



Играй мяч, как он лег,
 играй на поле, как оно есть,
 и если ни то, ни другое
 невозможно –
 поступай по справедливости.
 Чтобы поступать справедливо,
 необходимо знать
 Правила гольфа.



**Ассоциация
 гольфа России**
 Россия, 119270, Москва
 Хамовнический Вал, д. 12

Тел.: (495) 988-8132
 Факс: (499) 242-7467



Правила гольфа и Правила, определяющие статус любителя 2008–2011



Правила гольфа

утверждены R&A Rules Limited
и Ассоциацией гольфа США

Издание 31-е

Вступают в силу 1 января 2008 г.

© 2007 R&A Rules Limited and The United States Golf Association.
Все права защищены.



ГЕНЕРАЛЬНЫЙ ПАРТНЕР
АССОЦИАЦИИ ГОЛЬФА РОССИИ

WWW.GOLFDEVELOPMENT.RU



Содержание

Предисловие к изданию Правил гольфа 2008 года	5
Предисловие к русскому изданию 2008 года	6
Основные изменения, внесенные в Правила в 2008 году	7
Изменения, внесенные в Правила на русском языке в 2008 году	12
Как пользоваться книгой «Правила гольфа»	13
Краткое руководство по Правилам гольфа	15
Правила гольфа	
Раздел I. Этикет и правила поведения на поле	23
Раздел II. Термины и определения	28
Раздел III. Правила игры	44
Игра	
1 Игра	44
2 Матчевая игра	45
3 Игра на счет	47
Клюшки и мяч	
4 Клюшки	49
5 Мяч	54
Обязанности игрока	
6 Игрок	56
7 Тренировка	63
8 Советы. Указание линии игры	65
9 Сведения о выполненных ударах	66
Порядок игры	
10 Очередность игры	67
Площадка-ти	
11 Площадка-ти	70

Розыгрыш мяча

12 Поиск мяча и определение его принадлежности	72
13 Мяч играет из того положения, в котором он лежит	74
14 Удар по мячу	77
15 Замещающий мяч. Неверный мяч	80

Грин

16 Грин	82
17 Флажок	84

Сдвиг, отклонение или остановка мяча

18 Сдвиг мяча, находящегося в покое	86
19 Отклонение или остановка движущегося мяча	90

Влияние различных ситуаций и порядок устранения влияния

20 Поднятие, вбрасывание и установка мяча.	
Игра с неверного места	93
21 Очистка мяча	101
22 Мяч, помогающий или мешающий игре	101
23 Свободные помехи	103
24 Препятствия	104
25 Ненормальное состояние участка поля, залпший мяч и неверный грин	108
26 Водные преграды (в том числе боковые водные преграды)	112
27 Потерянный мяч или мяч, находящийся за пределами поля. Временный мяч	115
28 Неиграемый мяч	118

Прочие форматы игры

29 Игра в форматах трисом и форсом	119
30 Матчевая игра в форматах трибол, бестбол, форбол	119
31 Игра на счет в формате форбол	122
32 Соревнования в форматах богги, пар и стейблфорд	125

Организация игры

33 Комитет	128
34 Разрешение споров	132

Приложение I

Оглавление	135
Часть А. Местные правила	137
Часть В. Примерные местные правила	140
Часть С. Условия соревнований	156

Приложение II

Конструкция клюшек	168
--------------------------	-----

Приложение III

Мяч	180
-----------	-----

Правила, определяющие статус любителя	181
--	-----

Организация R&A Rules Limited

Начиная с 1 января 2004 года обязанности и права Королевского и Старинного гольф-клуба Сент-Эндрюса в области составления и интерпретации Правил, а также трактовок и решений по Правилам гольфа и Правилам, определяющим статус любителя, были переданы организации R&A Rules Limited.

Пол

В Правилах гольфа при использовании мужского грамматического рода подразумевается любое лицо как мужского, так и женского пола.

Игроки с ограниченными физическими возможностями

Издаваемая R&A «Адаптация Правил гольфа для игроков с ограниченными физическими возможностями», содержащая допустимые изменения Правил, приспособленных для таких игроков, может быть получена через R&A.

Гандикапы

Правилами гольфа не регулируется порядок определения и изменения гандикапов. Эти вопросы находятся в ведении национальной ассоциации, куда и следует направлять соответствующие запросы.

Предисловие к изданию Правил гольфа 2008 года

В этой книге содержатся Правила гольфа, вступающие в силу повсеместно с 1 января 2008 года.

Это издание является итогом четырехлетней работы, проводившейся организацией R&A Rules Limited и Ассоциацией гольфа Соединенных Штатов (USGA) с учетом замечаний многих гольф-организаций всего мира.

С одной стороны, Правила не должны противоречить вековым основам и традициям игры, с другой – они должны быть сформулированы четко, понятно и недвусмысленно, а предусмотренные Правилами штрафы должны быть разумны. Для достижения указанных целей Правила регулярно пересматриваются. Настоящий текст Правил принят по итогам последнего такого пересмотра. Основные изменения перечислены на страницах 7–12.

Обе организации – R&A Rules Limited и Ассоциация гольфа Соединенных Штатов – надеются, что настоящее издание Правил будет способствовать развитию уважения к Правилам и их соблюдению, а также позволит обеспечить честную игру на всех уровнях. В заключение мы выражаем искреннюю благодарность нашим рабочим группам, а также всем тем, кто своим вкладом способствовал выходу в свет этой книги.

У. Майкл Б. Браун,
председатель
Комитета по Правилам гольфа
R&A Rules Limited
Сентябрь 2007

Джеймс Т. Банч,
председатель
Комитета по Правилам гольфа
Ассоциации гольфа США

Предисловие к русскому изданию 2008 года



Ассоциация гольфа России предлагает читателям второе издание Правил гольфа на русском языке, вступивших в силу с 1 января 2008 года. Настоящее издание содержит полный текст действующих Правил гольфа и Правил, определяющих статус любителя. Трактовка всех спорных вопросов, связанных с переводом Правил на русский язык, в том числе точных значений терминов, смысловых оттенков, грамматических конструкций и т. д., является прерогативой Ассоциации. В случае возникновения различий в трактовке текстов на

русском и английском языках, окончательная трактовка будет производиться в соответствии с официальной редакцией Правил на английском языке.

Текст Правил гольфа на русском языке является официальным нормативным документом, которым следует руководствоваться при занятиях гольфом и проведении всех соревнований по гольфу на территории Российской Федерации. Исключением могут являться только официальные международные соревнования, проводимые непосредственно Европейским туром, Европейской ассоциацией гольфа или другой аналогичной международной организацией. В этом случае может использоваться оригинальный текст Правил на английском языке.

Правила, определяющие статус любителя, на русском языке, входящие в настоящий сборник, регулируют вопросы, касающиеся любительского статуса любого гольфиста, постоянно или временно проживающего в Российской Федерации.

Мы надеемся, что выход в свет второго издания Правил гольфа на русском языке поможет российским гольфистам соревноваться честно, поддерживая благородный дух этой старинной игры, а также будет способствовать дальнейшей популяризации и развитию гольфа в Российской Федерации.

Ассоциация гольфа России благодарит всех, кто принял участие в подготовке русского перевода Правил, а также партнеров Ассоциации, которые способствовали изданию этого сборника.

Константин Кожевников,
президент Ассоциации гольфа России

Основные изменения, внесенные в Правила в 2008 году

Общие положения

Изменения, внесенные в Правила, можно разбить на две основные категории:

- (1) улучшающие формулировки Правил для их большей ясности и
- (2) уменьшающие количество штрафных ударов в определенных случаях для обеспечения их соразмерности.

Определения

Совет

Внесена поправка, позволяющая обмениваться информацией о расстояниях, поскольку это не является «советом».

Потерянный мяч

Внесены поправки, уточняющие положения о замещении мяча и включающее новое понятие «удар и расстояние» (см. соответствующие изменения Правил 18-1, 24-3, 25-1с, 26 и 27-1).

Матчи

Определение упразднено и вместо него введены два новых определения: «Форматы матчевой игры» и «Форматы игры на счет».

Правила

Правило 1-2. Оказание воздействия на мяч

Добавлено примечание, разъясняющее, что именно считается серьезным нарушением Правила 1-2.

Правило 4-1. Форма и модель клюшки

Внесена поправка, уменьшающая штраф за переноску несоответствующей Правилам клюшки в нарушение Правила 4-2, если она не была использована в игре, с дисквалификации до такого же штрафа, который предусмотрен за переноску более 14 клюшек.

Правило 12-1. Поиск мяча. Возможность видеть мяч

Внесена поправка о поиске мяча внутри препятствия.

Правило 12-2. Определение принадлежности мяча

Внесена поправка, разрешающая игроку поднимать мяч в преграде для определения его принадлежности (см. соответствующее изменение Правила 15-3, отменяющее освобождение от штрафа за игру неверным мячом в преграде).

Правило 13-4. Мяч в преграде: запрещенные действия

В Исключение 1 внесены поправки для большей ясности; в Исключение 2 внесены поправки, вводящие взаимосвязь с Правилем 13-2, и устраняющие взаимосвязь с получением помощи в последующей игре игрока на лунке; добавлено Исключение 3, освобождающее игрока от штрафа по Правилу 13-4а (проверка состояния преграды) при определенных условиях.

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

Внесена поправка относительно необычного использования снаряжения (см. также новое Исключение об использовании снаряжения общепринятым образом), добавлено новое Исключение для игроков, правомерно использующих искусственные приспособления или нестандартное снаряжение по медицинским показаниям.

Добавлено примечание, разъясняющее, что Местными правилами может быть предусмотрено использование приборов для измерения расстояний, о чем ранее говорилось только в «Решениях по правилам гольфа».

Правило 15-2. Замещающий мяч

Добавлено Исключение, позволяющее избежать двойного наложения штрафа, когда игрок неправоммерно замещает мяч и играет с неверного места (см. соответствующие изменения Правила 20-7с).

Правило 15-3. Неверный мяч

Внесена поправка, отменяющая освобождение от штрафа за игру неверным мячом в преграде (см. соответствующее изменение Пра-

вила 12-2, позволяющее игроку поднимать мяч в преграде для определения принадлежности).

Правило 16-1е. Стойка с расставленными ногами или на линии патта
Добавлено Исключение о неналожении штрафа в случае, если данное действие было непреднамеренным или предпринято с целью не наступить на линию патта другого игрока, о чем ранее говорилось только в «Решениях по правилам гольфа».

Правило 18. Сдвиг мяча, находящегося в покое

Внесена поправка в формулировку о штрафах, позволяющая избежать двойного наложения штрафа, если игрок поднимает мяч, когда это не разрешено, и при этом неправоммерно замещает его (см. соответствующие изменения Правил 15-2 и 20-7с).

Правило 18-1. Сдвиг неподвижного мяча посторонней силой

Добавлено Примечание, разъясняющее порядок действий в случаях, когда мяч сдвинут посторонней силой.

Правило 19-2. Отклонение или остановка движущегося мяча игроком, партнером, кедди или снаряжением

Внесена поправка, снижающая штраф до одного удара, как при матчевой игре, так и при игре на счет.

Правило 20-3а. Установка мяча и установка мяча на прежнее место; кто и где устанавливает мяч

Внесена поправка, снижающая штраф до одного удара за установку мяча (или установку мяча на прежнее место) неправомочным лицом.

Правило 20-7с. Игра с неверного места при игре на счет

Добавлено Примечание, позволяющее избежать двойного наложения штрафа при игре с неверного места и неправомочном замещении мяча (см. соответствующие изменения Правила 15-2).

Правило 24-1. Подвижное препятствие

Внесена поправка, позволяющая передвигать флажок во время движения мяча, если флажок удален или приподнят.

Правило 24-3. Мяч в препятствии не найден;

Правило 25-1с. Мяч на участке поля в ненормальном состоянии не найден;

Правило 26. Водные преграды (включая боковые водные преграды);

Правило 27-1. Удар и расстояние. Мяч за пределами поля.

Мяч не найден в течение пяти минут

Во всех вышеперечисленных Правилах при определении, может ли ненайденный мяч считаться находящимся в препятствии (Правило 24-3), на участке поля в ненормальном состоянии (Правило 25-1) или в водной преграде (Правило 26-1), термин «при наличии серьезных оснований полагать» заменен термином «если известно или не вызывает сомнений». См. соответствующие изменения определения «Потерянный мяч» и Правила 18-1.

Приложение I

Стыки в дерне

Добавлено новое примерное Местное правило.

Временное неподвижное препятствие

Параграф II примерного Местного правила дополнен требованием, что для получения возможности устранения влияния временное неподвижное препятствие должно находиться на линии игры игрока.

Приложение II

Возможность подгонки

Внесена поправка, допускающая помимо регулировки веса и иные виды регулируемости, подлежащие оценке со стороны R&A.

Головка клюшки: простота формы

Внесены поправки, разъясняющие понятие «простая форма», и приводится список характеристик, относящихся к запрещенным, что раньше оговаривалось только в Правилах по игровому снаряжению.

Головка клюшки: размеры, объем и момент инерции

Добавлены разделы, посвященные моменту инерции и размерам головки паттера, что ранее оговаривалось только в инструкциях Правил по игровому снаряжению и протоколах испытаний.

Головка клюшки: пружинящий эффект и динамические характеристики

Добавлен раздел о пружинящем эффекте. Предел, указанный в Протоколе маятниковых испытаний, теперь распространяется на все клюшки (за исключением паттеров) и во всех формах игры. Ранее это оговаривалось условиями соревнований.

Изменения, внесенные в Правила на русском языке в 2008 году

Общие положения

Помимо перевода изменений в Правилах, произведенных R&A и USGA, при подготовке настоящего издания на русском языке были уточнены переводы некоторых определений, оставшихся неизменными в оригинальном тексте Правил на английском языке.

В их числе:

Ближайшая точка выноса

Определение упразднено и вместо него введено новое определение «ближайшая точка устранения влияния» для более точной передачи смысла и исключения неправильной трактовки действий игрока.

Судья

Определение упразднено и вместо него введено новое определение «рефери», поскольку лиц, уполномоченных принимать решения по поводу применения Правил, следует отличать от остальных судей, исполняющих иные обязанности в составе судейских коллегий.

Подход к мячу

Определение упразднено и вместо него введено новое определение «изготовка к удару» для более точной передачи смысла и исключения неправильной трактовки действий игрока.

Как пользоваться книгой «Правила гольфа»

Не предполагается, что любой читатель, в чьем распоряжении оказалась книга «Правила гольфа», прочтет ее от корки до корки. Большинство гольфистов склонны обращаться к Правилам прямо на поле в ситуации, требующей разрешения. Тем не менее, чтобы убедиться, что вы хорошо понимаете основы Правил и играете в гольф корректным образом, рекомендуется ознакомиться по крайней мере с «Кратким руководством по Правилам гольфа» и с разделом «Этикет и правила поведения на поле», содержащимися в данном издании.

Чтобы быстрее найти верный ответ при возникновении вопроса по Правилам на поле, воспользуйтесь предметным указателем в конце этой книги. Нижеследующие рекомендации помогут использовать эту книгу рационально и безошибочно.

Будьте внимательны к словам

Настоящие Правила составлены предельно четко, тщательно подобранными словами. Следует сознавать разницу между следующими выражениями:

- «вправе» (например: «Игрок вправе отменить удар») означает, что действие является одной из возможностей;
- «следует» (например: «Маркеру следует проверить счет») относится к действиям, которые рекомендуются, но не являются обязательными;
- «должен», «обязан» или «не должен», «не вправе» (например: «Клюшки игрока должны соответствовать требованиям Правил») относятся к предписаниям, имеющим обязательный характер, неисполнение которых влечет наложение штрафа;
- «мяч» без дополнительного указания на то, какой именно это мяч (например: «вбросить мяч позади точки»), означает, что игрок вправе заменить мяч (например, Правила 26, 27 и 28);

- «мяч» с дополнительным указанием: «свой/этот мяч» (например: «Игрок должен поднять свой мяч и вбросить его») означает, что игрок не вправе производить замену мяча (например, Правила 24-2 и 25-1).

Удостоверьтесь, что правильно понимаете определения

Более пятидесяти терминов в Правилах имеют четкое определение (например, «ненормальное состояние участка поля», «основная часть поля» и т. д.). Эти термины образуют каркас Правил, и для правильного применения Правил чрезвычайно важно хорошо знать эти термины, которые выделены курсивом при каждом упоминании в книге.

Разберите обстоятельства ситуации

Для ответа на любой вопрос касательно Правил вы обязаны принимать во внимание все обстоятельства ситуации в деталях. Так, следует учитывать:

- Формат игры (например, матчевая игра или игра на счет, одиночная, форсом или форбол)
- Кто вовлечен в ситуацию (например, игрок, его партнер, кедди или посторонняя сила)
- Где произошел инцидент (например, на площадке-ти, в бункере, в водной преграде или на грине)
- Что именно произошло
- Точное время возникновения ситуации (например, до или после возвращения игроком счетной карточки, до или после завершения соревнований).

Справьтесь по книге «Правила гольфа»

Как уже было сказано, найдя по оглавлению нужное Правило, вы сможете разрешить большинство вопросов, возникающих на поле. В случае сомнений, играйте на поле, как оно есть, и играйте мяч из того положения, в котором он оказался. Вернувшись в Клубный дом, вы сможете проконсультироваться с Комитетом, и, если сомнение не будет окончательно разрешено с помощью книги «Правила гольфа», возможно, обращение к сборнику «Решения по Правилам гольфа» поможет в прояснении ситуации.

Краткое руководство по Правилам гольфа

Поскольку гольф по сути саморегулируемая игра, всем гольфистам следует хорошо понимать базовые Правила, которые содержатся в этом руководстве. Однако это руководство не заменяет собой Правил гольфа, к которым следует обращаться при возникновении любого сомнения.

Для получения дополнительной информации по вопросам, описанным в настоящем руководстве, обращайтесь, пожалуйста, к полным Правилам гольфа.

Основные положения

Перед началом раунда:

- Прочитайте Местные правила на счетной карточке или на информационном стенде
- Поставьте на мяч идентификационную метку. Многие гольфисты играют одной и той же маркой мячей, и, если вы не сможете определить принадлежность своего мяча, он будет считаться потерянным. (Правила 12-2 и 27-1.)
- Считайте свои клюшки, разрешено иметь максимум 14 клюшек. (Правило 4-4.)

Во время раунда:

- Не спрашивайте совета ни у кого, кроме вашего партнера (т. е. игрока вашей команды) или ваших кедди. Не давайте советов никому, кроме вашего партнера. Но вы вправе задавать вопросы о Правилах, расстояниях и положении преград, флажка, и т. п.
- Во время игры на лунке запрещаются любые тренировочные удары. (Правило 6-6.)

В конце раунда:

- При матчевой игре убедитесь, что результат матча зафиксирован
- При игре на счет убедитесь, что счетная карточка полностью оформлена, и возвратите ее как можно скорее. (Правило 6-6.)

Правила игры

Удар (Правило 11)

Устанавливайте мяч для первого удара между ти-маркерами, но не впереди них.

Вы вправе установить мяч для первого удара в пределах двух длин клюшки позади линии между маркерами.

Если вы сделаете первый удар из-за пределов площадки-ти, в матчевой игре штраф не налагается, однако ваш противник вправе попросить переиграть удар; в игре на счет вы подвергаетесь штрафу в два удара, после чего обязаны сыграть с правильного места.

Игра мячом (Правила 12, 13, 14 и 15)

Если вы полагаете, что нашли свой мяч, но идентификационная метка не видна, вы вправе замаркировать и поднять мяч для определения его принадлежности с разрешения вашего маркера или противника. (Правило 12-2.)

Играйте мяч из того положения, в котором он оказался. Не улучшайте местоположение мяча, зону предполагаемой стойки или свинга либо линию игры, сдвигая, пригибая или ломая что-либо зафиксированное или растущее, кроме как непосредственно в результате принятия игровой стойки или в процессе свинга. Не улучшайте местоположение мяча, утрамбовывая что-либо. (Правило 13-2.)

Если мяч находится в бункере или в водной преграде, до начала ударного движения по мячу не касайтесь рукой или клюшкой земли в любой из преград, либо воды в водной преграде, и не сдвигайте свободные помехи. (Правило 13-4.)

Вы должны нанести клюшкой по мячу полноценный удар. Нельзя толкать, подцеплять или сгребать мяч.

