрафы, как и на игроков, штрафные очки добавляются к командному счету. Факт штрафа должен быть объявлен непосредственно тренеру.

18.4. Замечание (А) может быть объявлено за любой вид нарушения, который не перечислен в 18.5, 18.6 или 18.7. Как правило, оно объявляется, если нарушение было неумышленным. В случае, если на игрока уже был наложен штраф, игрок получает за следующее нарушение, по меньшей мере, штраф следующего уровня.

18.5. Штраф А+1 может быть объявлен за любой вид нарушения, который не перечислен в 18.6 или 18.7. Он также может быть объявлен и в том случае, когда игрок не имел ранее замечания (А). Он должен быть объявлен, если:

- а) игрок уже имеет замечание (А)
- б) нарушение было умышленным или допущено вследствие демонстративно легкомысленного отношения к игре, даже если оно не дало игроку преимущества или не повредило другим игрокам
- в) ошибка в записи счета обнаружена после того, как счет раунда подписан; штраф налагается как на игрока, так и на маркера.

18.6. Штраф В+2 может быть объявлен за любой вид нарушения, который не перечислен в 13.7. Он также может быть объявлен и в том случае, когда игрок не имел ранее замечания (А) или штрафа А+1. Он должен быть объявлен, если:

- а) игрок уже имеет штраф А+1
- б) нарушение было умышленным и дало игроку преимущество или повредило другим игрокам
- в) игрок умышленно или вследствие демонстративно

легкомысленного отношения допустил неверную запись в своей счетной карточке, и этот факт неопровержимо доказан

- г) мяч был заменен без разрешения в ходе игры на лунке, или использовался неразрешенный мяч
- д) игрок покидает дорожку не завершив игру (исключение: 6 ударов уже сделаны или лунка проиграна в матчевой игре)
- е) траектория движения собственного мяча или мяча другого игрока была умышленно изменена
- ж) игрок делает изменения или неустранимые отметки на дорожке или в непосредственной близости от нее

18.7. Штраф D+5 может быть объявлен за любой вид серьезного нарушения, даже если игрок не имел ранее каких-либо штрафов. Он должен быть объявлен если:

- а) игрок уже имеет штраф B+2 в ходе данного соревнования
- б) игрок участвует в соревновании вопреки запрету
- в) игрок, выполняющий функции игрока-маркера умышленно сделал неверную запись в своей счетной карточке, и этот факт неопровержимо доказан
- г) игрок внес в свою счетную карточку незавершенное изменение, и этот факт неопровержимо доказан
- д) игрок оскорбил члена судейской коллегии, апелляционного жюри или оргкомитета, или кого-либо из официальных лиц ассоциации
- е) игрок совершает правонарушение любого рода
- ж) игрок покидает соревнование без причины и/или разрешения главного судьи
- з) игрок курит на поле, или употребляет или имеет при себе алкогольные напитки или наркотики во время соревнований

Дисквалифицированный игрок должен немедленно покинуть место проведения соревнований.

18.8. Каждая дисквалификация одновременно приводит к запрету на участие в соревнованиях любого уровня. Как правило, длительность запрета составляет 4 недели. Запрет начинает действовать на следующий день после окончания соревнования. В отдельных случаях накладываются более длительные запреты:

- а) 8 недель за игру вопреки запрету
- б) 8 недель за оскорбительные выражения в адрес судьи, членов апелляционного жюри, официальных лиц соревнования или

ассоциации

- в) 3 месяца за умышленную запись неверного счета игроком-маркером (если это неопровержимо доказано)
- г) 6 месяцев за употребление наркотиков, алкогольных напитков или курение на поле
- д) 1 год за правонарушение любого рода
- е) запреты на участие в соревнованиях вследствие использования любых видов допинга следует рассматривать в соответствии с действующими правилами WADA и антидопинговыми установлениями Всемирной федерации спортивного мини-гольфа.

Входящие во Всемирную федерацию спортивного мини-гольфа национальные ассоциации и клуб игрока должны быть проинформированы о штрафе с запретом на участие в соревнованиях, кроме того, это должно быть опубликовано. Оргкомитет международного турнира и ассоциация, являющаяся членом Всемирной федерации спортивного мини-гольфа, в ведении которой находится данное соревнование, должны проинформировать спортивного директора Всемирной федерации спортивного мини-гольфа.

