

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.



Rules of Golf

as approved by
R&A Rules Limited and
The United States Golf Association

32nd Edition
Effective 1 January 2012

© 2011 R&A Rules Limited and The States Golf Association.
All rights reserved.





Правила гольфа

Утверждены
Ассоциацией гольфа России

Издание 3-е
Вступают в силу 1 января 2012 г

© 2012-2013 Ассоциация гольфа России. Все права защищены.



Оглавление

Предисловие к изданию Правил гольфа 2012 года	7
Предисловие к русскому изданию 2012 года	8
Основные изменения, внесенные в Правила в 2012 году	9
Изменения, внесенные в Правила на русском языке в 2012 году.....	13
Как пользоваться книгой «Правила гольфа»	14
Краткое руководство по Правилам гольфа.....	16
Правила гольфа	
Раздел I. Этикет и правила поведения на поле	25
Раздел II. Термины и определения	29
Раздел III. Правила игры.....	44
Игра	
Правило 1 Игра	44
Правило 2 Матчевая игра.....	45
Правило 3 Игра на счет ударов	48
Клюшки и мяч	
Правило 4 Клюшки	50
Правило 5 Мяч	54
Обязанности игрока	
Правило 6 Игрок	56
Правило 7 Тренировка	62
Правило 8 Советы. Указание линии игры	64
Правило 9 Сведения о выполненных ударах.....	65
Порядок игры	
Правило 10 Очередность игры.....	66
Площадка-ти	
Правило 11 Площадка-ти	67
Розыгрыш мяча	
Правило 12 Поиск мяча и определение его принадлежности	70

Правило 13	Мяч играетс я из того положения, в котором он лежит.	73
Правило 14	Удар по мячу	76
Правило 15	Замещающий мяч. Неверный мяч	79

Паттинг-грин

Правило 16	Паттинг-грин	80
Правило 17	Флажок	83

Сдвиг, отклонение или остановка мяча

Правило 18	Сдвиг мяча, находящегося в покое	85
Правило 19	Отклонение или остановка движущегося мяча	88

Влияние различных ситуаций и порядок устранения влияния

Правило 20	Поднятие, вбрасывание и установка мяча. Игра с неверного места.	91
Правило 21	Очистка мяча	98
Правило 22	Мяч, помогающий или мешающий игре	99
Правило 23	Свободные помехи	100
Правило 24	Препятствия	101
Правило 25	Ненормальное состояние участка поля, залипший мяч и неверный паттинг-грин.	105
Правило 26	Водные преграды (в том числе боковые водные преграды).	109
Правило 27	Потерянный мяч или мяч, находящийся за пределами поля. Временный мяч	111
Правило 28	Неиграемый мяч	113

Прочие форматы игры

Правило 29	Игра в форматах трисом и форсом	114
Правило 30	Матчевая игра в форматах трибол, бестбол, форбол	115
Правило 31	Игра на счет в формате форбол.	117
Правило 32	Соревнования в форматах богги, пар и стейблфорд	120

Организация игры

Правило 33	Комитет	123
Правило 34	Разрешение споров	127

Приложение I	
Содержание	129
Часть А. Местные правила	131
Часть В. Примерные местные правила	133
Часть С. Условия соревнований	148
Приложение II	
Конструкция клюшек	158
Приложение III	
Мяч	171
Приложение IV	
Устройства и игровое снаряжение	172
Правила, определяющие статус любителя	175
Предметный указатель	196

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 2012 года

В этой книге содержатся Правила гольфа, вступающие в силу повсеместно с 1-ого января 2012 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 не двусмысленно, 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 с 9 по 12.

Обе организации – R&A Rules Limited и Ассоциация гольфа Соединенных Штатов надеются, что настоящее издание Правил будет способствовать сохранению чистоты игры на всех уровнях, а также подчеркнет важность уважения к Правилам и их строгого соблюдения.

Мы выражаем искреннюю благодарность нашим рабочим группам, а так же всем тем, кто своим вкладом способствовал выходу в свет этой книги.

Алан В. Д. Холмс
председатель
Комитета по Правилам гольфа
R&A Rules Limited

Глен Д. Нагер
председатель
Комитета по Правилам гольфа
Ассоциации гольфа США

Сентябрь, 2011

Предисловие к изданию 2012 года на русском языке

Вниманию читателей предлагается третье издание официального перевода на русский язык Правил гольфа и Правил, определяющих статус любителя, вступивших в силу с 1 января 2012 года. 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 гольфа России. В случае возникновения различий в трактовке текстов на русском и английском языках, окончательная трактовка будет производиться в соответствии с официальной редакцией 32 издания 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.