Если вы сыграете неверным мячом, в матчевой игре – вы проигрываете лунку; в игре на счет – подвергаетесь штрафу в два удара, после чего вы обязаны исправить ошибку, сыграв правильным мячом. (Правило 15-3.)

На грине (Правила 16 и 17)

Вы вправе маркировать, поднимать и очищать мяч, находящийся на грине. Всегда возвращайте мяч точно на прежнее место. (Правило 16-1b.)

На линии патта вы вправе поправлять только следы от мячей или старых лунок, но не какие-либо другие повреждения, включая следы от шипов обуви. (Правило 16-1c.)

Делая удар на грине, убедитесь, что флажок вынут из лунки или обслуживается. Флажок может быть удален или обслуживаться и тогда, когда мяч находится за пределами грина. (Правило 17.)

Сдвиг мяча, находящегося в покое (Правило 18)

Всегда, когда мяч в игре, если вы случайно сдвинули мяч, подняли его, когда это не разрешено, или мяч сдвинулся после того, как вы изготовились к удару, добавьте штрафной удар и возвратите мяч на прежнее место. Однако существуют исключения, они изложены в Правиле 18-2a. (Правило 18-2.)

Если покоящийся мяч сдвинут кем-либо еще или другим мячом, возвратите его на прежнее место без штрафа для вас.

Отклонение или остановка движущегося мяча (Правило 19)

Если сыгранный вами мяч отклонен или остановлен вами, вашим партнером, вашим кедди или снаряжением, добавьте штрафной удар и играйте мяч из того положения, в котором он оказался. (Правило 19-2.)

Если сыгранный вами мяч отклонен или остановлен другим мячом, находившимся в состоянии покоя, – следует играть без штрафа из того положения, в котором мяч оказался, за исключением игры на счет, где вы подвергаетесь штрафу в два удара, если оба мяча до вашего удара находились на грине. (Правило 19-5a.)

Поднятие, вбрасывание и установка мяча (Правило 20)

Перед поднятием мяча, который должен быть возвращен на прежнее место (например, когда мяч поднимается на грине для очистки), его местонахождение должно быть замаркировано. (Правило 20-1.)

Если мяч поднимается для вбрасывания или установки в другом месте (например, для вбрасывания в пределах двух длин клюшки по Правилу о неиграемом мяче, и т. п.), рекомендуется маркировать местонахождение мяча, хотя вы не обязаны делать это.

При вбрасывании стойте прямо, держите мяч вытянутой рукой на уровне плеча, затем отпустите его.

Вброшенный мяч должен быть вброшен повторно, если он откатился в положение, где на него влияют те обстоятельства, устранение влияния которых производилось (например, неподвижное препятствие), и если он остановился на расстоянии более двух длин клюшек от точки, где был вброшен, или ближе к лунке, чем его первоначальное местоположение, ближайшая точка устранения влияния или точка последнего пересечения границы водной преграды.

Всего Правилем 20-2с предусмотрено девять случаев, когда вброшенный мяч должен быть повторно вброшен.

Если повторно вброшенный мяч откатился в любое из этих положений, установите его на точку первого касания поля при повторном вбрасывании. (Правило 20-2с.)

Мяч, помогающий или мешающий игре (Правило 22)

Вы вправе поднять ваш мяч или попросить поднять любой другой мяч, если считаете, что мяч может помочь любому другому игроку.

Вы не обязаны соглашаться с просьбой оставить свой мяч в положении, помогающем игре другого игрока.

Вы вправе попросить поднять любой мяч, если он мешает вашей игре.

Мяч, который был поднят как помогающий или мешающий игре, не может быть очищен, кроме случая, когда он был поднят на грине.

Свободные помехи (Правило 23)

Вы вправе передвигать свободные помехи (т. е. незакрепленные природные объекты, такие как камни, упавшие листья или ветки) за исключением случаев, когда и помеха, и мяч находятся в одной и той же преграде. Если вы удаляете свободную помеху и при этом сдвигаете мяч, мяч должен быть установлен на прежнее место, и вы

подвергаетесь штрафу в один удар, кроме случаев нахождения мяча на грине. (Правило 23-1.)

Подвижные препятствия (Правило 24-1)

Подвижные препятствия (т. е. искусственные подвижные объекты, например: грабли, жестяные банки и т. п.), находящиеся в любом месте, могут быть передвинуты без штрафа. Если при этом мяч сдвинулся, он должен быть установлен на прежнее место без штрафа.

Если мяч лежит на подвижном препятствии, мяч может быть поднят, препятствие удалено, а мяч без штрафа вброшен в точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч лежал на препятствии, за исключением грин, где мяч должен быть установлен на эту точку.

Неподвижные препятствия и ненормальное состояние участка поля (Правила 24-2 и 25-1)

Неподвижные препятствия – это искусственные неподвижные объекты, такие как здания или дороги с искусственным покрытием (однако уточните, как Местные правила определяют дорожки и пути на поле).

Ненормальным состоянием участка поля является случайная вода, ремонтируемая зона, а также нора, вмятина в почве или тропа, сделанная на поле норным животным, рептилией или птицей.

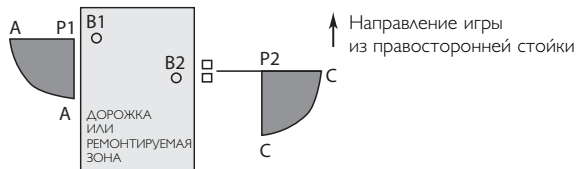
За исключением случая, когда мяч находится в водной преграде, вы вправе без штрафа устранить влияние неподвижного препятствия или ненормального состояния участка поля, если оно физически мешает положению мяча, вашей стойке или свингу. Вы вправе поднять мяч и вбросить его в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния (см. определение «Ближайшая точка устранения влияния»), но не ближе к лунке, чем эта точка (см. рисунок).

Если мяч на грине, он устанавливается в ближайшей точке устранения влияния.

Вы не имеете права устранять влияние вмешательства в линию игры, за исключением случая, когда и ваш мяч, и препятствие находятся на грине.

Дополнительная возможность имеется, если ваш мяч в бункере. Вы вправе устранить влияние препятствия, вбросив мяч позади бункера со штрафом в один удар.

Приведенный рисунок иллюстрирует понятие «ближайшая точка устранения влияния» из Правил 24-2 и 25-1 для игрока с правосторонней стойкой.



B1 = положение мяча на дорожке, в ремонтируемой зоне и т. п.;

P1 = ближайшая точка устранения влияния;

P1-A-A = заштрихованная зона, в пределах которой вбрасывается мяч, отмеренная любой клюшкой от точки P1;

B2 = положение мяча на дорожке, в ремонтируемой зоне и т. п.;

□ — предполагаемая стойка для игры из точки P2 клюшкой, которую игрок выбрал для следующего удара;

P2 = ближайшая точка устранения влияния;

P2-C-C = заштрихованная зона, в пределах которой вбрасывается мяч, отмеренная любой клюшкой от точки P2.

Водные преграды (Правило 26)

Если ваш мяч в водной преграде (желтые колышки и/или линии), вы вправе играть мяч из того положения, в котором он оказался, или со штрафом в один удар:

- сыграть вновь с того места, откуда мяч был сыгран в преграду,
- вбросить мяч на любом расстоянии позади водной преграды, на продолжении прямой линии от лунки через точку, где мяч последний раз пересек границу водной преграды.

Если ваш мяч в боковой водной преграде (красные колышки и/или линии), то в дополнение к возможностям для мяча в водной пре-

граде (см. выше) вы вправе со штрафом в один удар вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от:

- точки, где мяч последний раз пресек границу преграды,
- точки на противоположной стороне преграды, равноудаленной от лунки,

но не ближе к лунке, чем находятся эти точки.

Мяч потерян или находится за пределами поля. Временный мяч (Правило 27)

Уточните, как Местными правилами на счетной карточке определены границы поля.

Если мяч потерян вне водной преграды или оказался за пределами поля, вы должны со штрафом в один удар сыграть мячом с точки, с которой был сыгран последний удар (т. е. по процедуре «удар и расстояние»).

Вам предоставляется 5 минут для поисков мяча, по истечении которых, если мяч не найден или его принадлежность не определена, он считается потерянным.

Если после удара вы предполагаете, что мяч может быть потерян вне водной преграды или мог оказаться за пределами поля, вам следует сыграть «временным мячом». Вы должны объявить, что это временный мяч и сыграть им прежде, чем начнете движение для поисков первоначального мяча.

Если выяснится, что первоначальный мяч потерян (вне водной преграды) или находится за пределами поля, вы обязаны продолжить игру временным мячом со штрафом в один удар. Если первоначальный мяч найден в пределах поля, вы обязаны продолжить игру этим мячом, а игра временным мячом должна быть прекращена.

Неиграемый мяч (Правило 28)

Если ваш мяч в водной преграде, то Правило о неиграемом мяче неприменимо, и если вы хотите устранить влияние преграды, вы обязаны действовать по Правилу о водных преградах.

В любой другой части поля, если вы полагаете, что ваш мяч неиграем, вы вправе со штрафом в один удар:

- вбросить мяч в точке, откуда был сыгран последний удар;
- вбросить мяч на любом расстоянии позади точки, где находится мяч, на продолжении прямой линии от лунки через эту точку;
- вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от места, где лежит мяч, но не ближе к лунке.

Если ваш мяч неиграем в бункере, вы вправе действовать, как указано выше, однако при вбрасывании мяча по линии назад или в пределах двух длин клюшки вы должны вбросить его в бункере.

Этикет

Если вы до сих пор не сделали этого, вам следует прочитать раздел «Этикет и правила поведения на поле», являющийся не столько Правилами, сколько практическим руководством, как вести себя на поле, как поступать – безопасно, своевременно, с уважением к другим игрокам – и как поддерживать хорошее состояние поля.

Правила гольфа

Раздел I. Этикет и правила поведения на поле

Введение

В данном разделе изложены общие правила поведения, которых следует придерживаться при игре в гольф. Соблюдение этих правил гарантирует получение максимального удовольствия от игры. Основным принципом поведения является неизменное уважение, выказываемое всем присутствующим на поле.

Дух игры в гольф

Игра в гольф в большинстве случаев протекает без участия рефери или арбитра, поскольку предполагает порядочность игроков и их готовность относиться с уважением к другим участникам и соблюдать Правила. Всем игрокам следует вести себя дисциплинированно, постоянно демонстрировать вежливость и дух благородства, каким бы сильным ни было при этом желание победить. В этом заключается дух игры в гольф.

Требования безопасности

Чтобы избежать неприятностей, 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!».

Уважение к другим игрокам

Не мешать и не отвлекать

Игрокам следует всегда выказывать уважение по отношению к другим игрокам на поле, не следует мешать их игре какими-либо движениями, разговорами или ненужным шумом.

Игрокам следует убедиться, что электронные устройства, принесенные ими на поле, не будут отвлекать других игроков.

На площадке-ти игроку не следует устанавливать свой мяч для первого удара, пока не наступит его очередь играть.

Игроку не следует вставать рядом с мячом, непосредственно позади мяча или непосредственно позади лунки, когда другой игрок собирается выполнить удар.

На грине

На грине не следует наступать на линию патта другого игрока. Кроме того, стоять нужно так, чтобы не отбрасывать тень на линию патта другого игрока, когда он делает удар.

Игрокам следует оставаться на грине или рядом с ним до тех пор, пока все прочие игроки этой группы не закончат лунку.

Счет

Игроку, исполняющему обязанности маркера при игре на счет, во время перехода на следующую площадку-ти следует при необходимости сверить с игроком его счет, а затем записать его в счетную карточку.

Темп игры

Играть в хорошем темпе и не отставать

Игрокам следует играть в хорошем темпе. Комитет вправе установить требования по темпу игры, которым должны следовать все игроки.

Обязанность держаться, не отставая, за группой, идущей впереди, лежит на всей группе. Если следующая позади группа ожидает, а перед вашей группой пустая лунка, следует пригласить следующую группу пройти вперед, вне зависимости от количества игроков в этой группе. Когда у группы нет впереди пустой лунки, но очевидно, что следующая позади группа может играть быстрее, следует пригласить играющую быстрее группу пройти вперед.

Быть готовым к игре

Игроки должны быть готовы к игре к моменту наступления их очереди играть. При игре на грине или рядом с ним следует оставлять свои бэги или кары в таком положении, чтобы быть готовыми быстро покинуть грин и двинуться к следующей площадке-ти. По завершении игры на лунке игрокам следует немедленно покинуть грин.

Потерянный мяч

Если игрок полагает, что его мяч может быть потерян (вне водной преграды) или может оказаться за пределами поля, то ему следует в целях экономии времени ввести в игру временный мяч.

Игрокам, занятым поисками мяча, следует дать сигнал к продолжению игры игрокам следующей группы сразу же, как только станет ясно, что нет возможности легко найти мяч. Им не следует искать мяч пять минут, прежде чем сделать это. Пропустив вперед шедшую позади группу, игрокам не следует возобновлять игру до тех пор, пока эта группа не пройдет и не окажется вне досягаемости их ударов.

Приоритет

Если Комитетом не предусмотрено иное, приоритет на поле определяется темпом игры группы. Любая группа, играющая полный раунд, вправе обогнать группу, играющую укороченный раунд. Под термином «группа» понимается также и одиночный игрок.

Уход за полем

Бункеры

Перед тем как покинуть бункер, игрокам следует тщательно засыпать и заровнять все углубления и следы, оставленные ими и другими игроками. Для этого следует использовать грабли, если они имеются поблизости от бункера.

Устранение выбоин в дерне (дивотов), следов от мячей и повреждений от обуви

Игрокам следует тщательно заделывать все углубления от выбитых ими кусков дерна (дивотов), а также любые повреждения грина, возникшие вследствие падения мяча (вне зависимости от того, произведены они самим игроком или нет). После того как все игроки группы доиграли лунку, следует заровнять повреждения, нанесенные поверхности грина обувью.

Предотвращение повреждений, которых можно избежать

Игрокам следует избегать повреждения поля и не выбивать дивоты при тренировочном свинге или ударяя головкой клюшки о грунт в раздражении (или по любым другим причинам).

Опуская на землю бэги или флажки, игрокам следует избегать повреждения грина.

Во избежание повреждения лунки игрокам и кедди не следует наступать слишком близко к лунке. Следует соблюдать осторожность при манипуляциях с флажком и при извлечении мяча из лунки. Не следует извлекать мяч из лунки с помощью головки клюшки.

Не следует опираться на клюшку на грине, особенно при извлечении мяча из лунки.

Перед выходом игроков с грина следует правильно установить флажок в лунку.

Следует строго соблюдать местные предписания при передвижении на гольф-карах.

Заключение. Штраф за нарушение правил

Соблюдение всех рекомендаций, изложенных в этом разделе, сделает игру гораздо более приятной для всех участников.

Если игрок систематически нарушает эти 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 этикета Комитет вправе дисквалифицировать игрока в соответствии с Правилком 33-7.

Раздел II. Термины и определения

Определения даны в алфавитном порядке. В тексте Правил определяемые ниже термины приведены курсивом.

Бестбол (лучший мяч)

См. «Форматы матчевой игры».

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 грина (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 *изготовку 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 позади*¹⁾ этой *водной преграды* в соответствии с *Правилом 26-1b* невозможно или признано *Комитетом* нецелесообразным. Вся земля и вода, находящиеся в границах *боковой водной преграды*, являются частью *боковой водной преграды*.

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

Когда граница *боковой водной преграды* обозначена кольшками, эти кольшки находятся внутри этой *боковой водной 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* продолжают 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 преграда*, должна быть различимо замаркирована. Кольшки или линии, используемые для обозначения *боковой водной преграды*, должны быть красного цвета.

Примечание 2. *Комитет* вправе ввести Местное правило, запрещающее играть из уязвимой в экологическом отношении зоны, определенной 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* продолжают вертикально вниз, но не вверх. Мяч считается находящимся в *бункере*, если он лежит внутри его 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 *водной 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* продолжают 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 может оказаться за *пределами поля*.

Грин

Грином называют площадку вокруг разыгрываемой *лунки*, специально подготовленную для патта, либо иную площадку, определенную *Комитетом* как *грин*. Считается, что мяч находится на *грине*, если хотя бы какая-то его часть касается *грин*а.

Замещающий мяч

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

За пределами поля

Зона за *пределами поля* – это территория, расположенная за границами *поля*, или любая часть *поля*, отмеченная так *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.

Изготовка к удару

Игрок выполнил *изготовку к удару*, когда он принял стойку и установил клюшку перед мячом. В *преграде изготовка к удару* завершается после принятия стойки.

Индивидуальная игра

См. «*Форматы игры на счет*».

Кедди

Кедди – это лицо, помогающее игроку в соответствии с *Правилами*. Такая помощь может включать ношение 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. Исключение составляют ситуации, когда *кедди* выполняют прямые указания другого игрока (или его *партнера*) из числа тех, кому он помогает; в этих случаях он считается *кедди* такого игрока.

Коллега-соперник

См. «*Участник*».

Команда

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

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 считается линия, по которой игрок хотел бы послать мяч ударом на *грине*. За исключением случаев применения Правила 16-1е в *линию патта* также входит разумный допуск с каждой стороны от желаемого направления. *Линия патта* не продолжается за *лункой*.

Лунка

Лунка должна иметь 4¼ 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 *грин*, за исключением случая, когда это нецелесообразно по природе грунта; ее внешний диаметр не должен превышать 4¼ дюйма (108 мм).

Лучший мяч (бестбол)

См. «*Форматы матчевой игры*».

Маркер

Маркером называют лицо, назначенное *Комитетом* для записи счета участника в игре на счет. 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 (по *Правилам* или нет). 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 ос-

тальных 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 *Правил*ом 11-4а.

Мяч, забитый в лунку

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

Мяч, считающийся сдвинутым

См. «*Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый*».

Наблюдатель

Наблюдатель – это лицо, назначенное *Комитетом*, чтобы помогать *рефери* в определении точного хода событий и сообщать ему о 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 грин

Неверный грин – это любой *грин*, кроме *грин*а разыгрываемой лунки. Если *Комитетом* не оговорено иное, неверными также считаются расположенные на поле тренировочные *грины* или площадки для питча (питчинг-грины).

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;

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).

Ненормальное состояние участка поля

Под *ненормальным состоянием участка поля* понимается случайная вода, ремонтируемая зона, а также 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 *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* в матчевой игре см. *Правило* 2-3.

Одиночный матч (сингл)

См. «*Форматы матчевой игры*».

Основная часть поля

Основная часть поля включает в себя все поле за исключением:

- a. *Площадки-ти* и *грин*а лунки, на которой ведется игра;
- b. Любых *преград* на поле.

Партнер

Партнером является игрок, который играет в одной команде с данным игроком.

В матчевой игре в форматах *трисом*, *форсом*, *форбол* и *бестбол*, если из контекста не следует иное, понятие «игрок» подразумевает также его *партнера* или *партнеров*.

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*.

Подставка-ти

Подставка-ти – это приспособление, предназначенное для установки мяча в приподнятом над землей положении. *Подставка-ти* не должна быть длиннее 4 дюймов (101,6 мм). Ее конструкция и оформление должны быть такими, чтобы она не могла служить указателем *линии игры* либо оказывать влияние на движение мяча.

Поле

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

Посторонняя сила

В матчевой игре под *посторонней силой* понимается любое лицо или предмет, кроме: *участников команды* игрока или *команды* его противника; любого *кедди* этих команд; любого мяча, введенного в игру этими командами на разыгрываемой лунке, или любого *снаряжения* этих команд.

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

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

Потерянный мяч

Мяч считается *потерянным*, если:

- a. Игрок не нашел его или не признал своим в течение пяти минут после того, как команда игрока либо его *кедди*, либо *кедди* его *партнеров* приступили к поиску этого мяча; или
- b. 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
- c. Игрок ввел в игру другой мяч со штрафом в виде удара и расстояния (см. Правило 27-1a); или
- d. 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 26-1);
- e. 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:

- a. Правила гольфа и их толкования, содержащиеся в «Решениях по Правилам гольфа» (Decisions on the Rules of Golf);
- b. Любые условия соревнований, установленные *Комитетом* в соответствии с *Правилем 33-1* и *Приложением 1*;
- c. Любые Местные правила, установленные *Комитетом* в соответствии с *Правилем 33-8a* и *Приложением 1*;
- d. Требования к клюшкам и мячам, изложенные в *Приложениях II и III*, и их трактовки, содержащиеся в «Руководстве по Правилам, касающимся клюшек и мячей» (A Guide to the Rules on Clubs and Balls).