19. Протесты и их рассмотрение

19.1. Протест на судейское решение должен быть подан в письменной форме официальным представителем клуба или национальной ассоциации в адрес председателя апелляционного жюри в течение 15 минут. Это время может быть продлено Оргкомитетом (с обязательным указанием этого в регламенте турнира). Протест должен быть рассмотрен так быстро, как только возможно. В случае отсутствия специально назначенного жюри протест рассматривается судейской коллегией.

19.2. Протесты во время матчевой игры или переигровки по принципу «внезапной смерти» должны быть приняты и рассмотрены непосредственно на игровом поле судьями и/или членами апелляционного жюри, и решение должно быть вынесено немедленно. При этом матч при необходимости может быть приостановлен.

19.3. Решение апелляционного жюри является окончательным.

19.4. Результат, занесенный в протокол турнира, может быть опротестован в течение 7 дней после окончания турнира. Протест должен быть направлен клубом либо национальной ассоциацией в адрес Оргкомитета на имя спортивного директора турнира. Решение спортивного директора турнира является окончательным.

Приложение 1. Лицензирование мячей

1. Использование мячей

1.1. На соревнованиях, находящихся в сфере компетенции Всемирной федерации спортивного мини-гольфа и ее действительных членов (национальных федераций, клубов, спортивных организаций), могут использоваться только мячи, прошедшие лицензирование в соответствии с Правилами Всемирной федерации спортивного мини-гольфа (далее WMF).

1.2. Будучи однажды лицензирован, мяч может использоваться так долго, как только он может применяться для игры (в соответствии с Правилами).

2. Соглашение между производителем / распространителем и WMF

2.1. Лицензирование мячей основано на данном Положении и письменном соглашении с производителями или распространителями мячей (контрагентом).

2.2. Соглашение основано на единовременной выплате контрагентом суммы, оцениваемой на основании годового выпуска мячей. Соглашение должно периодически пересматриваться с учетом вносимых поправок.

3. Разрешенные мячи

3.1. Мячи, выпущенные до 30 сентября 2006 года.

Мячи, выпущенные в продажу до 30 сентября 2006 года («старые мячи») разрешены для использования на соревнованиях без каких бы то ни было ограничений, за исключением случая, когда они не удовлетворяют техническим требованиям WMF.

3.2. Мячи, выпущенные после 1 октября 2006 года (включительно).

Мячи, выпущенные после 1 октября 2006 года (включительно) («новые мячи») разрешены для использования на соревнованиях без каких бы то ни было ограничений при условии, что:

- они удовлетворяют техническим требованиям WMF;
- они входят в перечень мячей, прошедших лицензирование.

4. Регистрация новых мячей

4.1. Контрагент регистрирует новые мячи, предоставляя точное описание продукта и технические характеристики (размер, жесткость, отскок, вес).

4.2. Решение по регистрации принимается официальным представителем WMF, ответственным за перечень разрешенных мячей. Регистрация осуществляется, например, посредством отправки электронного документа, или внесения данных непосредственно в электронную базу.

4.3. В контракте может быть оговорено условие безвозмездной отправки контрагентом одного экземпляра каждого мяча адресатам согласно указаниям WMF.

5. Контроль со стороны WMF и членов WMF

5.1. Официальные лица WMF и национальных организаций – членов WMF, прежде всего члены Комитетов по судейству, должны обеспечивать гарантии использования только разрешенных или лицензированных мячей.

5.2. Члены WMF, которые не участвуют в работе системы лицензирования, или не настаивают на соблюдении Положения о лицензировании на их внутренних соревнованиях, не получают поддержки от лицензионных или спонсорских поступлений в WMF.

Приложение 2. Общие требования к конструкции полей для мини-гольфа

1. Материалы, рекомендованные на момент утверждения Правил

Стандарт	Игровая площадь	Борт
Бетонный мини-гольф	бетон	металлические трубы, листовое железо
Миниатюр-гольф	этернитовые пластины, бетон	листовое железо, этернит металлические трубы
Фетровый мини-гольф	фетровое покрытие	твердое дерево, нержавеющая сталь + дерево с листовым железом

2. Критерии оценки предложений новых материалов и стандартов

2.1. Спортивная селективность.

2.2. Возможность ведения счета.

2.3. Качество игровой площади и бортов.