Право первого удара

Про игрока, который должен первым играть с *площадки-ти*, говорят, что он имеет *право первого удара*.

Преграды

Преградами являются *бункеры* и *водные преграды*.

Препятствия

Препятствием называют 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.

Ремонтируемая зона

Ремонтируемая зона – это часть поля, обозначенная как таковая по указанию *Комитета* или объявленная таковой уполномоченным представителем *Комитета*. Вся поверхность земли, а также вся трава, кустарник, деревья и любая 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 гринkipером, 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 колышками, то эти колышки находятся внутри *ремонтируемой зоны*. Границы *ремонтируемой зоны* определяются по ближайшим наружным точкам колышков на уровне земли. Если для обозначения *ремонтируемой зоны* используются и колышки, и линии, то колышки 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.

Колышки, 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.

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 рассыпанная земля считаются *свободными помехами* только на *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 другом месте.

Сингл (одиночный матч)

См. «*Форматы матчевой игры*».

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 *посторонней силой* (см. Правило 19-1).

Снаряжение

В состав *снаряжения* входят все предметы, которые использует, имеет при себе или носит игрок либо переносит в его интересах его *партнер* или *кеджи* любого из них. В состав *снаряжения* не входят все мячи, введенные в игру на разыгрываемой лунке, а также мелкие

предметы, такие как монеты или *подставочки-ти*, в ситуациях, когда они используются для маркировки местонахождения 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 поднят и не 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 *угара*.

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

Стойка

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

Трибол

См. «*Форматы матчевой игры*».

Трисом

См. «*Форматы матчевой игры*».

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. *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.

Форбол

См. «*Форматы матчевой игры*» и «*Форматы игры на счет*».

Форкедди

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

Форматы игры на счет

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 32-1а.

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 *команда* использует один мяч.

Форсом – вид матчевой игры, в которой двое играют против двоих, причем каждая *команда* 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.

Форсом

См. «*Форматы матчевой игры*» и «*Форматы игры на счет*».

Штрафной удар

Штрафной удар – это удар, добавляемый к счету игрока или команды 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

Игра

Правило 1 Игра

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

1-1. Общие положения

Гольф – это игра, при которой мяч посылается с *площадки-ти* в лунку *ударом* либо серией *ударов* клюшкой в соответствии с *Правилами*.

1-2. Оказание воздействия на мяч

Игрок или *кеджи* не должны производить никаких действий с целью оказать влияние на местонахождение или траекторию движения мяча, кроме случаев, предусмотренных *Правилами*.

(Устранение влияния свободных помех – см. Правило 23-1.)

(Устранение влияния подвижных препятствий – см. Правило 24-1.)

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-2*

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

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

Примечание. Нарушение Правила 1-2 считается серьезным, если, по мнению Комитета, в результате действий игрока, оказавших влияние на местонахождение или движение мяча, он или иной игрок получили существенное преимущество либо был нанесен существенный урон любому другому игроку, кроме его *партнера*.

1-3. Договоренности об отмене действия Правил

Игроки не вправе заключать договоренность о недействительности какого-либо *Правила* или отмене положенного штрафа.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-3

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

(Договоренность сделать удар вне очереди при игре на счет – 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

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

2-1. Общие положения

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

В матче игра ведется по лункам.

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

Положение в матче обозначается следующим образом: столько-то лунок команда «ведет» (либо команды «идут ровно») и столько-то лунок остается сыграть.

Положение команды, когда до конца раунда остается столько же лунок, сколько команда ведет, называется «дорми».

2-2. Ничья

Лунка считается сыгранной ничью, если команды *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 команда 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 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 команд.

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 заявляющий претензию игрок поставил противника в известность (i) о заявлении претензии, (ii) о деталях создавшегося положения и (iii) о своем желании разрешить проблему путем судейства. Претензия должна быть заявлена до того, как любой из игроков матча сыграет со следующей площадки-ти или, в случае розыгрыша последней лунки в матче, до выхода всех игроков с грина.

Претензия, заявленная позже указанного срока, 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).

После официального объявления результатов матча дальнейшие претензии Комитетом не рассматриваются, кроме случаев, когда Комитет убежден, что противник знал о том, что дал ложные сведения.

2-6. Обычный штраф

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

Правило 3

Игра на счет

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

3-1. Общие положения. Победитель

Соревнования в игре на счет представляют собой прохождение участниками оговоренного раунда (или раундов), игра на каждой лунке которого должна быть завершена, и возвращение 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 грина, дисквалифицируется.

3-3. Сомнения в правильности действий

а. Порядок разрешения

При игре на счет, 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), равно как и в случае, если выяснится, что выбранный игроком порядок действий не соответствует *Правилам*. 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.

б. 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 использованный в отношении такого мяча порядок действий не противоречил *Правилам*.
- (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 *Правилом 3-3*, то *удары*, сделанные тем мячом, который в соответствии с этим *Правилом* 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 *Правилом 27-2*.

3-4. Отказ от соблюдения Правил

Если *участник* отказывается от соблюдения *Правил* и это оказывает влияние на права другого *участника*, он *дисквалифицируется*.

3-5. Обычный штраф

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

Клюшки и мяч

R&A оставляет за собой право в любое время изменить *Правила*, относящиеся к клюшкам и мячам (см. Приложения II и III), а также внести дополнения и изменения в толкование этих *Правил*.

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*.

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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, имеющегося у игрока, идентифицируемая по модели и углу наклона ударной поверхности (лофту), входила в действующий перечень разрешенных головок драйверов, издаваемый R&A.

б. Износ и изменения

Если клюшка соответствует *Правилам* сразу после изготовления, то она считается соответствующей и после того, как ее характеристики изменятся в процессе 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 качеств и посторонние материалы

а. Изменение игровых качеств

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

б. Посторонние материалы

Не разрешается наносить на ударную поверхность клюшки посторонние материалы с целью воздействия 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 – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара.

И при матчевой игре, и при игре на счет, если нарушение имело место между игрой двух лунок, штраф применяется на следующей лунке.

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 незамедлительно после обнаружения нарушения. Если это не будет сделано, игрок дисквалифицируется.

ШТРАФ ЗА СОВЕРШЕНИЕ УДАРА КЛЮШКОЙ В НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 4-1 или 4-2

Дисквалификация.

4-3. Поврежденные клюшки: ремонт и замена

а. Повреждение, полученное в ходе 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 клюшку другой клюшкой. Эта возможность предоставляется только в случае, если клюшка непригодна для игры. Замена клюшки должна производиться без неоправданной задержки игры. Замена не может производиться путем заимствования любой из клюшек, ранее выбранных для игры любым лицом, играющим на поле.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3а

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

Примечание. Клюшка считается непригодной для игры в случае серьезного повреждения. Например, непригодна для игры клюшка, у которой ручка (шафт) имеет вмятины, сильно искривлена или разламывается на части; с непрочно закрепленной, отсоединенной или сильно деформированной головкой; с непрочно 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 процессе нормальной игры

Если в течение *оговоренного раунда* клюшка игрока получила повреждение вне нормального процесса игры, что привело к потере или изменению ее игровых качеств, такая клюшка не может быть использована или заменена в течение раунда.

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 качеств и не приведет к неоправданной задержке игры.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 4-3б или 4-3с

Дисквалификация.

(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 клюшку, выбранную для игры любым другим лицом, играющим на поле.

б. Право партнеров на использование общих клюшек

Партнеры могут пользоваться общими клюшками при условии, что суммарное число клюшек, имеющихся 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 – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара. В соревнованиях в форматах богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

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

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 незамедлительно после обнаруже-

ния нарушения. Игрок не должен использовать эту клюшку или клюшки до завершения *оговоренного раунда*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-4с

Дисквалификация.

Правило 5 Мяч

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

5-1. Общие положения

Мяч, используемый игроком, должен соответствовать требованиям, приведенным в Приложении III.

Примечание. *Комитет* вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) требование использовать во время игры только мячи, указанные 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 качеств.

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 считается 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, а также замаркировать местонахождение 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 возвращения 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* в точку, где находился первоначальный мяч. В противном случае первоначальный мяч должен быть установлен на прежнее место. Если игрок *заменял* 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 – 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 установлен на прежнее место), изменилось, см. Правило 20-3b.

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

Обязанности игрока

Правило 6 Игрок

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

6-1. Правила

На игрока и его *кеджи* возлагается ответственность за знание *Правил*. Если в течение *оговоренного раунда кеджи* нарушает *Правила*, 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 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

В любом раунде соревнований с учетом гандикапа *участник* обязан проверить наличие записи о гандикапе в своей счетной карточке до возвращения ее *Комитету*. Если в счетной карточке до ее возвращения гандикап не записан (Правило 6-6b), либо если 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, прирешаемые с учетом гандикапа.

6-3. Время начала игры и группы

а. Время начала игры

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

б. Группы

При игре на счет *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 6-3

Дисквалификация.

(Игра в форматах бестбол и форбол – см. Правила 30-3а и 31-2.)

Примечание. *Комитет* вправе внести в условия соревнований (Правило 33-1) оговорку о том, что, если игрок прибыл на место начала игры готовым к игре в течение пяти минут после назначенного времени, то при отсутствии обстоятельств, являющихся основанием для отмены дисквалификации в соответствии с Правилком 33-7, вместо дисквалификации к нему применяется *штраф за опоздание в виде проигрыша первой лунки матча или в два удара на первой лунке при игре на счет*.

6-4. Кедди

Игрок вправе во время игры пользоваться помощью *кеджи*, при этом в каждый момент игры только один *кеджи* 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 лун-

ка за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – две лунки.

При игре на счет – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара.

И при матчевой игре, и при игре на счет, если нарушение имело место между игрой двух лунок, штраф применяется на следующей лунке.

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

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

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

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

6-5. Мяч

На игрока возлагается ответственность за использование надлежащего мяча.

Каждому игроку следует пометить свой мяч.

6-6. Запись результата в игре на счет

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 возврат счетной карточки игрока

По завершении раунда *участнику* следует проверить свой счет по каждой лунке и прояснить у *Комитета* любые вызывающие сомне-

ния моменты. *Участник* обязан проверить, подписана ли счетная карточка *маркером (маркерами)*, собственноручно подписать ее и как можно быстрее сдать в *Комитет*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-6б

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 в формате форбол см. также Правила 31-3 и 31-7а.

6-7. Неоправданная задержка в игре. 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 – 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 32-1б.

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. Исключения 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) пункты с указанием максимального времени завершения *оговоренного раунда*, лунки или совершения *удара*.

Исключительно при игре на счет *Комитет* вправе при этих обстоятельствах 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 поз-

воляет 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.

б. 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 доиграть лунку, 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 продолжить игру сразу после указания *Комитета* о возобновлении игры.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-8б

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 *Правилом 33-7*.

с. Поднятие мяча с поля при прерванной игре

Игрок, прервавший игру на лунке в соответствии с *Правилом 6-8а*, 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 пометить

его местонахождение. Если игрок прерывает игру и поднимает мяч без специального разрешения *Комитета*, он обязан при изложении *Комитету* причин прерывания игры (Правило 6-8а) сообщить о факте поднятия мяча.

Если игрок поднимает мяч без уважительной причины, не помечает местонахождение 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 продолжение 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 это право в соответствии с Правилom 6-8с, 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 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 определена 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 – два удара.

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

Правило 7

Тренировка

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

7-1. До начала раунда или между раундами

a. Матчевая игра

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

b. Игра на счет

До начала раунда или переигровки в любой день соревнований в игре на счет *участник* не имеет права тренироваться на *поле*, на котором проходят эти соревнования, а также не вправе опробовать поверхность любого *грин* на этом *поле* путем качения мяча или ошупывания и поглаживания поверхности.

Когда два или более раундов в соревнованиях в игре на счет 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 *грин* этих *полей* путем качения мяча или ошупывания и поглаживания поверхности.

Исключение. Разрешается делать тренировочные патты или чипы на первой *площадке-ти* или рядом с ней 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 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:

- a. *грин* последней сыгранной лунки,
 - b. любой тренировочный *грин*,
 - c. *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 (a) в соответствии с данным Правилom, (b) в любом месте, за исключением поля, предназначенного для проведения этих соревнований, (c) иным образом, разрешенным Комитетом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-2

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет – 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:

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

Правило 8

Советы. Указание линии игры

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

8-1. Советы

Во время *оговоренного раунда* игрок не имеет права:

- a. давать *советы* любому лицу, играющему на поле в данных соревнованиях, за исключением своего *партнера*;
- b. просить *совета* у любого лица, за исключением своего *партнера*, своего *кеджи* и *кеджи партнера*.

8-2. Указание линии игры

a. Вне грина

Вне *грина* игроку может указывать *линию игры* любое лицо; однако никто не вправе по просьбе игрока стоять на *линии игры*, рядом с ней или на продолжении *линии игры* за *лункой*, когда выполняется *удар*. Любой ориентир, установленный игроком или с его согласия для указания *линии игры*, должен быть удален до выполнения *удара*.

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

b. На грине

Если мяч игрока находится на *грине*, игрок, его *партнер* и оба их *кеджи* имеют право до *удара* (но не во время выполнения *удара*) указать *линию патта*, но при этом не вправе касаться *грина*. 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 – 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

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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 наличии штрафа. Исключения составляют случаи, когда (а) он очевидно действовал в соответствии с *Правилом*, предполага-

ющим штраф, и это наблюдал его противник, (б) он исправил эту ошибку до того, как противник совершил следующий *удар*;

- (ii) Во время игры на лунке игрок дает неверные сведения о количестве выполненных *ударов* и не исправляет ошибку до совершения противником следующего *удара*;
- (iii) Игрок дает 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 *грин*а.

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

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

Порядок игры

Правило 10

Очередность игры

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

10-1. Матчевая игра

а. В начале игры на лунке

Какая из команд имеет *право первого удара* на первой *площадке-ти* определяется местом в турнирной таблице (предварительным распределением). В отсутствие такой таблицы (распределения), *право первого удара* следует определять жребием.

Команда, выигравшая лунку, имеет право первого удара на следующей площадке-ти. Если лунка сыграна вничью, право первого удара сохраняется за командой, делавшей первый удар по мячу на предыдущей площадке-ти.

b. Во время игры на лунке

После того как оба игрока начали игру на лунке, первым играет 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 бестбол 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.

c. 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 был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

10-2. Игра на счет

a. В начале игры на лунке

Кто из участников имеет право первого удара на первой площадке-ти определяется местом в турнирной таблице (предварительным распределением). В отсутствие такой таблицы (распределения), 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).

b. 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 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.

c. 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 во время движения другого мяча после удара с грина – см. Правило 16-1f.)

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

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

Если игрок играет *временным мячом* или вторым 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.

Площадка-ти

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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* 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 первый *удар* совершен неразрешенным *Правилами* 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 препятствовал его *стойке*, предполагаемому *свингу* или *линии 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

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 *гринга*, 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.

Розыгрыш мяча

Правило 12

Поиск мяча и определение его принадлежности

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

12-1. Поиск мяча. Возможность видеть мяч

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*.

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

В *преграде*, если предполагается, что мяч покрыт *свободными помехами* или песком, игрок вправе прощупывая или сгребая клюшкой или иным способом сдвигать такое количество *свободных помех* или песка, чтобы это позволило ему видеть часть мяча. Если было удалено чрезмерно много песка или помех, штраф не налагается, но прежнее местоположение мяча должно быть восстановлено с условием, чтобы была видна только его часть. Если при удалении мяч был *сдвинут*, штраф не налагается, однако этот мяч должен быть установлен на прежнее место и при необходимости снова прикрыт. По поводу удаления *свободных помех* вне *преграды* см. Правило 23-1.

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 Пра-

вилами 24-1b, 24-2b или 25-1b. Если игрок установил мяч на прежнее место, он тем не менее вправе действовать в рамках Правил 24-1b, 24-2b или 25-1b, если они применимы в данном случае.

Если предполагается, что мяч находится в воде в пределах *водной преграды*, игрок вправе попытаться нащупать его клюшкой или иным способом. Если при прощупывании мяч *сдвинулся*, он должен быть установлен на прежнее место, если игрок не предпочтет действовать в соответствии с *Правилом 26-1b*. Если *сдвиг* мяча непосредственно связан с процессом прощупывания, штраф не налагается. В противном случае *игроку добавляется штрафной удар* в соответствии с *Правилом 18-2a*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-1

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

12-2. Определение принадлежности мяча

На игроке лежит ответственность за использование в игре надлежащего мяча. Каждому игроку следует пометить свой мяч.

Если игрок имеет основания полагать, что лежащий мяч принадлежит ему, и чтобы убедиться в этом мяч необходимо поднять, игрок вправе поднять мяч без штрафа для определения его принадлежности.

Перед тем как поднять мяч, игрок обязан сообщить о своем намерении противнику в *матчевой игре* либо *маркеру* или *коллеге-сопернику* в *игре на счет*, а также пометить местонахождение 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 возвращения на 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 принад-

лежит 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 установлен (или установлен на прежнее место), изменилось – см. Правило 20-3b.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-2*

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

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

Правило 13

Мяч играетсЯ из того положения, в котором он лежит

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

13-1. Общие положения

Мяч должен игратьсЯ из того положения, в котором он оказался, за исключением тех случаев, для которых Правилами предусмотрено иное. (Сдвиг мяча, находящегося в покое – Правило 18.)

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

Игрок не должен улучшать или допускать улучшения:

- местонахождения или местоположения 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 землю;

- 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, возвращенные 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 (Правило 11-1) или при устранении росы, инея или воды с площадки-ти;
- на грине при удалении песка и рассыпанной земли 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:

- а. проверять состояние данной преграды или иных подобных преград;
- б. касаться грунта в пределах преграды или воды в водной преграде рукой или клюшкой;

с. 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 (а) 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 местоположения, поиске, поднятии, установке (или установке на прежнее место) мяча в соответствии с любым Правилom, либо (б) кладет свои клюшки в пределах преграды.

2. После выполнения удара, если мяч все еще находится в этой преграде или был поднят из преграды и может быть брошен или установлен в преграде, игрок вправе разровнять песок или грунт в преграде при условии, что не будет нарушено Правило 13-2 в отношении его следующего удара. Если мяч после удара остановился вне этой 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 13-4а 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 – два удара.

(Поиск мяча – см. Правило 12-1.)

(Устранение влияния водной преграды – см. Правило 26.)

Правило 14 Удар по мячу

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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

При нанесении удара игрок не должен:

- принимать непосредственную помощь либо защиту от посторонних явлений,
- разрешать своему кедди, партнеру или кедди партнера вставать на линию игры, рядом с ней или на ее продолжение либо на линию патта позади мяча.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-1 ИЛИ 14-2

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

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

R&A 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.

Любые сомнения игрока относительно того, является ли использование того или иного предмета нарушением Правила 14-3, разрешаются R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец товара, который он планирует выпускать, на предмет принятия решения о том, будет ли использование игроком этого приспособления в течение оговоренного раунда являться нарушением Правила 14-3. Образец посту-

пает в собственность R&A 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 непризнания R&A товара соответствующим *Правилам*.

Если *Правилами* не предусмотрено иное, игрок не имеет права в течение *оговоренного раунда* использовать искусственные приспособления и необычное игровое *снаряжение* или использовать *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 простые перчатки;
 - (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.

Примечание. *Комитет* вправе ввести Местное правило, разрешающее игрокам использовать устройства для оценки или измерения исключительно расстояния.

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 *поставочки-ти* – см. Правило 11-3
- Более одного *удара* по мячу – см. Правило 14-4
- Мяч, движущийся в воде – см. Правило 14-6.

Если мяч сдвигается лишь после того, как игрок начал *удар* или *мах* клюшкой для *удара*, по этому Правилу штраф за *удар* по движущемуся мячу не налагается. Однако при этом игрок не освобождается от иных штрафов по следующим *Правилам*:

- Мяч, находящийся в покое, *сдвинут* игроком – Правило 18-2a
- Мяч, находящийся в покое, *сдвинулся* после *изготовки к удару* – Правило 18-2b.

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

14-6. Мяч, движущийся в воде

Если мяч движется в воде в *водной преграде*, игрок вправе совершить *удар* по движущемуся мячу без штрафа. Однако при этом он не должен дожидаться, пока положение мяча улучшится под действием ветра или течения. Мяч, движущийся в воде в *водной преграде*, может быть поднят, если игрок намерен действовать в соответствии с *Правилом* 26.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-5 или 14-6

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

Правило 15 Замещающий мяч. Неверный мяч

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

15-1. Общие положения

Игрок должен забить в лунку тот мяч, которым он сыграл с *площадки-ти*, если этот мяч не *потерян*, не находится 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 *Правилом*, которое разрешает игроку сыграть, *вбросить* или *установить* другой мяч до завершения игры на лунке. *Замещающий мяч* становится мячом в игре.

Если игрок *заменяет* 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 *Правилом* 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 по применимому Правилу*. При *игре на счет* 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* – 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 обменяемыми 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*.

б. Игра на счет

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 *гринна*, 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.

(Состояние места, куда мяч должен быть установлен (или установлен на прежнее место), изменилось – см. Правило 20-3б.)

(Невозможно определить точку – см. Правило 20-3с.)

Грин

Правило 16 Грин

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

16-1. Общие положения

а. Касание линии патта

Касаться линии *патта* 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 *грине* – см. Правило 16-1c;
- (vii) в процессе устранения подвижных *препятствий* – см. Правило 24-1.

(Указание линии патта на *грине* – см. Правило 8-2b.)

b. Поднятие и очистка мяча

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

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

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

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

d. Опробование поверхности

Во время игры на лунке игрок не имеет права опробовать поверхность *грин* путем качения мяча, а также ощупывая или поглаживая поверхность.

Исключение. Между игрой двух лунок игрок вправе опробовать поверхность любого тренировочного *грин* и *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 *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 *грин*, за исключением ситуации,

когда была очередь этого игрока выполнять *удар* – в этом случае штраф не налагается.

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 16-1

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет – 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

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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 выну-

тым 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 рядом с ним находится любой человек, 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 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 – два удара.

*Если при игре на счет 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 играетс из того положения, в котором он оказался, за исключением случая, когда этот удар был сделан на грине. В этом случае удар отменяется, этот же мяч должен быть возвращен на прежнее место и сыгран снова.

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

Мяч игрока не должен упасть:

- 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 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 – 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.

Сдвиг, отклонение или остановка мяча

Правило 18 Сдвиг мяча, находящегося в покое

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

18-1. Мяч сдвинут посторонней силой

Если мяч, находящийся в покое, сдвинут *посторонней силой*, штраф не налагается, и этот мяч должен быть возвращен 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 Правилем 27-1.

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

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

Если мяч игрока находится в игре, и при этом:

- (i) игрок, партнер или любой из их кедди поднимает или сдвигает мяч, намеренно касаясь его (за исключением случая касания клюшкой при изготовке к удару), либо их действия явились причиной сдвига мяча, кроме случаев, предусмотренных Правилами;
- (ii) снаряжение игрока или его партнера вызвало сдвиг мяча, игроку добавляется один штрафной удар. Если мяч сдвинут, он должен быть возвращен 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 в преграде, покрытой свободными помехами или песком, в прелятствии или на участке поля в ненормальном состоянии, или если предполагается, что мяч находится в воде в водной преграде (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 Правилем (Правило 20-1)
- при установке мяча (или его установке на прежнее место) в соответствии с Правилами (Правило 20-3а);

- при удалении *свободной помехи* на *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 возвращен на прежнее место, кроме случая, когда движение мяча произошло после начала *удара* или замаха клюшкой для *удара* и *удар* был совершен.

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 возвращен 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 возвращен 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

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 возвращен 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 возвращен 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 возвращены 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, 18-3в или 18-4.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА*

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

*Если игрок, *обязанный* вернуть 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 *Правилу*, недоступен для немедленного ввода в игру, его можно *заменить* другим мячом.

Примечание 2. Если первоначальное состояние места, куда мяч должен быть установлен (или установлен на прежнее место), претерпело изменения, см. *Правило* 20-3в.

Примечание 3. При невозможности определить точку, где должен быть установлен мяч, см. *Правило* 20-3с.

Правило 19

Отклонение или остановка движущегося мяча

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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:

- a. если мяч игрока, движущийся после *удара*, выполненного не на *грине*, останавливается внутри или на любом живом или подвижном объекте, являющемся *посторонней силой*, этот мяч должен быть вброшен (если это случилось на *основной части поля* или в *преграде*) либо установлен (если это случилось на *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*;
- b. если мяч игрока, движущийся после *удара*, выполненного на *грине*, отклонен либо остановлен любым живым или подвижным объектом (за исключением червей, насекомых и т. п.), являющемся *посторонней силой*, либо остановился внутри такого объекта или на нем, то *удар* отменяется. Этот же 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 *рефери* или *Комитетом* определено, что мяч игрока был умышленно отклонен или остановлен *посторонней силой*, к игроку применяется Правило 1-4. Если *посторонней силой* является *коллега-*

соперник или его *кегги*, 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 *кегги* 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 *кегги* или внутри их одежды или *снаряжения*. В таком случае *участник* обязан вбросить этот мяч (если это случилось на *основной части поля* или в *преграде*) либо установить этот мяч (если это случилось на *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 20-2a. (Мяч умышленно 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 неумышленно отклонен или остановлен противником, его *кегги* или его *снаряжением*, штраф не налагается. Игрок вправе перед выполнением следующего *удара* любой из *команд* 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 же мяч должен быть вброшен (на *основной части поля* или в *преграде*) либо установлен (на *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 17-3б.

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

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

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

Исключение. По поводу попадания мяча в человека, обслуживающего или приподнявшего *флажок*, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе, – см. Правило 17-3б.

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 штраф не налагается, за исключением случая, когда оба мяча до совершения *удара* находились на *грине*. В этом случае *игроку добавляется два штрафных удара*.

б. Мячом, находящимся в движении

Если мяч игрока, находящийся в движении после *удара*, отклонен или остановлен другим мячом, находящимся в движении после *удара*, игрок обязан играть свой мяч из того положения, в котором он оказался. Штраф не налагается, за исключением случая, когда со стороны игрока имело место нарушение Правила 16-1f. В этом случае *к игроку применяется штраф за нарушение указанного Правила*.

Исключение. Если мяч игрока находится в движении после *удара*, выполненного на *грине*, а другой мяч в движении представляет собой *постороннюю силу*, применяется Правило 19-1б.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Влияние различных ситуаций и порядок устранения влияния

Правило 20

Поднятие, вбрасывание и установка мяча. Игра с неверного места

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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 ответственность за соблюдение *Правил* несет игрок.

Местонахождение мяча должно быть замаркировано перед тем, как он поднят в соответствии с *Правилом*, требующим установки мяча на прежнее место. Если местонахождение не замаркировано, *игроку добавляется один штрафной удар*, и этот же мяч должен быть установлен на прежнее место. Если мяч не устанавливается 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 *Правилом* либо при маркировке его местонахождения, 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 местонахож-

дения, 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. Местонахождение 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 касается любого человека или *снаряжения* любого из игроков до или после *удара* о любую часть *поля* и до того, как он остановится, этот мяч должен быть вброшен повторно без штрафа. Количество повторных вбрасываний при этом не ограничено. (Оказание воздействия 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 в соответствии с *Правилами* должен быть вбро-

шен. 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 *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 *Правилем* 24-2b (неподвижное препятствие), *Правилем* 25-1 (ненормальное состояние участка поля), *Правилем* 25-3 (неверный *грин*) или *Местным правилом* (*Правилом* 33-8а), 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:
 - (а) его первоначальное местонахождение, определенное точно или приблизительно (см. *Правило* 20-2b), если иное не допускается *Правилами*;
 - (б) *ближайшая точка устранения влияния* либо точка максимально доступного устранения влияния (*Правило* 24-2, 25-1 или 25-3);
 - (с) точка последнего пересечения первоначальным мячом границы *водной преграды* или *боковой водной преграды* (*Правило* 26-1).

Если мяч при повторном вбрасывании откатывается в одно 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 установка мяча на прежнее место

а. Кто и где устанавливает мяч

Мяч, который предстоит установить в соответствии с *Правилами*, должен быть установлен игроком либо его *партнером*. Если мяч должен быть установлен на прежнее место, игрок, его *партнер* или иное лицо, поднявшее либо *сдвинувшее* мяч, обязаны установить его на ту точку, с которой мяч был поднят или *сдвинут*. Если мяч установлен (или установлен на прежнее место) любым другим лицом и ошибка не исправлена, как предписано *Правилом 20-6*, игрок *получает один штрафной удар*. В любом таком случае ответственность за нарушение *Правил* любым лицом, явившееся результатом установки мяча (или установки мяча на прежнее место), возлагается на игрока.

Если мяч или маркер мяча случайно *сдвинуты* в процессе установки мяча или его установки на прежнее место, они должны быть возвращены на прежнее место. В этом случае штраф не налагается при условии, что *сдвиг* мяча или маркера мяча был непосредственно связан с установкой мяча (или установкой мяча на прежнее место) либо удалением маркера мяча. В остальных случаях *игроку добавляется один штрафной удар* в соответствии с *Правилами 18-2а* или *20-1*.

Если мяч установлен (или установлен на прежнее место) в ином месте, нежели в точке, с которой он был поднят или *сдвинут*, и ошибка не исправлена, как предписано *Правилом 20-6*, игрок *подвергается основному штрафу в виде проигрыша лунки при матчевой игре или в два удара при игре на счет, за нарушение применимого Правила*.

б. Местоположение мяча, подлежащего установке или установке на прежнее место, изменилось

Если первоначальное состояние места, куда мяч должен быть установлен (или установлен на прежнее место), изменилось:

- (i) вне *преграды*: этот мяч должен быть установлен в положение, максимально сходное с первоначальным, на расстоянии не более одной длины клюшки от первоначального местоположения, 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.

с. Невозможно определить точку

При невозможности определить точку, на которую необходимо установить мяч (или установить мяч на прежнее место):

- (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 *грине*;
- (ii) в *преграде*, этот мяч должен быть брошен в *преграде* как можно ближе к тому месту, где он лежал;
- (iii) на *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.

д. 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 – два удара.

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.)

(Поднятия 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:

- (a) 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 вброшен, и при вбрасывании должен первый раз коснуться *основной части поля*.

- (c) В *преграде*: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть брошен и при вбрасывании должен первый раз коснуться *части поля в преграде*.
- (d) На *грине*: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть установлен на *грине*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 20-5

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

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

Если мяч был неправомерно *замещен*, вброшен 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 вброшенного мяча либо установки на прежнее место *сдвинутого* мяча.

Примечание. Игра из-за пределов *площадки-ти* либо с неверной *площадки-ти* – Правило 11-4.

б. При матчевой игре

Игрок, выполнивший *удар* с неверного места, *проигрывает лунку*.

с. При игре на счет

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 не произошло 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 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 Правилom 20-7с, и принимается решение, что игра вторым мячом не засчитывается, то удары, выполненные по этому мячу, в счет не идут, включая и 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, дополнительный штраф за неправомерное замещение мяча не налагается.

Правило 21 Очистка мяча

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

Мяч, находящийся на гринге, можно очистить, когда он поднят в соответствии с Правилom 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;
- c. если он помогает или мешает игре (Правило 22).

Если игрок очищает свой мяч во время игры на лунке каким-либо образом, кроме как 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 Правил 21 не налагается.

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

Правило 22 Мяч, помогающий или мешающий игре

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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:

- a. поднять мяч, если это его мяч;
- b. попросить, 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 *грине* (см. Правило 21).

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

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

22-2. Мяч, мешающий игре

Если игрок считает, что мяч другого игрока может помешать его игре, он вправе попросить поднять этот мяч, 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 *грине* (см. Правило 21).

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

Примечание. Кроме как на *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.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 23

Свободные помехи

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

23-1. Устранение влияния

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

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

На *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 Правилom 18-2а.

Если мяч находится в движении, *свободная помеха*, которая может оказать воздействие на движение мяча, не может быть устранена.

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 – два удара.

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

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

Правило 24 Препятствия

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

24-1. Подвижное препятствие

Игрок вправе без штрафа устранить влияние подвижного препятствия следующим образом:

- a. 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.
- b. 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 вброшен, а на *грине* – установлен как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч находился внутри или на препятствии, но не ближе к *лунке*.

Мяч, поднятый по данному Правилу, может быть очищен.

Когда мяч находится в движении, запрещается устранять препятствия, которые могут оказать воздействие на движение мяча, за исключением снаряжения любого игрока, либо обслуживаемого, удаленного или приподнятого *флажка*.

(Оказание воздействия 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

a. Вмешательство

Вмешательство неподвижного препятствия имеет место, если мяч находится на *препятствии* или внутри него, либо если *препятст-*

вие мешает принятию *стойки* игроком или зоне его предполагаемого свинга. Если мяч игрока находится на *грине*, вмешательство возникает также, если неподвижное *препятствие* на *грине* заходит на *линию патта*. Другие случаи пересечения *линии игры* сами по себе не являются вмешательством по данному Правилу.

b. 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 *грине*. При вбрасывании мяча в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки устранения влияния* мяч должен сначала коснуться *поля* в точке, где отсутствует вмешательство неподвижного препятствия, не в *преграде* и не на *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), с тем отличием, что *ближайшая точка устранения влияния* должна находиться в *бункере* и мяч должен быть вброшен в *бункере*;
 - (b) **Со штрафом в один удар** вне *бункера*, при этом мяч должен быть вброшен 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 *грине*: Если мяч лежит на *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 *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).

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 (а) ему явно не имеет смысла выполнять *удар* по причине какого-либо иного вмешательства, помимо вмешательства неподвижного *препятствия*, или (б) вмешательство неподвижного *препятствия* возникает только при использовании *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 Правилу 26-1.

Примечание 2. Если мяч, подлежащий вбрасыванию или установке в соответствии с данным Правилу, 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 был действительно *потерян* в пределах *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 Правилу 27.

а. Мяч не найден в подвижном препятствии

Если известно или не вызывает сомнений, что найденный мяч находится внутри подвижного *препятствия*, игрок вправе без штрафа за-

менить мяч и устранить влияние *препятствия* в соответствии с данным Правилу. Если он выберет такой порядок действий, он обязан вбросить мяч, если это произошло на *основной части поля* или в *преграде*, либо установить мяч, если это произошло на *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 найденный мяч находится внутри неподвижного *препятствия*, игрок вправе устранить влияние *препятствия* в соответствии с данным Правилу. 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 Правилу 26-1.
- (iv) На *грине*: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ неподвижного *препятствия* находится на *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 – два удара.

Правило 25

Ненормальное состояние участка поля, залпший мяч и неверный грин

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

25-1. Ненормальное состояние участка поля

a. 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 *грине*, вмешательство также возникает, если *участок грина* 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 является вмешательством по данному Правилу.

b. 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 *грине*. После вбрасывания мяча в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки устранения влияния* мяч должен в первый раз коснуться *поля* в таком месте, в котором отсутствует вмешательство участка в *ненормальном состоянии*, но не в *преграде* и не на *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), с тем отличием, что *ближайшая точка устранения влияния* должна находиться в *бункере*, и мяч должен быть вброшен 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 вброшен 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 *грине*: Если мяч находится на *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 в точке, где доступно максимально возможное устранение влияния, и как можно ближе к тому месту, где он находился, но не ближе к *лунке* и не в *преграде*. *Ближайшая точка устранения влияния* или *точка максимально доступного устранения влияния* могут находиться за пределами *грин*.

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

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

(Мяч откатился и остановился в положении, 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 Правилom, если (а) ему явно не имеет смысла выполнять удар по причине какого-либо иного вмешательства, помимо вмешательства *ненормального состояния участка поля*, или (б) вмешательство *ненормального состояния участка поля* возникает только при использовании 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 Правилom 26-1.

Примечание 2. Если мяч, подлежащий вбрасыванию или установке в соответствии с данным Правилom, 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 Правилa 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.

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 Правилa 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 *грине*: Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в *ненормальном состоянии* находится на *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 любой низко подстриженной зоне *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. Вброшенный мяч должен сначала коснуться *основной части поля*. «Низко подстриженная зона» – это любая часть поля, где трава подстрижена до высоты фервея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

25-3. Неверный грин

а. Вмешательство

Вмешательство *неверного грина* имеет место в случае, если мяч находится на *неверном грине*.

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

б. Устранение влияния

Если мяч игрока лежит на *неверном грине*, этот мяч запрещается играть из того положения, в котором он оказался. Игрок обязан без штрафа устранить влияние *неверного грина* 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 грине. При вбрасывании мяча в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния мяч должен сначала коснуться поля в таком месте, где отсутствует вмешательство неверного гринера, не в преграде и не на грине.

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 26

Водные преграды (в том числе боковые водные преграды)

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

26-1. Устранение влияния водной преграды

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

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

- a. сыграть 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 стороне водной преграды, находящейся на том же расстоянии от лунки, но не ближе к лунке.

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

(Запрещенные действия, когда мяч находится в преграде – см. Правило 13-4.)

(Мяч, движущийся в воде в водной преграде – см. Правило 14-6.)

26-2. Игра мячом, находящимся в водной преграде

a. 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 26-1a. Если после вбрасывания в водной преграде игрок примет решение не играть вброшенным мячом, то он может:
 - (a) действовать по Правилу 26-1b либо, если применимо, – по Правилу 26-1c, **добавив себе 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;
 - (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 26-1c;

- (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 за пределами *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 был совершен последний удар по первоначальному мячу (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 Правилком, 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 из-за пределов *водной преграды* (см. Правило 20-5).

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

Примечание 2. Если мяч, сыгранный из *водной преграды*, объявлен неиграемым за пределами *водной преграды*, Правило 26-2b никак не мешает игроку применить Правило 28b или 28с.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 27

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

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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 найден или его принадлежность не определена в течение пяти минут после начала его поисков командой игрока либо любым *кеджи командой* игрока, игрок обязан **со штрафом в один удар** сыграть мячом с точки, находящейся как можно ближе к той, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

Исключения

1. Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный первоначальный мяч находится внутри *препятствия* (Правило 24-3)

или внутри участка поля в ненормальном состоянии (Правило 25-1с), игрок вправе действовать по применимому Правилу.

2. Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный первоначальный мяч был перемещен *посторонней силой* (Правило 18-1) или он находится в *водной преграде* (Правило 26-1), игрок обязан действовать по применимому Правилу.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 27-1

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет – 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. 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).

Если известно или не вызывает сомнений, что первоначальный мяч находится в *водной преграде*, игрок обязан действовать по Правилу 26-1.

Исключение. Если известно или не вызывает сомнений, что первоначальный мяч находится внутри *препятствия* (Правило 24-3) или на участке *поля* в *ненормальном состоянии* (Правило 25-1с), игрок вправе действовать по применимому к такому случаю 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 после этого игрок выполняет *удары* по *временному мячу*, то он играет *неверным мячом*, и применяются положения Правила 15.

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

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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**:

- a. сыграть мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (Правило 20-5);
- b. вбросить мяч на продолжении прямой линии от лунки к точке, где лежит первоначальный мяч, на любом расстоянии позади этой точки;
- c. вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от точки, где лежал первоначальный мяч, но не ближе к лунке.

Если неиграемый мяч находится в *бункере*, игрок вправе действовать в соответствии с пунктами a, b или c. Если он предпочитает применить пункты b или c, 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 – два удара.

Прочие форматы игры

Правило 29 Игра в форматах трисом и форсом

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

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 команда проигрывает лунку*.

29-3. Игра на счет

Если *партнеры* выполняют *удар* или *удары* в неверном порядке, данный *удар* или *удары* отменяются, а *команде добавляется два штрафных удара*. Команда 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 команда выполняет *удар* со следующей *площадки-ти* либо, в случае игры на последней лунке раунда, выходит с *гринга*, не исправив прежде свою ошибку, *команда дисквалифицируется*.

Правило 30

Матчевая игра в форматах трибол, бестбол, форбол

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

30-1. Применение Правил гольфа

Правила гольфа применяются при матчевой игре в форматах *трибол*, *форбол* и *бестбол* за исключением тех положений, которые противоречат описанным ниже специальным Правилам.

30-2. Матчевая игра в формате трибол

а. Мяч, находящийся в покое, сдвинут противником

Если *Правилами* не предусмотрено иное, то в случаях когда противник, его *кедди* или его *снаряжение* касаются или *сдвигают* мяч игрока, иначе как в процессе поиска мяча, применяется Правило 18-3b. *Противнику, совершившему нарушение, добавляется один штрафной удар к счету матча с данным игроком*, но к счету матча с другим противником штрафной удар не добавляется.