2.4. Закрепленные препятствия.

2.5. Действительные члены WMF могут подать запрос на утверждение новых материалов, разновидностей препятствий или новых стандартов полей в целом. При этом должна быть приложена документация на используемые материалы и подтверждение членства. Технический Комитет WMF вправе запросить дополнительную документацию.

2.6. Окончательно поправки и изменения утверждаются Общей конференцией WMF.

Приложение 3. Специальные правила и требования к стандартам полей для мини-гольфа

1. Специальные правила для стандарта «бетонный мини-гольф»

1.1. Основные размеры дорожек:

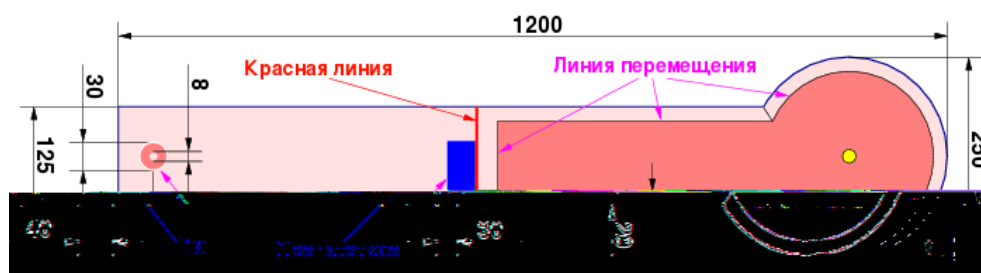
Длина: 12,00 м Ширина: 1,25 м Диаметр зоны лунки: 2,50 м

1.2. Нумерация дорожек от 1 до 18 и их последовательность должны быть стандартными.

1.3. Разрешены зеркальные варианты дорожек 4, 5, 9, 11, 12, 13, 14 и 16.

1.4. Только поле со стандартными размерами дорожек и препятствий считается полем «бетонного мини-гольфа».

1.5. Ти представляет собой круг, диаметром 30 см, равноудаленный от боковых границ дорожки. Центр ти представляет собой круг, диаметром 8 см, центр которого расположен на расстоянии 40 см от начала игровой площади.



1.6. В каждой зоне лунки должна быть линия перемещения на постоянном расстоянии 20 см от борта. Она продолжается по обеим сторонам игровой площади от открытой части зоны лунки до линии, расположенной в 30 см за последним препятствием. На дорожках 1 и 2 она продолжается до красной линии. На углах открытой части зоны лунки должны быть проведены диагональные линии под углом 45°.

1.7. За исключением дорожек 1, 2, 7 и 18 линия перемещения проходит в 30 см за препятствием параллельно ему. Если препятствие имеет выступающие вперед части, линия перемещения должна быть в 30 см от этих частей.

1.8. На игровую площадь можно наступать, но только при подготовке к удару.

2. Специальные правила для стандарта «миниатюр-гольф»

2.1. Основные размеры дорожек:

Длина: 6,25 м Ширина: 0,90 м Диаметр зоны лунки: 1,40 м

2.2. Только поле, состоящее из 18 из 25 нижеперечисленных дорожек со стандартными размерами считается полем «миниатюр-гольфа».

2.3. Последовательность дорожек от 1 к 18 может быть произвольной.

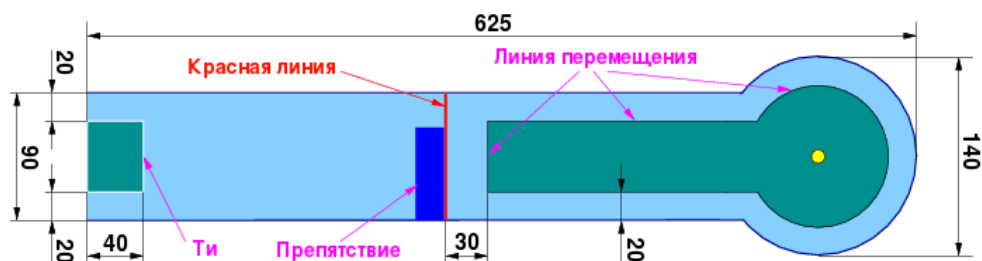
2.4. Разрешены зеркальные варианты дорожек 1, 2, 3, 5, 10, 11, 12, 18 и 19.