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 *команд* 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 первоначальный мяч (см. Правило 20-5), или сыграть мячом из того положения, в котором мяч оказался. В его матче с другим противником этот мяч должен игратьсь из того положения, в котором он оказался.

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

(Мяч умышленно отклонен либо остановлен противником – см. Правило 1-2.)

30-3. Матчевая игра в форматах бестбол и форбол

а. Игрок, представляющий команду

Команда может быть представлена одним *партнером* в течение всего матча или любой его части. Присутствие всех *партнеров* не обязательно. Отсутствующий *партнер* вправе присоединиться к матчу в промежутке между лунками, но не во время игры на лунке.

б. Очередность игры

Мячи, принадлежащие членам *команды*, могут игратьсь в такой очередности, какую сама *команда* сочтет предпочтительной.

с. Неверный мяч

Если игрок подвергается штрафу в виде проигрыша лунки по *Правилу 15-3а* за *удар по неверному мячу*, то он *дисквалифицируется на данную лунку*, но при этом на его *партнера* штраф не налагается, даже если *неверный мяч* принадлежит ему. Если *неверный мяч* принадлежит другому игроку, его владелец обязан установить мяч на точку, с которой *неверный мяч* был сыгран в первый раз.

д. Штраф команде

Команда получает штраф за нарушение любым из *партнеров*:

- Правила 4 Ключки
- Правила 6-4 Кедди
- Любого местного правила или условия соревнований, штрафом за нарушение которого является корректировка состояния матча.

е. Дисквалификация команды

(i) *Команда дисквалифицируется*, если любой из *партнеров* подвергается штрафу в виде дисквалификации по любому из следующих *Правил*:

- Правило 1–3 Договоренность об отмене действия *Правил*
- Правило 4 Ключки
- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6 Гандикап
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 14-3 Использование искусственных приспособлений, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом

(ii) *Команда 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 для игры на данной лунке.

ф. Действие штрафа за другие нарушения

Если нарушение игроком *Правил* создает благоприятные условия для игры его *партнера* или неблагоприятные условия для игры противника, соответствующий штраф применяется как к игроку, так и к *партнеру*.

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, игрок дисквалифицируется до окончания игры на данной лунке.

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке: см. стр. 34–49.

31-1. Общие положения

Правила гольфа применяются при игре на счет в формате *форбол* за исключением тех положений, которые противоречат описанным ниже специальным *Правилам*.

31-2. Игрок, представляющий команду

Команда может быть представлена любым из *партнеров* в течение всего *оговоренного раунда* или его части. Присутствие обоих *партнеров* не обязательно. Отсутствующий *партнер* вправе присоединиться к игре в промежутке между лунками, но не во время игры на лунке.

31-3. Подсчет ударов

От *маркера* требуется записывать на каждой лунке только *гросс-счет* (количество *ударов* без учета гандикапа) того из *партнеров*,

чей результат засчитывается на этой лунке. Должна быть возможность определить, *гросс-счет* кого именно из *партнеров* засчитывается. При несоблюдении этого условия *команда дисквалифицируется*. Лишь на одного из *партнеров* должна быть возложена ответственность за исполнение *Правила* 6-6b.

(Неверный счет – см. *Правило* 31-7a.)

31-4. Очередность игры

Мячи, принадлежащие членам *команды*, могут играть в такой очередности, какую сама *команда* сочтет предпочтительной.

31-5. Неверный мяч

Если *участник* выполняет *удар* по *неверному мячу*, ему добавляется два *штрафных удара*, и он должен исправить свою ошибку, сыграв правильным мячом или действуя в соответствии с *Правилами*. К его *партнеру* штраф не применяется, даже если *неверный мяч* принадлежит ему.

Если *неверный мяч* принадлежит другому *участнику*, его владелец должен установить мяч на точку, с которой *неверный мяч* был сыгран в первый раз.

31-6. Штраф команде

Команда получает штраф за нарушение любым из *партнеров* любого из следующих *Правил*:

- *Правило* 4 Клюшки
- *Правило* 6-4 Кедди
- Любое Местное правило или условие соревнований, в котором установлен максимальный штраф за раунд.

31-7. Применение дисквалификации

а. Нарушение, совершенное одним из партнеров

Команда дисквалифицируется в соревнованиях, если любой из *партнеров* 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 6-4 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 14-3 Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
- Правило 22-1 Мяч, помогающий или мешающий 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

Команда 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 оба *партнера* совершили нарушение *Правил*, за которое полагается дисквалификация до конца соревнований либо на одну лунку.

с. Дисквалификация на одну лунку

Во всех прочих случаях, когда за нарушение *Правила* предусмотрено на дисквалификация, *участник* дисквалифицируется только на ту лунку, 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*, то к этому *партнеру* применяется соответствующий штраф, в дополнение к любому штрафу, применяемому к самому *участнику*.

Во всех прочих случаях наложения на *участника* штрафа за нарушение *Правила* штраф не распространяется на его *партнера*.

Правило 32

Соревнования в форматах богги, пар и стейблфорд

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

32-1. Общие положения

Богги, пар и стейблфорд представляют собой форматы игры на счет, в которых игра на каждой лунке ведется относительно фиксированного результата. *Правила* игры на счет применяются за исключением тех положений, которые противоречат описанным ниже специальным *Правилам*.

В соревнованиях в форматах богги, пар и стейблфорд с учетом гандикапа *право первого удара* со следующей *площадки-ти* имеет *участник*, сыгравший лунку с наименьшим нетто-счетом («чистым» счетом с учетом гандикапа).

а. Богги и пар

Счет при игре в форматах богги и пар ведется, как в матчевой игре. Каждая лунка, на которой *участник* не показывает необходимого результата, считается проигранной. Победителем в игре считается *участник*, добившийся положительного результата на большем количестве лунок.

Маркер отвечает только за запись гросс-счета (количества ударов без учета гандикапа) *участника* на каждой лунке, на которой у него нетто-счет равен фиксированному результату или меньше его.

Примечание 1. Счет *участника* корректируется вычитанием лунки (или лунок) по применимому *Правилу*, когда он подвергается любому штрафу, кроме дисквалификации по любому из следующих правил:

- Правило 4 Ключки
- Правило 6-4 Кедди
- Любое Местное правило или условие соревнований, в котором установлен максимальный штраф за раунд.

Участник несет ответственность за информирование *Комитета* до возвращения счетной карточки о фактах нарушений, по которым *Комитетом* может быть наложен штраф. Если *участник* не информирует *Комитет* о нарушении, он **дисквалифицируется**.

Примечание 2. При нарушении *участником* Правила 6-7 (Неоправданная задержка игры. Медленная игра), *Комитет* вычитает одну лунку из общего количества лунок *участника-нарушителя*. При повторном нарушении – см. Правило 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 нарушение, *Комитет* вычитает два очка из общего количества очков, набранных *участником-нарушителем* за раунд; максимальный штраф за раунд по каждому из нарушенных *Правил* – четыре очка.

Примечание 2. Если *участник* 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 – см. Правило 32-2а.

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 возврат счетной карточки игрока

- Правило 6-6д 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 Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
- Правило 22-1 Мяч, помогающий игре
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом.

в. На одну лунку

Во всех прочих случаях, когда за нарушение *Правил* предусмотрена дисквалификация, *участник дисквалифицируется только на ту лунку, при игре на которой имело место нарушение.*

Организация игры

Правило 33 Комитет

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

33-1. Условия соревнований. Отмена действия Правил

Комитет обязан определить условия, по которым будут проводиться соревнования.

Комитет не вправе отменять действие какого-либо из *Правил* гольфа.

Некоторые *Правила*, регулирующие порядок игры на счет, 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 дисквалифицируются.

При игре на счет *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*.

в. Новые лунки

Новые *лунки* следует вырезать в день начала соревнований в игре на счет 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 *Комитету*, как правило, не следует разрешать совершать тренировочные удары на *грине*, на *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 игре на счет, временно приостановить игру либо, при игре на счет, 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 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 «котдаваться» или «получаться» удары форы, причитающиеся в зависимости от гандикапа.

33-5. Счетная карточка игрока

При игре на счет *Комитет* обязан выдать каждому участнику счетную карточку с указанием даты игры и имени участника (или имен участников – при игре на счет в форматах *форбол* или *форсом*).

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

При игре на счет 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 условия, дату и время проведения дополнительного состязания для определения победителя в сыгранном вничью матче или при равных показателях в игре на счет, независимо от того, шла игра с учетом или без учета гандикапа и существовало ли разделение на группы или нет.

При ничейном результате в матче победитель не должен определяться в процессе игры на счет.

При одинаковых результатах в игре на счет победитель не должен определяться в процессе 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.

в. 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*.

Правило 34 Разрешение споров

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

34-1. Претензии и штрафы

а. Матчевая игра

Решения по претензиям, поданным в *Комитет* в соответствии с Правилom 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 Правилom 2-5.

Применение дисквалификации за нарушение Правила 1-3 не ограничено во времени.

в. Игра на счет

При игре на счет штраф не должен быть аннулирован, изменен или наложен после завершения соревнований. Соревнования считаются завершёнными после официального объявления результатов или при отборочном турнире, проводимом в формате игры на счет, 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, превышенный 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* все 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

Оглавление

Часть А. Местные правила

1. Определение пределов и границ	137
2. Водные преграды	137
а. Боковые водные преграды	137
б. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	137
3. Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны	138
4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	138
а. Поднятие залипшего мяча, очистка мяча	138
б. Возможность передвигать мяч и зимние правила	138
5. Препятствия	139
а. Общие положения	139
б. Камни в бункере	139
с. Дорожки и тропинки	139
д. Неподвижные препятствия вблизи грена	139
е. Защита молодых деревьев	139
ф. Временные препятствия	139
6. Зоны вбрасывания мяча	139

Часть В. Примерные местные правила

1. Водные преграды. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	140
2. Участки поля, требующие бережного отношения, экологически уязвимые зоны	141
а. Ремонтируемая зона; игра запрещена	141
б. Экологически уязвимые зоны	141
3. Защита молодых деревьев	144
4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	145
а. Улучшение позиции залипшего мяча	145
б. Очистка мяча	146
с. Возможность передвигать мяч и зимние правила	146

- d. Отверстия, оставшиеся после аэрации 147
- e. Стыки кусков дерна 148
- 5. Камни в бункере 148
- 6. Неподвижные препятствия вблизи грина 149
- 7. Временные препятствия 150
 - a. Временные неподвижные препятствия 150
 - b. Временные линии электроснабжения и кабели 153
- 8. Зоны вбрасывания мяча 154
- 9. Устройства для измерения расстояний 155

Часть С. Условия соревнований

- 1. Требования к клюшкам и мячу 156
 - a. Перечень разрешенных головок драйверов 156
 - b. Перечень разрешенных мячей для гольфа 158
 - c. Условие игры одним мячом 158
- 2. Время начала игры (Примечание к Правилу 6-3а) 159
- 3. Кедди (Примечание к Правилу 6-4) 159
- 4. Темп игры (Примечание 2 к Правилу 6-7) 160
- 5. Приостановка игры вследствие опасной ситуации (Примечание к Правилу 6-8b) 160
- 6. Тренировка 161
 - a. Общие положения 161
 - b. Тренировочные удары между лунками (Примечание 2 к Правилу 7) 161
- 7. Советы в командных соревнованиях (Примечание к Правилу 8) 162
- 8. Новые лунки (Примечание к Правилу 33-2b) 162
- 9. Способ передвижения 162
- 10. Запрет на использование допингов 163
- 11. Порядок определения победителя в случае ничьей 163
 - Матчевая игра 163
 - Игра на счет 163
- 12. Распределение игроков в матчевой игре. Стандартная сетка с учетом занятых мест 165

Приложение I. Местные правила. Условия соревнований

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 28–43).

Часть А

Местные правила

В соответствии с Правилем 33-8а *Комитет* вправе ввести и опубликовать Местные правила для местных нестандартных условий, если эти правила 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).

б. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1

Разрешается временно вводить в игру мяч, играя им в соответствии с Правилем 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 поддержке 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 низко подстриженных участках *основной части поля*.

б. 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, гринов и бункеров* (Правила 24 и 33-2а).

б. 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 являются неотъемлемыми частями поля;
- (ii) Разрешается устранять влияние дорожек и тропинок, не имеющих искусственных покрытий и обочин, так же, как предусмотрено Правилom 24-2б, если они могут помешать наличию справедливых условий игры.

д. Неподвижные препятствия вблизи грина

Предусматривается устранение влияния неподвижного *препятствия*, находящегося на *грине* либо в пределах двух длин клюшки от *грин*а, 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 Правилom 24-2б или 24-3 (Непо-

движное препятствие), Правилom 25-1b или 25-1c (Ненормальное состояние участка поля), Правилom 25-3 (Неверный 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*;
- (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* (специфически расположенной) 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 – 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 _____ (определенная 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 Правилom 25-1.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет – 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* некоторые 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 он должен 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 зоны, находящиеся *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 вброшен в соответствии с *Правилом 25-1б*.

Если известно или не вызывает сомнений, что найденный мяч находится в *УЭЗ*, определенной как *ремонтируемая зона*, игрок вправе вынести мяч без штрафа в соответствии с *Правилом 25-1с*.

б. Водные преграды и боковые водные преграды

Если известно или не вызывает сомнений, что найденный 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, вброшенный в соответствии с *Правилом 26*, скатывается в положение, где имеет место вмешательство экологи-

чески 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 сыграть мячом с одним штрафным ударом 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 попадает в область предполагаемого свинга этого игрока. При наличии такого вмешательства игрок должен 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 *грине*. Игрок обязан поднять мяч и вбросить его без штрафа на расстояние не более одной длины клюшки от точки, определенной таким образом, на участке поля, удовлетворяющем перечисленным выше условиям (а), (б) и (с).
- (б) 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 *грине*: Если мяч находится на *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) выполнение им удара явно нецелесообразно по причине вмешательства какого-либо иного условия, кроме УЭЗ; (б) вмешательство УЭЗ может иметь место только при использовании *стойки*, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счет – 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 Правилем 24-2b (Неподвижное препятствие). Если мяч находится в *водной преграде*, игрок обязан поднять его и вбросить в соответствии с Правилем 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 Правилем 26. Мяч, поднятый в соответствии с данным Местным правилом, может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние по данному Местному правилу, если (а) выполнение им удара явно нецелесообразно по причине вмешательства какого-либо иного условия, кроме наличия дерева; (б) вмешательство дерева может иметь место лишь при использовании *стойки*, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля

а. Улучшение позиции залипшего мяча

Правилем 25-2 предусмотрено улучшение позиции мяча, залипшего в своем следе на любом коротко подстриженном участке *основной части* поля без штрафа. На *грине* можно поднять мяч и устранить повреждение от падения мяча (Правила 16-1b и 16-1c). В случае если оправданно разрешение улучшать позицию 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 вброшен 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 позицию мяча в соответствии с данным Местным правилом, если мяч залип в песке на участке, не подстриженном коротко.

2. Игрок не вправе улучшать позицию мяча в соответствии с данным Местным правилом, если очевидно, что выполнение им удара явно нецелесообразно по причине вмешательства какого-либо иного условия, кроме предусмотренного данным Местным правилом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

в. 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 место) мяч может быть поднят, очищен и установлен на место без штрафа».

Примечание. Перед поднятием мяча в соответствии с данным Местным правилом его местонахождение должно быть замаркировано (см. Правило 20-1).

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

с. Возможность передвигать мяч и зимние правила

Правило 25 предусматривает вмешательство ремонтируемой зоны. Отдельные участки в ненормальном состоянии, препятствующие справедливой игрой, но не очень многочисленные, следует определять как ремонтируемые зоны.

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 низко 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 санти-

метров, одна длина клюшки и т. д.) от первоначального положения, но не ближе к лунке, не в *преграде* и не на *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 – 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, он 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 *грин*, 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 – два удара».

е. 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 Правилу 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 – 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. Недвижные препятствия вблизи грин

Правилу 24-2 предусмотрено устранение влияния неподвижного *препятствия* без штрафа, но этим Правилу предусматривается, что, за исключением *грин*, пересечение *линии игры* не является само по себе вмешательством, определяемым данным Правилу.

Однако на некоторых полях участки непосредственно рядом с *грин*ами (*эйпроны*) так низко подстрижены, что у игроков может возникнуть желание выполнять патт из-за пределов *грин*. В этом случае неподвижные *препятствия* на *эйпроне грин*а 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 Правилу 24-2. Кроме того, если мяч лежит вне *грин*а, но не в *преграде*, а *линию игры* от мяча до *лунки* пересекает неподвижное *препятствие*, находящееся на *грине* или на расстоянии не более двух длин клюшки от *грин*а и на расстоянии не более двух длин клюшки от мяча, игрок вправе устранить влияние следующим образом:

Мяч должен быть поднят и брошен в точку, расположенную 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 *грине*. Поднятый мяч может быть очищен.

Устранение влияния *препятствия* по данному Местному правилу также возможно в случае, если мяч игрока лежит на *грине* и *неподвижное препятствие*, расположенное в пределах двух длин клюшки от *грин*а, 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) не находится ближе к *лунке*, (б) позволяет избежать вмешательства и (с) находится не в *преграде*. Поднятый мяч может быть очищен.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

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 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 (б) 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 пределах 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, (б) дает возможность избежать вмешательства, определенного в пункте II, и (с) находится не в *преграде* и не на *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), (б) и (с).
- (б) 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 IIIа, с тем различием, что ближайшая часть поля, где возможно полное устранение влияния, должна находиться в *преграде*, и этот мяч должен быть вброшен 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, (б) 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), (б) и (с).

Мяч, поднятый в соответствии с пунктом III, разрешается очистить.

Примечание 1. Если мяч находится в *преграде*, никакие положения данного Местного правила не препятствуют праву игрока действовать в соответствии с *Правилом 26* или *Правилом 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 (б) 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. Выполнение им удара явно нецелесообразно, либо, в случае вмешательства, практически невозможно, из-за вмешательства любого другого объекта, помимо ВНП, выполнить удар, в результате которого мяч был бы послан по прямой линии к лунке;
2. Вмешательство ВНП может иметь место лишь при использовании *стойки*, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных;
3. В случае вмешательства, игрок очевидно не способен послать мяч в направлении *лунки* на такое расстояние, что мяч достиг бы ВНП. Игрок, не имеющий права на устранение влияния *препятствия* из-за указанных исключений, может действовать по Правилу 24-2, если оно применимо.

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 вброшен 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 – 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, применяется 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* должен быть отменен и переигран без штрафа (см. Пра-

вило 20-5). Если мяч не доступен для немедленного ввода в игру, он может быть заменен другим мячом.

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».

8. Зоны вбрасывания мяча

Если *Комитет* примет решение, что невозможно или практически не осуществимо действовать в соответствии с *Правилom*, 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 найденный мяч находится в *водной преграде* (расположенной специфически), игрок вправе:

(i) действовать по *Правилu* 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 – 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 входящей в пределах зоны вбрасывания.
- (d) Вброшенный мяч не обязательно должен остановиться в зоне вбрасывания.
- (e) Вброшенный мяч должен быть брошен 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 (*Правилo* 20-2b);
 - ближайшая точка устранения влияния или максимально доступного устранения влияния (*Правилo* 24-2, 24-3, 25-1 или 25-3);
 - точка, где первоначальный мяч последний раз пересек границу *водной преграды* или *боковой водной преграды* (*Правилo* 26-1).

9. Устройства для измерения расстояний

Если *Комитет* намерен действовать в соответствии с *Примечанием* к *Правилu* 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 – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара.

И при матчевой игре, и при игре на счет – если нарушение имело место между игрой двух лунок, штраф применяется на следующей лунке.

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 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 – два удара за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – четыре удара.

(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. Время начала игры (Примечание к Правилу 6-3а)

Если Комитет намерен действовать в соответствии с этим Примечанием, рекомендуется следующая формулировка:

«Если игрок прибывает на место начала игры готовым к игре в течение пяти минут после своего времени начала игры при отсутствии обстоятельств для неприменения дисквалификации, предусмотренных Правиллом 33-7, то штрафом за то, что он не стартовал вовремя, является проигрыш первой лунки в матче либо два штрафных удара в игре на счет. Штрафом за опоздание свыше пяти минут является дисквалификация».

3. Кедди (Примечание к Правилу 6-4)

Правилом 6-4 допускается использование игроком услуг *кеджи* при условии, что у него не более одного *кеджи* в каждый из моментов игры. Однако бывают обстоятельства, при которых Комитет вправе наложить запрет на использование услуг *кеджи* или ограничить игрока в выборе *кеджи* (например, не допустить в качестве *кеджи* 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 *кеджи* 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 – два удара за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – четыре удара.

И матчевой игре, и при игре на счет – если нарушение имело место между игрой двух лунок, штраф применяется на следующей лунке. 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».

4. 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.

5. 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 Правилем 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.

6. Тренировка

а. Общие положения

Комитет вправе установить ограничения, касающиеся тренировки, в соответствии с Примечанием к Правилу 7-1, Исключением (с) из Правила 7-2, Примечанием 2 к Правилу 7 и Правилем 33-2с.

б. 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 *грине* последней сыгранной лунки или рядом с ним, и не должен опробовать состояние поверхности *грин* посредством качения мяча.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ

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

И при матчевой игре, и при игре на счет, если нарушение имело место на последней лунке оговоренного раунда, штраф применяется на этой лунке».

7. 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».

8. 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.

9. 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 – два удара за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – четыре удара.

И при матчевой игре, и при игре на счет – если нарушение имело место между игрой двух лунок, штраф применяется на следующей лунке. Использование любых неразрешенных средств транспорта должно быть прекращено незамедлительно после обнаружения нарушения. В противном случае игрок дисквалифицируется».

10. Запрет на использование допингов

Комитет вправе внести в условия соревнований требование к игрокам соблюдать антидопинговые правила.

11. Порядок определения победителя в случае ничьей

И при матчевой игре, и при игре на счет ничья может считаться приемлемым результатом. Однако если требуется определить единственного победителя, Комитет в соответствии с Правилу 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 команда (игрок) 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

- a) В случае равного счета в игре на счет без учета гандикапа рекомендуется провести переигровку. Она может быть назначена на 18 лунках либо на меньшем количестве лунок на усмотрение Комитета. Если это невозможно или если после этого сохраняется равный счет, рекомендуется проводить переигровку лунка за лункой.
- b) В случае равного счета в игре на счет 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 незначительна, если переигровка проводится на менее чем 18 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 существенна, таких как игра на счет 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 также 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 незначительна, таких как индивидуальная игра на счет, 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 существенна, таких как игра на счет 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.

12. Распределение игроков в матчевой игре. Стандартная сетка с учетом занятых мест

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.

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

Приложения II и III

R&A оставляет за собой право в любое время изменить Правила, касающиеся клюшек и мячей, а также давать или менять трактовки этих Правил. Для получения последней информации обращайтесь, пожалуйста, в R&A или посетите веб-сайт www.randa.org/equipmentrules.

По поводу любых особенностей конструкции клюшки или мяча, не предусмотренных *Правилами*, противоречащих целям и смыслу *Правил* или могущих существенно изменить характер игры, решение будет приниматься R&A.

В Приложениях II и III все размеры и ограничения приведены в единицах измерения, по которым устанавливалось соответствие. Соотношение британской системы мер с метрической дано для справок, расчет производится по формуле 1 дюйм = 2,54 см.

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 образцы 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 *грине*.

Клюшка не должна иметь существенных отличий от традиционных и исторически сложившихся формы и способа изготовления. Клюшка должна состоять из ручки (шафта) и головки, и на шафте может быть закреплен материал, позволяющий игроку крепко удерживать клюшку (см. ниже). Все части клюшки должны быть прочно закрепле-

ны, 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 качества 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 45,72 см (18 дюймов) и не более 121,92 см (48 дюймов). К паттерам верхнее ограничение по длине не относится.

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

Рис. I

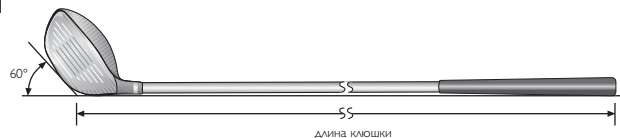
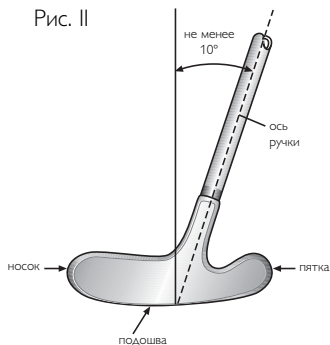


Рис. II



плоскостей до верхней точки рукоятки. Для паттеров длина измеряется от верхней точки рукоятки вдоль оси ручки или вдоль продолжения прямой линии от оси ручки до подошвы клюшки.

d. Расположение ручки

В нормальном положении при изготовке к удару ручка клюшки должна быть расположена так, что:

(i) проекция прямолинейной части ручки на вертикальную плоскость, проходящую через носок

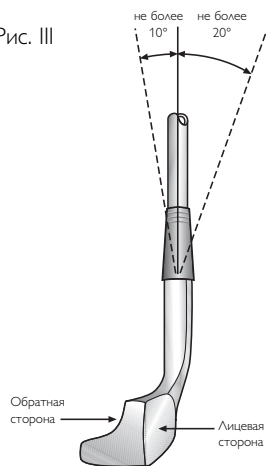
и пятку, должна отклоняться от вертикали не менее чем на 10 градусов (см. рис. II).

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.

(ii) проекция прямолинейной части ручки 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).

У всех клюшек, кроме паттеров, вся пяточная часть должна выступать не

Рис. III



более чем на 15,88 мм (0,625 дюйма) за плоскость, проходящую через ось прямолинейной части ручки и предполагаемую линию игры при взгляде на нее сверху (см. рис. IV).

2. Ручка

a. Прямолинейность

Ручка (шафт) должна быть прямой от верхней точки рукоятки до точки, находящейся на расстоянии не более 5 дюймов (127 мм) от подошвы. Измерение производится от точки начала отклонения ручки от прямой линии, вдоль оси изогнутой части ручки, шейки и/или гнезда (см. рис. V).

b. Свойства при сгибании и скручивании

В любом месте по всей своей длине ручка должна:

(i) сгибаться таким образом, чтобы степень изгиба была одинаковой независимо от того, как она повернута вдоль продольной оси;

(ii) иметь одинаковую жесткость на скручивание в обоих направлениях.

c. Крепление головки

Ручка должна 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 127 мм (5 дюймов)

Рис. IV

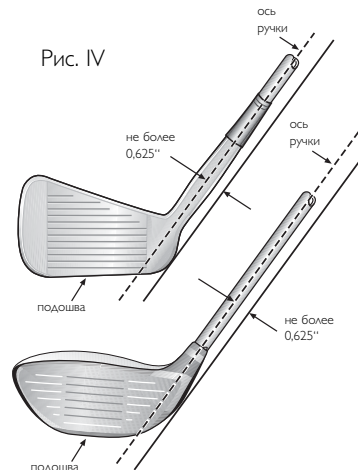
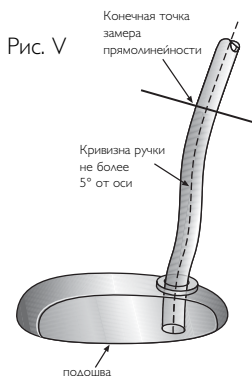


Рис. V



при измерении вдоль оси, шейки и/или гнезда, включая их возможные изгибы (см. рис. VI).

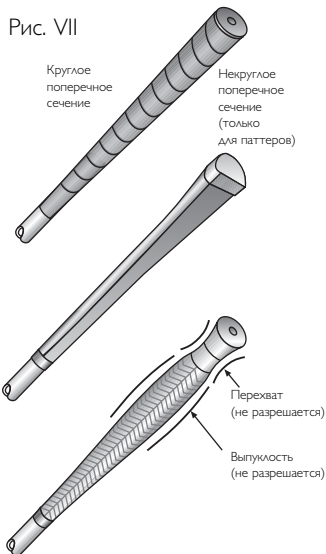
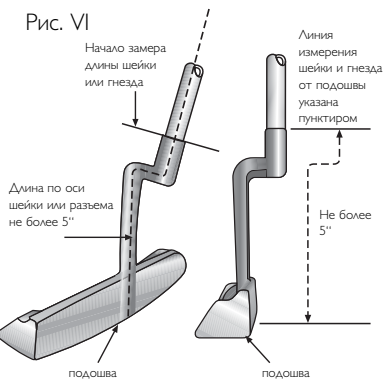
Исключение для паттеров.

Ручка 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 ручку, чтобы обеспечить игроку возможность прочно удерживать клюшку. Рукоятка должна быть закреплена на ручке, быть прямой, простой по форме и доходить до конца ручки. Не допускается наличие на рукоятке формованных углублений для какой-либо части рук. Если на ручку не наложено никакого материала, то рукояткой считается часть ручки, предназначенная для того, чтобы игрок держался за нее.

(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 44,45 мм (1,75 дюйма).
- (iv) Для любых клюшек, кроме паттеров, ось рукоятки должна совпадать с осью ручки.
- (v) У паттера может быть две рукоятки при условии, что каждая из них имеет круглое поперечное сечение, а ось каждой рукоятки совпадает с осью ручки, и они отстоят друг от друга на расстояние не менее 38,1 мм (1,5 дюйма).

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 продолжают 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);
- 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.

b. 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 127 мм (5 дюймов);
- расстояние от подошвы до свода головки, включая все разрешенные особенности, не более 71,12 мм (2,8 дюйма).

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. рисунок VIII, размер B). Если крайняя точка пятки не определяется очевидно, считается, что она находится на 22,23 мм (0,875 дюйма) выше горизонтальной плоскости, на которой лежит клюшка (см. рис. VIII, размер C).

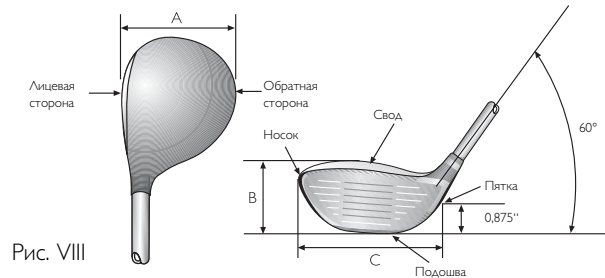


Рис. VIII

Объем головки не должен превышать 460 куб. см (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 1 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 изготовления к удару должны быть такими, что:

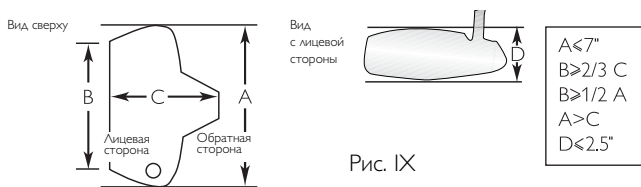


Рис. IX

- расстояние от пятки до носка превышает расстояние от лицевой поверхности до задней части головки;
- расстояние от пятки до носка головки менее или равно 177,8 мм (7 дюймам);
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности более или равно двум третям расстояния от лицевой поверхности до задней части 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 разреженные выступы, менее или равно 63,5 мм (2,5 дюймам).

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, уста-

новленные в Протоколах испытаний маятниковым методом, выпущенными 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, негнушейся 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 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).

Вся зона удара должна быть выполнена из одного материала. Исключение может быть сделано для деревянных клюшек.

Рис. X



с. Неровности зоны удара

Если на клюшке присутствуют желобки или точечные углубления в зоне удара, они должны быть сконструированы и произведены так, чтобы удовлетворять следующим требованиям:

(i) Желобки¹

- Желобки не должны иметь острых кромок или выпуклых краев (тест на шлифовку).
- Желобки должны быть прямыми и параллельными.
- Желобки должны иметь симметричное поперечное сечение, и их стороны не должны сжиматься (см. рис. XI).

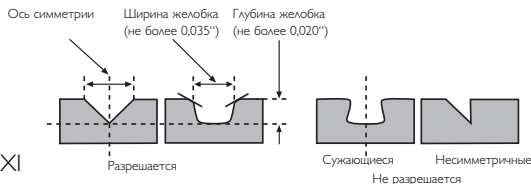


Рис. XI

- Ширина, интервал и поперечное сечение желобков должны быть единообразны по всей лицевой стороне клюшки.
- Любые закругления краев желобков должны иметь радиус не более 0,508 мм (0,020 дюйма).
- Ширина каждого из желобков не должна превышать 0,9 мм (0,035 дюйма) по результатам официальной «30-градусной» методики измерения R&A.
- Расстояние между краями соседних желобков не должно быть меньше, чем утроенная ширина желобка, а также не меньше 1,905 мм (0,075 дюйма).
- Глубина желобков не должна превышать 0,020 дюйма (0,508 мм).

¹ С 1 января 2010 года вступают в силу новые требования к желобкам на клюшках с лофтом более 25° и некоторые ограничения по использованию клюшек, произведенных без учета этих требований. Подробности на сайте www.randa.org.

(ii) Точечные углубления

- Площадь любого точечного углубления не должна превышать 2,84 кв. мм (0,0044 кв. дюйма).
- Расстояние между точечными углублениями (или между такими углублениями и желобками) не должно быть менее 4,27 мм (0,168 дюйма) при измерении между центрами углублений.
- Глубина точечных углублений не должна превышать 1,02 мм (0,040 дюйма).
- Точечные углубления не должны иметь острых кромок и выпуклых краев (тест на шлифовку).

d. Декоративная маркировка

Центр зоны удара может быть отмечен изображением, находящимся в пределах квадратного участка со стороной 9,53 мм (0,375 дюйма). Это изображение не должно оказывать добавочное воздействие 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, и имеющих угол наклона ударной поверхности (лофт) 24° 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). Это требование считается соблюденным, если мяч под действием собственного веса падает сквозь круглый кольцевой калибр диаметром 1,680 дюйма в менее чем 25 из 100 случайно выбранных положений в тесте, проводимом при температуре воздуха $23 \pm 1^\circ\text{C}$.

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, определенного по результатам тестирования с использованием снаряжения, одобренного 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, определенного для данных условий стандартом дальности мячей для гольфа, утвержденным R&A.



Правила, определяющие статус любителя

утверждены R&A Rules Limited

Действительны с 1 января 2008 года

Преамбула

R&A сохраняет за собой право в любое время внести изменения в Правила, определяющие статус любителя, и существующие толкования, а также дать новые толкования относительно статуса любителя.

В Правилах, определяющих статус любителя, при использовании мужского грамматического рода подразумевается любое лицо как мужского, так и женского пола.

Определения

Определения приведены в алфавитном порядке. В тексте *Правил* определения выделены *курсивом*.

Игровое мастерство или репутация

Вопрос о том, обладает ли данный *любитель игровым мастерством или репутацией*, решается *Руководящим органом*.

Обычно считается, что *любитель* обладает игровым мастерством, если он:

- (a) добивается успехов на соревнованиях на уровне региона или страны либо включен в сборную команду своей национальной или региональной гольф-ассоциации или союза;
- (b) соревнуется на элитном уровне.

Репутацию в гольфе можно приобрести только благодаря наличию игрового мастерства. В это определение не входит известность, приобретенная в процессе служения гольфу в качестве организатора.

Комитет

Комитетом является соответствующий *Комитет Руководящего органа*.

Примечание. Для Великобритании и Ирландии это Комитет любительского статуса при R&A.

Любитель

Любитель – это лицо, занимающееся гольфом не ради получения вознаграждения или извлечения выгоды, не получающее вознаграждение за обучение игре в гольф или другие виды деятельности благодаря своему *игровому мастерству или репутации*, за исключением случаев, предусмотренных *Правилами*.

Награда за заслуги

Награда за заслуги выдается, в отличие от спортивных наград, за значительные успехи или вклад в развитие гольфа. *Награда за заслуги* не может быть выдана в денежной форме.

Обучение

Под *обучением* понимается обучение физическим способам игры в гольф, т. е. непосредственно движениям клюшкой и ударам по мячу.

Примечание. *Обучение* не подразумевает преподавание психологических аспектов игры или правил гольфа и этикета.

Правило или Правила

Термин *Правило* или *Правила* в тексте данного документа означает *Правила*, определяющие статус любителя, в соответствии с определением *Руководящего органа*.

Призовой ваучер

Призовой ваучер – это ваучер, или подарочный сертификат, выпущенный *Комитетом*, ответственным за проведение соревнований, для приобретения товаров в гольф-магазине клуба или другом розничном магазине.

Розничная стоимость

Розничная стоимость приза – это цена, по которой товар обычно доступен через торговые сети на момент награждения.

Руководящий орган

Руководящим органом в рамках *Правил*, определяющих статус любителя, для любой страны является национальная ассоциация этой страны.

Примечание. В Великобритании и Ирландии *Руководящим органом* является R&A.

Символический приз

Символический приз – это полученный в награду предмет из золота, серебра, керамики, стекла и т. п. со стойкой отчетливой гравировкой.

Юниор

Юниором называется *любитель*, не достигший определенного возраста, установленного *Руководящим органом*.

Примечание. В Великобритании и Ирландии *юниором* называется *любитель*, не достигший 18 лет к началу года проведения соревнований.

R&A

R&A означает R&A Rules Limited.

Правило 1

Любители

1-1. Общие положения

Любитель должен играть в гольф и вести себя в соответствии с *Правилами*.

1-2. Статус любителя

Наличие у игрока статуса *любителя* является условием его участия в соревнованиях по гольфу в качестве *любителя* повсеместно. Лицо, действующее против *Правил*, может лишиться статуса *любителя* и вследствие этого утратить право на участие в любительских соревнованиях.

1-3. Назначение и дух Правил

Назначение и дух *Правил* заключаются в сохранении разграничения любительской и профессиональной игры в гольф, а также в усиленной защите любительской игры от злоупотреблений, которые могут иметь место в связи с неконтролируемой финансовой поддержкой и финансовым стимулированием. При том, что в любительском гольфе вопросы *Правил* и применения гандикапов в значительной степени регулируются игроками самостоятельно, существует необходимость защитить любительский гольф, чтобы он мог приносить максимальное удовлетворение от игры всем любителям.

1-4. Спорные вопросы, связанные с Правилами

Любому лицу, которое желает быть *любителем* и сомневается – будет ли соответствовать *Правилам* какой-либо его предполагаемый поступок, следует обратиться за консультацией в *Руководящий орган*.

Любому организатору или спонсору любительского турнира по гольфу или соревнований с участием *любителей*, который сомневается – будет ли соответствовать *Правилам* какое-либо его предложение, следует обратиться за консультацией в *Руководящий орган*.

Правило 2 Профессионалы

2-1. Общие положения

Любитель не должен называть себя профессиональным гольфистом и не должен предпринимать никаких действий, за исключением разрешенных *Правилами*, с целью стать профессионалом.

Примечание 1. Действия *любителя* с целью стать профессионалом включают (но не ограничиваются этим):

- (a) согласие занять должность профессионального гольфиста;
- (b) получение или оплату услуг профессиональных агентов, напрямую или опосредованно;
- (c) заключение соглашений, письменных или устных, напрямую или опосредованно, со спонсором или профессиональным агентом;

- (d) согласие принять платеж или компенсацию напрямую или опосредованно за использование его имени или образа как гольфиста, обладающего игровым мастерством или репутацией в любых коммерческих целях.

Примечание 2. *Любитель* вправе сделать запрос о возможности для него стать профессионалом, включая безуспешную подачу заявления на занятие должности профессионального гольфиста. Он вправе работать в гольф-магазине и получать заработную плату, иные выплаты и компенсации при условии, что он не нарушает *Правил* никаким иным образом.

2-2. Членство в профессиональных организациях игроков в гольф

a. Ассоциация профессиональных гольфистов

Любитель не должен быть членом или поддерживать членство в какой-либо ассоциации профессиональных игроков в гольф.

b. Профессиональные туры

Любитель не должен быть членом или поддерживать членство в каком-либо профессиональном туре, где участвуют только профессиональные гольфисты.

Примечание. Если *любитель* должен принять участие в одном или нескольких отборочных соревнованиях, чтобы получить право членства в профессиональном туре, он вправе подать заявку в такие отборочные соревнования и участвовать в них без потери своего статуса *любителя*, при условии, что до начала игры он письменно откажется от прав на любые призовые деньги в этих соревнованиях.

Правило 3 Награды

3-1. Игра за денежное вознаграждение

Любитель не должен играть в гольф за награду в виде призовых денег или их эквивалента в матчах, соревнованиях или показательных выступлениях.