2.5. Стандартизованные дорожки и препятствия:

1. Пирамиды
2. Петля
3. Наклонный круг с почкой
4. Двойная волна
5. Горизонтальная петля
6. Мост
7. Трамплин с сачком
8. Прямая дорожка с окном
9. Труба
10. Палочки
11. Лабиринт
12. Усеченные конусы
13. Двойной клин
14. Пассажи
15. Центральная возвышенность
16. Вулкан
17. V-образное препятствие
18. Угол
19. Молния
20. Прямая дорожка без препятствий
21. Наклонный круг без препятствий
22. Плато
23. Клин с окном
24. Наклонная дорожка без препятствий
25. Наклонная дорожка с V-образным препятствием

2.6. В каждой зоне лунки должна быть линия перемещения на постоянном расстоянии 20 см от борта. Остальная разметка перемещения мяча определяется для каждой отдельной дорожки.

2.7. Основные геометрические размеры в см:



2.8. На дорожки (включая препятствия) не разрешено наступать, а также пересекать их или перепрыгивать. При выполнении удара разрешено наступать на борт.

3. Специальные правила для стандарта «фетровый мини-гольф»

3.1. Основные размеры дорожек:

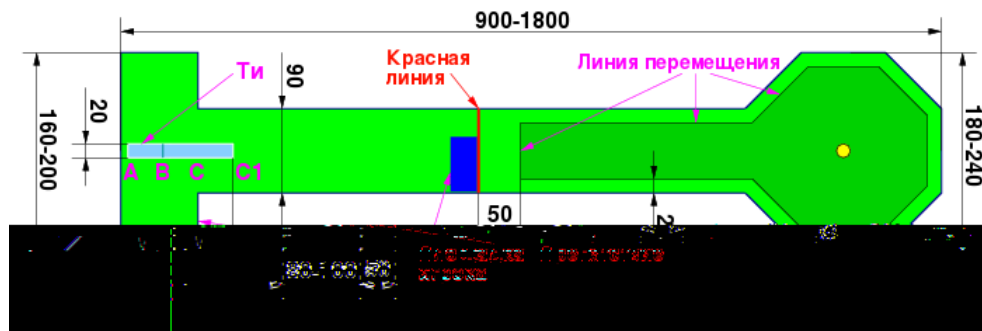
Длина (дорожка без зоны лунки)	7,00 – 16,00 м (включая площадку ти)
Длина (дорожка с зоной лунки)	9,00 – 18,00 м (включая площадку ти)
Ширина (внутренний размер)	0,90 м
Ширина зоны лунки	1,80 или 2,40 м
Высота склонов	0.30 – 1.60 м
Длина полосы ти	1,30 – 1,50 м
Ширина полосы ти	0,20 м (либо трапеция, расширяющаяся от 20 см до 40 см)
Площадка игрока	0,80 – 1,00 м на 1,60 – 2,00 м
Диаметр лунки, если не определен специально	0,10 м

3.2. Только поле, состоящее из 18 из 32 нижеперечисленных дорожек со стандартными размерами считается полем «фетрового мини-гольфа».

3.3. Последовательность дорожек от 1 к 18 может быть произвольной.

3.4. Разрешены зеркальные варианты дорожек 3, 5, 10, 11, 15, 17, 20 и 22.

3.5. Основные геометрические размеры в см:



3.6. Ти представляет собой всю поверхность пластины ти между А и В. В находится строго посередине между А и С. Пластина ти определяется, как часть поверхности от А до С1.

3.7. В каждой зоне лунки должна быть линия перемещения на постоянном расстоянии 20 см от борта. Линии перемещения от препятствий проводятся на расстоянии 50 см, от бортов на расстоянии 20 см. Остальная разметка перемещения мяча определена отдельно для каждой дорожки.