Примечание. *Любитель* вправе участвовать в мероприятиях, где назначены денежные призы или их эквивалент, при условии, что до своего участия он письменно откажется от прав на любые призы-деньги в этих соревнованиях.

(Поведение, противоречащее целям и духу Правил – см. Правило 7-2.)

(Политика в отношении игры на деньги – см. Приложение.)

3-2. Ограничение ценности наград

а. Общие положения

Любитель не должен принимать приз (за исключением символического приза), или призовой ваучер розничной стоимостью выше 500 фунтов стерлингов либо эквивалента этой суммы, либо, по решению *Руководящего органа*, меньшей суммы. Этот предел применяется к совокупной стоимости всех наград или призовых ваучеров, полученных любителем в любых соревнованиях или в серии соревнований. Исключение составляет награда за попадание в лунку с одного удара (см. Правило 3-2b).

б. Награды за попадание в лунку с одного удара

Ограничения, предусмотренные *Правилом 3-2*, применяются к наградам за попадание в лунку с одного удара. Тем не менее такая награда может быть принята в дополнение к любой другой награде, выигранной в тех же соревнованиях.

с. Обмен призов

Любитель не должен обменивать призы и призовые ваучеры на наличные деньги.

Исключение. *Любитель* вправе передать призовой ваучер национальной или региональной ассоциации, и из стоимости ваучера ему могут быть возмещены расходы, понесенные им в связи с участием в соревнованиях, при условии, что такое возмещение расходов разрешено *Правилом 4-2*.

Примечание 1. Ответственность за подтверждение розничной стоимости того или иного приза возлагается на *Комитет*, ответственный за проведение соревнований.

Примечание 2. Рекомендуется, чтобы полная стоимость призов за победу в соревнованиях без учета гандикапа или в любой категории соревнований с учетом гандикапа не превышала удвоенного предельного значения в соревнованиях на 18 лунках, утроенного предельного значения – в соревнованиях на 36 лунках, пятикратного предельного значения – в соревнованиях на 54 лунках и шестикратного предельного значения – в соревнованиях на 72 лунках.

3-3. Награды за заслуги

а. Общие положения

Любитель не должен принимать награду за заслуги, розничная стоимость которой превышает предельное значение, определенное *Правилом 3-2а*.

б. Получение нескольких наград

Любитель вправе получать более одной награды за заслуги от различных источников, даже если их суммарная розничная стоимость превышает предел, предусмотренный *Правилами*, если только эти премии выдаются таким образом не с целью обойти установленный предел стоимости одной награды.

Правило 4

Компенсация расходов

4-1. Общие положения

За исключением случаев, предусмотренных *Правилами*, *любитель* не должен принимать компенсацию расходов в денежной или иной форме из любых источников за участие в соревнованиях или показательных выступлениях.

4-2. Получение компенсации расходов

Любитель вправе принимать разумную компенсацию расходов в размере, не превышающем фактически понесенные расходы в связи с участием в соревнованиях или показательных выступлениях, в следующих формах:

а. Семейная поддержка

Любитель вправе принять компенсацию расходов от члена семьи или законного опекуна.

в. Юниоры

Юниор вправе принять компенсацию расходов в связи с участием в соревнованиях, к которым допускаются только юниоры.

с. Индивидуальные соревнования

Любитель вправе принять компенсацию расходов при участии в индивидуальных соревнованиях при условии соблюдения им следующих требований:

- (i) Когда соревнования проходят в стране проживания игрока, компенсация расходов должна быть разрешена и выплачиваться через региональную или национальную ассоциацию (союз).
- (ii) Если соревнования проводятся в другой стране, компенсация расходов должна быть разрешена как национальной ассоциацией участника, так и национальной ассоциацией страны, в которой проходят соревнования. Компенсация расходов должна выплачиваться через региональную или национальную ассоциацию игрока либо с разрешения национальной ассоциации игрока органом, управляющим гольфом на территории страны проведения соревнований.

Руководящий орган вправе ограничить размеры компенсации определенным числом соревновательных дней в течение любого календарного года, которые любитель не вправе превышать. В таком случае считается, что в подлежащее компенсации включается время, необходимое для переездов и тренировок в связи с соревнованиями.

Исключение. Любитель не вправе получать компенсацию расходов прямо или опосредованно от профессиональных агентов (см. Правило 2-1) или любых других подобных источников, перечень которых может быть определен *Руководящим органом*.

Примечание. Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, не вправе продвигать или рекламировать источник любых компенсационных выплат (см. Правило 6-2).

d. Командные соревнования

Любитель вправе принимать компенсацию расходов, когда он представляет:

- свою страну
- свою региональную или федеральную ассоциацию (союз)
- свой гольф-клуб
- свое предприятие или отрасль
- иную аналогичную организацию

в командных соревнованиях или на тренировочных сборах.

Примечание 1. Понятие «аналогичная организация» включает официальные образовательные учреждения или воинские части.

Примечание 2. Если не будет установлено иное, компенсация должна быть выплачена организацией, которую любитель представляет, либо организацией, руководящей гольфом в стране проведения соревнований.

e. Приглашение, не связанное с игровым мастерством

Любитель, приглашенный для участия в соревнованиях по причинам, не связанным с его игровым мастерством (например, известные лица, деловые партнеры или клиенты), вправе получить компенсацию расходов.

f. Показательные выступления

Любитель, участвующий в показательном выступлении, устроенном в пользу известной благотворительной организации, вправе получить компенсацию расходов при условии, что показательное выступление проходит не в связи с другим гольф-мероприятием, в котором участвует игрок.

g. Спонсорские соревнования с учетом гандикапа

Любитель вправе получить компенсацию расходов при участии в спонсорских соревнованиях с учетом гандикапа при условии, что эти соревнования утверждены следующим образом:

- (i) В случае если соревнования проводятся в стране проживания игрока, спонсор соревнования должен ежегодно заранее получать разрешение *Руководящего органа* сроком на один год;

- (ii) В случае если соревнования проводятся в нескольких странах или с участием спортсменов из других стран, спонсор соревнований должен заранее получить разрешение каждого из *Руководящих органов*. Заявку на разрешение следует направлять *Руководящему органу* той страны, где проводятся соревнования.

Правило 5 Обучение

5-1. Общие положения

За исключением случаев, предусмотренных *Правилами*, любитель не должен получать плату или вознаграждение за осуществление им обучения гольфу.

5-2. Случаи, когда получение платы разрешено

a. Школы, университеты, лагеря и т. п.

Любитель, который работает (i) в учебном заведении или системе образования, (ii) консультантом на сборах или в иной организованной подобным образом программе, вправе получать плату или вознаграждение за обучение им гольфу учащихся этого заведения или этой системы при условии, что в течение года полное время, которое он посвящает обучению гольфу, составляет менее 50% времени, затраченного им на выполнение всех его обязанностей в данной должности или в качестве консультанта.

b. Утвержденные программы

Любитель вправе получать компенсацию расходов, платежи или оплату издержек за обучение игре в гольф в рамках программы, предварительно одобренной *Руководящим органом*.

5-3. Заочное обучение

Любитель вправе получать плату или компенсацию за осуществление им заочного обучения игре в гольф при условии, что его игровое мастерство или репутация как гольфиста не являлись определяющим фактором при его найме, заказе ему такой работы или взимании платы за нее.

Правило 6

Использование игрового мастерства или репутации

6-1. Общие положения

Если *Правилами* не предусмотрено иное, любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, не должен использовать это мастерство или репутацию с целью продвижения, рекламы или продажи чего-либо или с целью получения прибыли.

6-2. Предоставление имени или образа

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, не должен использовать это мастерство или репутацию с целью получения платы, вознаграждения, личной выгоды или финансовой прибыли за предоставление своего имени или образа для рекламы или продажи чего-либо.

Исключение. *Любитель*, обладающий игровым мастерством или репутацией, вправе использовать свое имя или образ для продвижения:

- (a) своей национальной или региональной ассоциации (союза);
- (b) с согласия национальной ассоциации (i) любого соревнования по гольфу или иного события в мире гольфа, вызывающего наибольший интерес или вносящего вклад в развитие гольфа, (ii) официальной благотворительности (или подобного).

Любитель не вправе получать любые платежи, компенсации или извлекать финансовую выгоду, делая это напрямую или опосредованно.

Примечание. *Любитель* вправе принимать гольф-снаряжение от любых лиц, чья профессиональная деятельность связана с таким снаряжением, при условии, что это никак не связано с рекламой.

6-3. Личное присутствие

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, не должен напрямую или опосредованно использовать это мастерство или репутацию с целью получения платы, вознаграждения, личной выгоды или финансовой прибыли за свое личное присутствие.

Исключение. *Любитель* вправе получать компенсацию расходов, фактически понесенных в связи с его личным присутствием, если это никак не связано с соревнованиями по гольфу или показательными выступлениями.

6-4. Теле- и радиопередачи и публикации

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, вправе получать плату, вознаграждение, личную выгоду или финансовую прибыль за участие в теле- и радиопередачах или написание статей или книг:

- (а) когда передачи, статьи или книги являются частью его основной профессиональной деятельности или карьеры и в них не содержится обучение гольфу (Правило 5);
- (б) передачи, статьи или книги созданы на основе неполной занятости, но игрок является фактическим автором комментария, статьи или книги, и в них не содержится обучение гольфу.

Примечание. *Любитель*, обладающий игровым мастерством или репутацией, не должен продвигать или рекламировать что-либо во время комментариев к трансляциям, в статьях или книгах и не должен предоставлять свое имя или образ для продвижения или продажи комментариев, статей или книг (Правило 6-2).

6-5. Гранты, стипендии и программы поддержки

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, не должен принимать гранты, стипендии и программы поддержки, за исключением тех, условия и сроки которых были одобрены Руководящим органом.

6-6. Членство в гольф-клубе

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, не должен принимать предложение о членстве в гольф-клубе или привилегиях в пользовании гольф-полем без полной оплаты соответствующей категории членства или привилегий, если такое предложение было сделано с целью дать ему возможность играть за этот клуб.

Правило 7

Другие случаи поведения, несовместимого со статусом любителя

7-1. Поведение, наносящее вред духу любительства

Любитель не должен вести себя таким образом, чтобы это поведение воспринималось как наносящее ущерб интересам любительства.

7-2. Поступки, противоречащие целям и духу Правил

Любитель не должен предпринимать какие-либо действия, в том числе связанные с денежными ставками в гольфе, которые противоречат назначению и духу Правил.

(Политика в отношении игры на деньги – см. Приложение.)

Правило 8

Порядок применения Правил

8-1. Решение о нарушении

Если предметом внимания *Комитета* становится возможное нарушение Правил со стороны лица, заявляющего, что оно обладает статусом любителя, в компетенции *Комитета* принять решение о том, действительно ли нарушение имело место. Каждый случай следует изучить настолько тщательно, насколько *Комитет* сочтет необходимым, и рассмотреть по существу дела. Решение *Комитета* является окончательным с возможностью подачи апелляции в соответствии с данными Правилами.

8-2. Вступление решения в силу

После принятия решения о факте нарушения Правил каким-либо лицом *Комитет* вправе объявить статус любителя применительно к данному лицу аннулированным либо потребовать от данного лица в качестве условия сохранения статуса любителя в дальнейшем воздерживаться и отказываться от определенных поступков.

О любых действиях, предпринятых в рамках Правила 8-2 *Комитету* следует известить лицо, совершившее нарушение. *Комитет* также вправе известить об этом любую заинтересованную ассоциацию гольфа.

8-3. Порядок подачи апелляций

Руководящему органу следует определить порядок, в соответствии с которым на любое решение, связанное с применением данных *Правил*, может быть подана апелляция лицом, интересы которого затрагивает такое решение.

Примечание. Если интересы лица, для которого *Руководящим органом* является R&A, затрагивает решение *Комитета* по статусу любителя при R&A, связанное с применением данных *Правил*, это лицо вправе подать апелляцию на это решение в Апелляционный комитет при R&A.

Правило 9

Восстановление статуса любителя

9-1. Общие положения

Комитет обладает исключительным правом принятия решения о восстановлении статуса любителя, установлении срока ожидания восстановления статуса или об отказе в восстановлении с возможностью подачи апелляции в соответствии с данными *Правилами*.

9-2. Порядок обращения о восстановлении статуса

Каждое заявление о восстановлении статуса рассматривается по существу, и при его рассмотрении обычно используются следующие принципы:

a. В ожидании восстановления статуса

Считается, что профессиональный гольфист имеет преимущество перед любителем по той причине, что гольф – это профессия, которой он посвятил свою жизнь. Прочие лица, нарушившие *Правила*, также получают преимущества, которых не может быть у любителя. Эти лица не обязательно потеряют такие преимущества только потому, что решили более не нарушать *Правила*. Поэтому лицо, подавшее заявление о восстановлении любительского статуса, обязано ожидать восстановления в течение определенного срока, установленного *Комитетом*.

Период ожидания восстановления статуса обычно считается со дня последнего нарушения *Правил*, если *Комитет* не решит считать этот период либо (а) со дня, когда о последнем нарушении стало известно *Комитету*, либо (б) иной даты, которую определит *Комитет*.

b. Период ожидания до восстановления статуса

(i) При профессиональном статусе

Как правило, период ожидания восстановления любительского статуса соотносится с периодом, в течение которого данное лицо являлось нарушителем *Правил*.

Однако претендент обычно не имеет права на восстановление статуса ранее, чем по истечении по крайней мере года с момента прекращения нарушений.

Рекомендуются устанавливать следующие периоды ожидания до восстановления статуса:

Период нарушения:	Период ожидания:
до 5 лет	1 год
5 лет и более	2 года

Однако этот период может быть увеличен, если претендент интенсивно играл за денежные призы, не обращая внимания на нарушения. В любом случае за *Комитетом* остается право продлить или сократить период ожидания восстановления статуса.

(ii) При прочих нарушениях Правил

Обычно период ожидания восстановления любительского статуса составляет один год. Однако этот период может быть увеличен, если нарушения были серьезными.

c. Сколько раз можно восстанавливать статус

Утраченный статус, как правило, может быть восстановлен не более двух раз.

d. Игроки национального уровня

Игроки национального уровня, нарушавшие *Правила* более пяти лет, как правило, не имеют права на восстановление любительского статуса.

е. Статус лица в период ожидания

Претендент на восстановление статуса обязан соблюдать *Правила*, применяемые к *любителям*, в течение всего периода ожидания.

Претендент на восстановление статуса не вправе подавать заявку для участия в соревнованиях в качестве *любителя*. Однако он вправе участвовать в соревнованиях и выигрывать в них призы при условии, что они проводятся только между членами клуба, в котором он состоит, и с разрешения этого клуба. Он не вправе представлять свой клуб в соревнованиях с другими клубами, кроме как с согласия клубов, участвующих в соревнованиях, и/или организационного *Комитета*.

Претендент на восстановление статуса вправе участвовать в соревнованиях, в условиях которых не содержится ограничений для *любителей*, без ущерба процессу восстановления статуса, при условии, что он будет делать это как претендент на восстановление статуса. Он обязан отказаться от прав на любые призовые деньги в этих соревнованиях и не должен принимать любые награды, предусмотренные для *любителей* (Правило 3-1).

9-3. Порядок подачи заявлений

Каждое заявление о восстановлении статуса должно быть подано в *Комитет* в соответствии с тем порядком, который может быть установлен для этой цели, и содержать ту информацию, которую затребует *Комитет*.

9-4. Порядок подачи апелляций

Руководящему органу следует определить порядок, в соответствии с которым на каждое решение, касающееся восстановления статуса, может быть подана апелляция лицом, интересы которого затронуты.

Примечание. Если интересы лица, для которого *Руководящим органом* является *R&A*, затрагивает решение *Комитета* по статусу любителя при *R&A*, связанное с применением данных *Правил*, это лицо вправе подать апелляцию на это решение в *Апелляционный комитет* при *R&A*.

Правило 10 Решение Комитета

10-1. Решение Комитета

Решение *Комитета* является окончательным с возможностью подачи апелляции в соответствии с *Правилами* 8-3 и 9-4.

10-2. Разрешение сомнений в трактовке *Правил*

Если *Комитет Руководящего органа*, кроме *R&A*, сочтет какой-либо случай спорным или не предусмотренным *Правилами*, он вправе до вынесения решения обратиться за консультацией в *Комитет любительского статуса* при *R&A*.

Приложение. Политика в отношении игры на деньги

Общие положения

Гольфист считается *любителем*, если он не получает вознаграждения за свою игру и не играет в гольф ради получения прибыли. Денежное стимулирование в любительском гольфе как результат некоторых форм азартной игры или заключения пари может привести к пренебрежению *Правилами* и к манипуляциям с гандикапами, что может повредить чистоте игры.

Существуют отличия между игрой за денежные призы (Правило 3-1), азартными играми или пари, противоречащими цели и духу *Правил* (Правило 7-2), и некоторыми формами игры на деньги или заключения пари, которые сами по себе не являются нарушением *Правил*. *Любителю* или *Комитету*, отвечающему за организацию любительских соревнований, следует проконсультироваться с *Руководящим органом* при возникновении любых сомнений относительно применения *Правил*. В отсутствие таких указаний рекомендуется не вручать никаких призов в виде наличных денег, чтобы гарантировать полное соблюдение *Правил*.

Допустимые формы игры на деньги

Не существует запретов на неофициальную игру на деньги или заключение пари между отдельными гольфистами (или командами гольфистов), когда это – второстепенная деталь игры. Не представляется возможным дать точное определение неофициальной игре на деньги или заключению пари, но к обстоятельствам, которые позволили бы считать их таковыми, относятся:

- игроки знакомы друг с другом;
- участие в игре на деньги или в пари не является обязательным, и в них не принимает участие никто, кроме самих гольфистов;
- единственный источник всех денег, которые могут быть выиграны игроками, – взносы игроков;
- разыгрываемая сумма денег не является чрезмерной в обычном понимании.

Вследствие этого неофициальная игра на деньги или заключение пари допустимы, если главной целью остается игра в гольф для удовольствия, а не ради финансовой выгоды.

Недопустимые формы игры на деньги

Прочие формы азартных игр или заключения пари, в которых участие игроков является необходимым условием (например, обязательные тотализаторы), или имеющие возможность привлечения значительных денежных сумм (например, «калькутта» и аукционные тотализаторы, где игроки или команды разыгрываются на аукционе), не одобряются.

Во всем остальном трудно точно определить недопустимые формы азартной игры или заключения пари, но обстоятельства, которые делают игру или пари таковыми, включают:

- участие в азартной игре или заключении пари не только гольфистов;
- привлечение чрезмерной в обычном понимании суммы денег.

Участие любителя в неодобренных азартных играх или пари может быть признано противоречащим цели и духу *Правил* (Правило 7-2) и может поставить под сомнение его любительский статус.

Кроме того, проведение мероприятий, учреждаемых или проводимых с целью формирования денежных призов, не разрешены. Гольфисты, участвующие в таких мероприятиях без предварительного отказа от права на получение денежных призов, считаются играющими на денежные призы в нарушении Правила 3-1.

Примечание. Правила, определяющие статус любителя, не применяются к заключению любителями денежных пари или ставок на результаты соревнований, проводимых или специально организованных только для профессиональных игроков в гольф.

Предметный указатель

Термины и определения

Бестбол (лучший мяч)	28
Ближайшая точка устранения влияния	28
Боковая водная преграда	28
Бункер	29
Водная преграда	30
Временный мяч	30
Грин	31
Замещающий мяч	31
За пределами поля	31
Изготовка к удару	32
Индивидуальная игра	32
Кедди	32
Коллега-соперник	32
Команда	32
Комитет	32
Линия игры	33
Линия патта	33
Лунка	33
Лучший мяч (бестбол)	33
Маркер	33
Мяч в игре	33
Мяч, забитый в лунку	34
Мяч, считающийся сдвинутым	34
Наблюдатель	34
Неверный грин	34
Неверный мяч	34
Ненормальное состояние участка поля	35
Норное животное	35
Оговоренный раунд	35
Одиночный матч (сингл)	35
Основная часть поля	35
Партнер	35
Площадка-ти	36
Подставочка-ти	36
Поле	36
Посторонняя сила	36
Потерянный мяч	37
Правило или Правила	37
Право первого удара	38
Преграды	38

Препятствия	38
Ремонтируемая зона	38
Рефери	39
Свободные помехи	39
Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый	40
Сингл (одиночный матч)	40
Случайная вода	40
Случайный фактор	40
Снаряжение	40
Совет	41
Стойка	41
Трибол	41
Трисом	41
Удар	42
Участник	42
Флажок	42
Форбол	42
Форкедди	42
Форматы игры на счет	42
Форматы матчевой игры	43
Форсом	43
Штрафной удар	43
R&A	43

Правила игры

Игра

Правило 1. Игра	44
1-1. Общие положения	44
1-2. Оказание воздействия на мяч	44
1-3. Договоренности об отмене действия Правил	44
1-4. Случаи, не предусмотренные Правилами	45
Правило 2. Матчевая игра	45
2-1. Общие положения	45
2-2. Ничья	45
2-3. Победа в матче	46
2-4. Уступка противнику следующего удара, лунки или матча	46
2-5. Сомнения в порядке действий. Разногласия и претензии	46
2-6. Обычный штраф	47
Правило 3. Игра на счет	47
3-1. Общие положения. Победитель	47
3-2. Мяч не забит в лунку	47
3-3. Сомнения в правильности действий	48
а. Порядок разрешения	48
б. Определение счета на данной лунке	48

3-4. Отказ от соблюдения Правил	49
3-5. Обычный штраф	49

Клюшки и мяч

Правило 4. Клюшки

4-1. Форма и модель клюшки	50
а. Общие положения	50
б. Износ и изменения	50
4-2. Изменение игровых качеств и посторонние материалы	50
а. Изменение игровых качеств	50
б. Посторонние материалы	50
4-3. Поврежденные клюшки: ремонт и замена	51
а. Повреждение, полученное в ходе игры	51
б. Повреждение, полученное не в процессе нормальной игры	52
с. Повреждение до начала раунда	52
4-4. Максимальный комплект из 14 клюшек	53
а. Выбор и добавление клюшек	53
б. Право партнеров на использование общих клюшек	53
с. Объявление лишней клюшки вне игры	53

Правило 5. Мяч

5-1. Общие положения	54
5-2. Посторонние материалы	54
5-3. Мяч, непригодный для игры	54

Обязанности игрока

Правило 6. Игрок

6-1. Правила	56
6-2. Гандикап	56
а. Матчевая игра	56
б. Игра на счет	56
6-3. Время начала игры и группы	57
а. Время начала игры	57
б. Группы	57
6-4. Кедди	57
6-5. Мяч	58
6-6. Запись результата в игре на счет	58
а. Запись результата	58
б. Подписание и возврат счетной карточки игрока	58
с. Внесение изменений в счетную карточку игрока	59
д. Неправильный счет на лунке	59
6-7. Неоправданная задержка в игре. Медленная игра	59
6-8. Перерывы в игре. Возобновление игры	60
а. Допустимые перерывы	60
б. Порядок приостановки игры Комитетом	61

с. Поднятие мяча с поля при прерванной игре	61
д. Порядок действий при возобновлении игры	62

Правило 7. Тренировка

7-1. До начала раунда или между раундами	63
а. Матчевая игра	63
б. Игра на счет	63
7-2. Во время раунда	64

Правило 8. Советы. Указание линии игры

8-1. Советы	65
8-2. Указание линии игры	65
а. Вне гринга	65
б. На гринге	65

Правило 9. Сведения о выполненных ударах

9-1. Общие положения	66
9-2. Матчевая игра	66
а. Сведения о выполненных ударах	66
б. Ложные сведения	66
9-3. Игра на счет	67

Порядок игры

Правило 10. Очередность игры

10-1. Матчевая игра	67
а. В начале игры на лунке	67
б. Во время игры на лунке	68
с. Удар вне очереди	68
10-2. Игра на счет	68
а. В начале игры на лунке	68
б. Во время игры на лунке	69
с. Удар вне очереди	69
10-3. Временный мяч или второй мяч с площадки-ти	70

Площадка-ти

Правило 11. Площадка-ти

11-1. Удар с площадки-ти	70
11-2. Ти-маркеры	71
11-3. Мяч скатывается с подставочки-ти	71
11-4. Игра из-за пределов площадки-ти	71
а. Матчевая игра	71
б. Игра на счет	71
11-5. Игра с неверной площадки-ти	72

Розыгрыш мяча

Правило 12. Поиск мяча и определение его принадлежности

12-1. Поиск мяча. Возможность видеть мяч	72
--	----

12-2. Определение принадлежности мяча	73
Правило 13. Мяч играет из того положения, в котором он лежит	74
13-1. Общие положения	74
13-2. Улучшение местоположения мяча, зоны принятия игровой стойки, свинга или линии игры	74
13-3. Искусственное создание условий для принятия стойки	75
13-4. Мяч в преграде: запрещенные действия	75
Правило 14. Удар по мячу	77
14-1. Совершение нормального удара по мячу	77
14-2. Помощь	77
14-3. Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения	77
14-4. Более одного удара по мячу	79
14-5. Удар по движущемуся мячу	79
14-6. Мяч, движущийся в воде	79
Правило 15. Замещающий мяч. Неверный мяч	80
15-1. Общие положения	80
15-2. Замещающий мяч	80
15-3. Неверный мяч	80
a. Матчевая игра	80
b. Игра на счет	81
Грин	
Правило 16. Грин	82
16-1. Общие положения	82
a. Касание линии патта	82
b. Поднятие и очистка мяча	82
c. Выравнивание следов прежних лунок, следов от падения мячей и прочих повреждений	83
d. Опробование поверхности	83
e. Стойка с расставленными ногами или на линии патта	83
f. Выполнение удара во время движения другого мяча	83
16-2. Нависание мяча над лункой	84
Правило 17. Флажок	84
17-1. Обслуживаемый, вынутый, приподнятый флажок	84
17-2. Обслуживание флажка без разрешения игрока	85
17-3. Попадание мячом во флажок или в обслуживающего его человека	86
17-4. Мяч остановился, касаясь флажка	86
Сдвиг, отклонение или остановка мяча	
Правило 18. Сдвиг мяча, находящегося в покое	86
18-1. Мяч сдвинут посторонней силой	86
18-2. Мяч сдвинут игроком, партнером, кедди или снаряжением	87
a. Общие положения	87

b. Сдвиг мяча после изготовления к удару	88
18-3. Мяч сдвинут противником, кедди или снаряжением в матчевой игре	88
a. Сдвиг мяча при поиске	88
b. Сдвиг мяча в иных обстоятельствах, кроме как при поиске	88
18-4. Мяч сдвинут коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет	88
18-5. Мяч сдвинут другим мячом	89
18-6. Мяч сдвинут при измерении	89
Правило 19. Отклонение или остановка движущегося мяча	90
19-1. Мяч отклонен или остановлен посторонней силой	90
19-2. Мяч отклонен или остановлен игроком, партнером, кедди или снаряжением	91
19-3. Мяч отклонен или остановлен противником, кедди или снаряжением в матчевой игре	91
19-4. Мяч отклонен или остановлен коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет	92
19-5. Мяч отклонен или остановлен другим мячом	92
a. Мячом, находящимся в покое	92
b. Мячом, находящимся в движении	92
Влияние различных ситуаций и порядок устранения влияния	
Правило 20. Поднятие, вбрасывание и установка мяча. Игра с неверного места	93
20-1. Поднятие и маркировка	93
20-2. Вбрасывание и повторное вбрасывание	94
a. Кто и как производит вбрасывание	94
b. Место вбрасывания	94
c. Когда производится повторное вбрасывание	95
20-3. Установка мяча и установка мяча на прежнее место	96
a. Кто и где устанавливает мяч	96
b. Местоположение мяча, подлежащего установке или установке на прежнее место, изменилось	97
c. Невозможно определить точку	97
d. Мяч не останавливается на точке	97
20-4. Когда брошенный или установленный мяч находится в игре	98
20-5. Выполнение следующего удара с места предшествующего удара	98
20-6. Поднятие неправомерно замещенного, брошенного или установленного мяча	99
20-7. Игра с неверного места	99
a. Общие положения	99
b. При матчевой игре	99
c. При игре на счет	99
Правило 21. Очистка мяча	101
Правило 22. Мяч, помогающий или мешающий игре	101

22-1. Мяч, помогающий игре	102
22-2. Мяч, мешающий игре	102
Правило 23. Свободные помехи	103
23-1. Устранение влияния	103
Правило 24. Препятствия	104
24-1. Подвижное препятствие	104
24-2. Неподвижное препятствие	104
а. Вмешательство	104
б. Устранение влияния	105
24-3. Мяч в препятствии не найден	106
а. Мяч не найден в подвижном препятствии	106
б. Мяч не найден в неподвижном препятствии	107
Правило 25. Ненормальное состояние участка поля, залипший мяч и неверный грин	108
25-1. Ненормальное состояние участка поля	108
а. Вмешательство	108
б. Устранение влияния	108
с. Мяч на участке поля в ненормальном состоянии не найден	110
25-2. Залипший мяч	111
25-3. Неверный грин	111
а. Вмешательство	111
б. Устранение влияния	111
Правило 26. Водные преграды (в том числе боковые водные преграды)	112
26-1. Устранение влияния водной преграды	112
26-2. Игра мячом, находящимся в водной преграде	113
а. Мяч, остановившийся в той же или в другой водной преграде	113
б. Мяч, потерянный или неиграемый за пределами водной преграды, или оказавшийся за пределами поля	114
Правило 27. Потерянный мяч или мяч, находящийся за пределами поля. Временный мяч	115
27-1. Удар и расстояние. Мяч за пределами поля.	
Мяч не найден в течение пяти минут	115
а. Действия по процедуре «удар и расстояние»	115
б. Мяч за пределами поля	115
с. Мяч не найден в течение пяти минут	115
27-2. Временный мяч	116
а. Порядок действий	116
б. Условия, при которых временный мяч становится мячом в игре	117
с. Когда игра временным мячом прекращается	117
Правило 28. Неиграемый мяч	118

Прочие форматы игры

Правило 29. Игра в форматах трисом и форсом	119
29-1. Общие положения	119
29-2. Матчевая игра	119
29-3. Игра на счет	119
Правило 30. Матчевая игра в форматах трибол, бестбол, форбол	119
30-1. Применение Правил гольфа	119
30-2. Матчевая игра в формате трибол	120
а. Мяч, находящийся в покое, сдвинут противником	120
б. Мяч случайно отклонен или остановлен противником	120
30-3. Матчевая игра в форматах бестбол и форбол	120
а. Игрок, представляющий команду	120
б. Очередность игры	120
с. Неверный мяч	121
д. Штраф команде	121
е. Дисквалификация команды	121
ф. Действие штрафа за другие нарушения	122
Правило 31. Игра на счет в формате форбол	122
31-1. Общие положения	122
31-2. Игрок, представляющий команду	122
31-3. Подсчет ударов	122
31-4. Очередность игры	123
31-5. Неверный мяч	123
31-6. Штраф команде	123
31-7. Применение дисквалификации	123
а. Нарушение, совершенное одним из партнеров	123
б. Нарушение Правил обоими партнерами	124
с. Дисквалификация на одну лунку	125
31-8. Действие штрафов за другие нарушения	125
Правило 32. Соревнования в форматах богги, пар и стейблфорд	125
32-1. Общие положения	125
а. Богги и пар	125
б. Стейблфорд	126
32-2. Применение дисквалификации	127
а. До конца соревнований	127
б. На одну лунку	128
Организация игры	
Правило 33. Комитет	128
33-1. Условия соревнований. Отмена действия Правил	128
33-2. Поле	129
а. Определение пределов поля и границ различных участков поля	129
б. Новые лунки	129

с. Тренировочная зона	129
d. Поле непригодно для игры	130
33-3. Время начала игры и группы	130
33-4. Таблица гандакаповых ударов	130
33-5. Счетная карточка игрока	131
33-6. Определение победителя при ничьей и равном счете	131
33-7. Применение дисквалификации, полномочия Комитета	131
33-8. Местные правила	132
a. Общие принципы	132
b. Отмена действия или изменение Правил	132
Правило 34. Разрешение споров	132
34-1. Претензии и штрафы	132
a. Матчевая игра	132
b. Игра на счет	133
34-2. Решение рефери	133
34-3. Решение Комитета	133

Приложение I. Местные правила. Условия соревнований

Часть А. Местные правила

1. Определение пределов и границ	137
2. Водные преграды	137
a. Боковые водные преграды	137
b. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	137
3. Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны	138
4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	138
a. Поднятие залипшего мяча, очистка мяча	138
b. Возможность передвигать мяч и зимние правила	138
5. Препятствия	139
a. Общие положения	139
b. Камни в бункере	139
c. Дорожки и тропинки	139
d. Неподвижные препятствия вблизи грина	139
e. Защита молодых деревьев	139
f. Временные препятствия	139
6. Зоны вбрасывания мяча	139

Часть В. Примерные местные правила

1. Водные преграды. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	140
2. Участки поля, требующие бережного отношения, экологически уязвимые зоны	141
a. Ремонтируемая зона; игра запрещена	141
b. Экологически уязвимые зоны	141
3. Защита молодых деревьев	144

4. Погодные условия – слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	145
a. Улучшение позиции залипшего мяча	145
b. Очистка мяча	146
c. Возможность передвигать мяч и зимние правила	146
d. Отверстия, оставшиеся после аэрации	147
e. Стыки кусков дерна	148
5. Камни в бункере	148
6. Неподвижные препятствия вблизи грина	149
7. Временные препятствия	150
a. Временные неподвижные препятствия	150
b. Временные линии электроснабжения и кабели	153
8. Зоны вбрасывания мяча	154
9. Устройства для измерения расстояний	155

Часть С. Условия соревнований

1. Требования к клюшкам и мячу	156
a. Перечень разрешенных головок драйверов	156
b. Перечень разрешенных мячей для гольфа	158
c. Условие игры одним мячом	158
2. Время начала игры (Примечание к Правилу 6-3a)	159
3. Кедди (Примечание к Правилу 6-4)	159
4. Темп игры (Примечание 2 к Правилу 6-7)	160
5. Приостановка игры вследствие опасной ситуации (Примечание к Правилу 6-8b)	160
6. Тренировка	161
a. Общие положения	161
b. Тренировочные удары между лунками (Примечание 2 к Правилу 7)	161
7. Советы в командных соревнованиях (Примечание к Правилу 8)	162
8. Новые лунки (Примечание к Правилу 33-2b)	162
9. Способ передвижения	162
10. Запрет на использование допингов	163
11. Порядок определения победителя в случае ничьей	163
Матчевая игра	163
Игра на счет	163
12. Распределение игроков в матчевой игре. Стандартная сетка с учетом занятых мест	165

Приложение II. Конструкция клюшек

1. Клюшки	168
a. Общие положения	168
b. Возможность подгонки	169
c. Длина	169
d. Расположение ручки	170
2. Ручка	171

a.	Прямолинейность	171
b.	Свойства при сгибании и скручивании	171
c.	Крепление головки	171
3.	Рукоятка	172
4.	Головка клюшки	173
a.	Простота формы	173
(i)	Для всех клюшек	173
(ii)	Для вудов и айронов	174
b.	Размеры, объем и момент инерции	174
(i)	Вуды	174
(ii)	Айроны	175
(iii)	Паттеры	175
c.	Пружинящий эффект и динамические характеристики	176
d.	Ударные поверхности	177
5.	Лицевая сторона клюшки	177
a.	Общие положения	177
b.	Материал и шероховатость ударной поверхности	177
c.	Неровности зоны удара	178
(i)	Желобки	178
(ii)	Точечные углубления	179
d.	Декоративная маркировка	179
e.	Отделка лицевой стороны, выполненной не из металла	179
f.	Отделка лицевой стороны паттера	179

Приложение III. Мяч

1.	Общие положения	180
2.	Вес	180
3.	Размер	180
4.	Сферическая симметрия	180
5.	Начальная скорость	180
6.	Стандарт дальности	180

Правила, определяющие статус любителя

Определения	181
Игровое мастерство или репутация	181
Комитет	182
Любитель	182
Награда за заслуги	182
Обучение	182
Правило или Правил	182
Призовой ваучер	182
Розничная стоимость	183
Руководящий орган	183
Символический приз	183
Юниор	183
R&A	183

Правило 1. Любители	183
1-1. Общие положения	183
1-2. Статус любителя	183
1-3. Назначение и дух Правил	184
1-4. Спорные вопросы, связанные с Правилами	184
Правило 2. Профессионалы	184
2-1. Общие положения	184
2-2. Членство в профессиональных организациях игроков в гольф	185
a. Ассоциация профессиональных гольфистов	185
b. Профессиональные туры	185
Правило 3. Награды	185
3-1. Игра за денежное вознаграждение	185
3-2. Ограничение ценности наград	186
a. Общие положения	186
b. Награды за попадание в лунку с одного удара	186
c. Обмен призов	186
3-3. Награды за заслуги	187
a. Общие положения	187
b. Получение нескольких наград	187
Правило 4. Компенсация расходов	187
4-1. Общие положения	187
4-2. Получение компенсации расходов	187
a. Семейная поддержка	187
b. Юниоры	188
c. Индивидуальные соревнования	188
d. Командные соревнования	189
e. Приглашение, не связанное с игровым мастерством	189
f. Показательные выступления	189
g. Спонсорские соревнования с учетом гандикапа	189
Правило 5. Обучение	190
5-1. Общие положения	190
5-2. Случаи, когда получение платы разрешено	190
a. Школы, университеты, лагеря и т. п.	190
b. Утвержденные программы	190
5-3. Заочное обучение	190
Правило 6. Использование игрового мастерства или репутации	191
6-1. Общие положения	191
6-2. Предоставление имени или образа	191
6-3. Личное присутствие	191
6-4. Теле- и радиопередачи и публикации	192
6-5. Гранты, стипендии и программы поддержки	192
6-6. Членство в гольф-клубе	192

Правило 7. Другие случаи поведения, несовместимого со статусом любителя	193
7-1. Поведение, наносящее вред духу любительства	193
7-2. Поступки, противоречащие целям и духу Правил	193
Правило 8. Порядок применения Правил	193
8-1. Решение о нарушении	193
8-2. Вступление решения в силу	193
8-3. Порядок подачи апелляции	194
Правило 9. Восстановление статуса любителя	194
9-1. Общие положения	194
9-2. Порядок обращения о восстановлении статуса	194
a. В ожидании восстановления статуса	194
b. Период ожидания до восстановления статуса	195
(i) При профессиональном статусе	195
(ii) При прочих нарушениях Правил	195
c. Сколько раз можно восстанавливать статус	195
d. Игроки национального уровня	195
e. Статус лица в период ожидания	196
9-3. Порядок подачи заявлений	196
9-4. Порядок подачи апелляции	196
Правило 10. Решение Комитета	197
10-1. Решение Комитета	197
10-2. Разрешение сомнений в трактовке Правил	197
Приложение. Политика в отношении игры на деньги	198
Общие положения	198
Допустимые формы игры на деньги	198
Недопустимые формы игры на деньги	199
Предметный указатель	200

МИРОВОЙ КЛАСС. ЮЖНАЯ ШИРОТА



- самое южное чемпионское поле России
- 18 лунок
- 6 328 метров с 3 площадками-ти
- гольф-академия
- самый долгий игровой сезон в России



R&A является всемирным органом в области правил и развития гольфа, а также организатором Открытого чемпионата (The Open Championship).

Он действует с согласия более чем 130 национальных и международных, любительских и профессиональных организаций из более чем 120 стран и от имени примерно 30 миллионов гольфистов Европы, Африки, Азиатско-Тихоокеанского региона, Северной и Южной Америки (за исключением США и Мексики).

Ассоциация гольфа Соединенных Штатов Америки (USGA) является управляющим органом в сфере гольфа на территории США и Мексики.



ГОЛЬФ & КАНТРИ КЛУБ «ДОН»



TROON GOLF®

www.troongolf.com

РОСТОВ-НА-ДОНУ — СТ. СТАРОЧЕРКАССКАЯ — WWW.DONGOLF.RU
Тел: +7 928 279 26 00



АССОЦИАЦИЯ ГОЛЬФА РОССИИ

Приглашает к сотрудничеству
партнеров, спонсоров,
рекламодателей
и рекламные агентства
для реализации программ
и проектов по развитию
гольфа в России

Справки:

e-mail: info@rusgolf.ru
www.rusgolf.ru
242-7460



Добро пожаловать
в гольф и яхт-клуб "Пестово"



тел.: +7 495 739 20 20; www.pestovogolf.ru