3.8. Стандартизованные дорожки и препятствия:

1. Одиночные ворота
2. Двойные ворота
3. Ящики
4. Немецкий выступ
5. Оптическая иллюзия
6. Центральная лунка на склоне
7. Почтовый ящик
8. Джентльмен
9. Оркельюнга
10. Угол
11. Расширенный угол
12. Центральная возвышенность
13. Боковые ворота
14. Лоток
15. Китовый ус
16. Канал
17. Боковая лунка на склоне

18. Мост
19. Возвышенность с воротами
20. Молния
21. Ров
22. Наклонная возвышенность с воротами
23. Эйс-бокс
24. Шведский выступ
25. Крест
26. Колыбель Мельберга
27. Вертикальная щель на склоне
28. Хомут
29. Сдвоенные ворота
30. Весы
31. Центральная зона лунки
32. Пассаж

3.9. Следующие дорожки могут быть выполнены с зоной лунки или без нее: 6, 8, 9, 14, 17, 27, 28 и 30. В случае, когда они выполнены без зоны лунки, они не имеют красной линии.

3.10. На дорожки можно наступать, но только при подготовке к удару. На препятствия наступать не разрешено.

4. Специальные правила для «свободного стандарта»

4.1. Основные размеры дорожек:

Длина	4 – 40 м
Ширина	Не менее 0,50 м (отдельные участки могут быть уже, но тогда они рассматриваются как препятствия)
Диаметр лунки	0,10 – 0,15 м

4.2. Стартовая часть дорожки (ти) должна быть определена на каждой лунке. Это должна быть замкнутая область, выделенная линиями или цветом. Размер и форма ти могут быть произвольными. Однако, если дорожка имеет отчетливо определенное направление, ти должно перекрывать в этом направлении всю ширину дорожки полностью.

4.3. Только поля с 18 дорожками, удовлетворяющими основным стандартным размерам, и прошедшие процедуру сертификации согласно разделу Правила приемки полей для проведения соревнований считаются полями «свободного стандарта».

4.4. Материалы дорожки должны быть практичными; конструкция должна быть надежной (долговечной, практичной, прочной, жесткой), игровая поверхность должна быть долговечной и практичной (например: искусственная трава, бетон, фетр, шифер, металл, дерево, пластик).

4.5. Барьеры (если есть) должны быть сделаны из надежного, практичного материала и должны быть ровными и предсказуемыми при отскоке мяча (например: плоские кирпичи, металл, дерево, шифер, бетон), по крайней мере, в тех местах, где они используются как барьеры в технико-тактических целях.

4.6. Препятствия должны быть неподвижными и не смещаемыми. Допускаются ловушки (например: вода, высокая трава, гравий, песок).

4.7. Для каждой дорожки поля, на которой могут возникнуть вопросы по правильному прохождению, должна быть письменная инструкция, которая считается основным регламентирующим документом для судей и игроков.

4.8. Красная линия:

4.8.1. Красная линия совпадает с окончанием разметки ти в направлении дорожки. После того как мяч правильно вышел с ти, он считается правильно прошедшим красную линию. Исключение: дорожки, на которых первое препятствие перекрывает дорожку по всей ширине. В этом случае красная линия проводится по окончанию первого препятствия.

4.8.2. Если мяч выкатывается за красную линию после того, как прошел ее правильно, применяются общие правила (игра продолжается с того места, где мяч выкатился за красную линию, с учетом общих правил перемещения мяча).

4.9. Перемещение:

4.9.1. Разметка перемещения мяча желательна, но для свободного стандарта не обязательна. Если линии перемещения не проведены, перемещение осуществляется по воображаемой линии.

4.9.2. Расстояние перемещения: если мяч приходит в состояние покоя вблизи борта или препятствия он может быть перемещен на расстояние до 20 см от борта или препятствия. Правила для других стандартов мини-гольфа, предписывающие перемещение мяча от препятствия на расстояние до 30 или 50 см не применяются, поскольку не всегда можно определить, что является бортом и что является препятствием.

4.9.3. Направление перемещения: как правило, мяч перемещается под углом 90° к границе или препятствию. Перемещение из ловушки

осуществляется из той точки, в которой мяч пересек границу ловушки. За попадание в ловушку штрафные удары не начисляются. Мяч, остановившийся внутри препятствия (если он не прошел его правильно или откатился назад после его правильного прохождения) перемещается в направлении ти в соответствии с общими правилами перемещения.

4.10. Мяч в ауте:

4.10.1. Применяются общие правила: если мяч выходит за пределы дорожки после правильного прохождения красной линии, игра продолжается с места, в котором мяч покинул дорожку, с учетом общих правил перемещения мяча. Если мяч не прошел красную линию, игра продолжается с ти.

4.10.2. Штрафные удары за выход мяча в аут не начисляются ни в каком случае.