Уверен, что выход в свет третьего издания Правил на русском языке поможет дальнейшей популяризации и развитию гольфа в Российской Федерации.

Выражаю искреннюю благодарность рабочей группе, подготовившей данное издание: В.В. Костену, А.В. Москалеву, В.В. Мочалову, С.П. Ракивненко, Н.А. Ремизову и А.М. Сидорову.

Ахмед Гаджиевич Биалов
Президент
Ассоциации гольфа России

Апрель, 2012



Всё о российском гольфе
на сайте www.rusgolf.ru







THE R&A, ST ANDREWS

ROLEX AND THE RULES OF GOLF.
UNITED BY UNCOMPROMISING STANDARDS.



OYSTER PERPETUAL DAY-DATE II
IN PLATINUM



ROLEX

OYSTER PERPETUAL
COSMOGRAPH DAYTONA




ROLEX

Основные изменения, внесенные в сборник Правил в 2012 году

Правила гольфа

Определения

Изготовка к удару

Определение изменено таким образом, что игрок считается изготовившимся к удару в момент установки клюшки на землю непосредственно впереди или позади мяча, независимо от того, была ли принята игровая стойка. В этой связи Правилами теперь не предусмотрена возможность изготовления к удару в преградах (см. также соответствующие изменения Правила 18-2b).

Правило 1-2. Оказание воздействия на движение мяча или изменение местоположения

Правило изменено с целью более ясно установить, что когда игрок намеренно предпринимает какие-либо не разрешенные Правилами действия, влияющие на движение мяча, или изменяющие состояние места так, что это влияет на игру лунки, то Правило 1-2 применяется только в случаях, когда ситуация не подпадает под какое-либо иное Правило. Например, улучшая местоположение своего мяча игрок нарушает Правило 13-2, и должно применяться именно это правило, в отличие от ситуации, когда игрок намеренно улучшает местоположение мяча своего коллеги-соперника – эта ситуация подпадает под Правило 1-2.

Правило 6-3а. Время старта

Измененное Правило 6-3а устанавливает штраф за опоздание к старту не более чем на 5 минут в виде проигрыша первой лунки в матче, или двух штрафных ударов на первой лунке в игре на счет, вместо дисквалификации. Ранее подобное уменьшение штрафа могло устанавливаться в Условиях соревнований.

Правило 12-1. Возможность видеть мяч. Поиск мяча

Правило 12-1 изменено для большей ясности, и дополнено (1) разрешением искать мяч на любой части поля, где он может быть покрыт песком, с уточнением, что сдвиг мяча в этих обстоятельствах не наказывается, а также (2) применением штрафа в один удар по Правилу 18-2а, если игрок

сдвигает мяч в преграде при поисках, предполагая, что тот покрыт свободными помехами.

Правило 13-4. Мяч в преграде. Запрещенные действия

Исключение 2 к Правилу 13-4 дополнено разрешением игроку разравнивать песок или грунт в преграде в любое время, в том числе – перед игрой из этой преграды, если это делается исключительно с целью заботы о состоянии поля, и при этом не нарушается Правило 13-2.

Правило 18-2б. Сдвиг мяча после изготовления к удару

Добавлено новое Исключение, освобождающее игрока от штрафа при сдвиге мяча после изготовления к удару, если известно или не вызывает сомнений, что не игрок явился причиной сдвига мяча. Например, если после изготовления игрока к удару мяч был сдвинут порывом ветра, штраф не налагается и мяч должен играть из его нового положения.

Правило 19-1. Мяч в движении отклонен или остановлен посторонней силой

Примечание дополнено различными вариантами последствий для случаев, когда мяч в движении преднамеренно отклонен или остановлен посторонней силой.

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

Примечание 3 изменено таким образом, что в большинстве случаев, когда игрок получает штраф за игру с неверного места, штраф ограничивается двумя ударами, даже если перед ударом было нарушено иное Правило.

Приложение IV

Добавлено новое Приложение к правилам, регламентирующее общие требования к конструкции применяемых в игре устройств и снаряжения, таких как подставочки-ти, перчатки и приборы для измерения расстояний.

Правила любительского статуса

Определения

Любитель

Определение дополнено для более ясного определения понятия «любитель». Любителем считается всякий, кто играет в гольф ради испытания себя игрой, но не в качестве профессии и не для извлечения финансовой выгоды, вне зависимости от того, играет ли гольфист в соревнованиях или в качестве досуга.

Игровое мастерство и репутация

Утвержден пятилетний срок, в течение которого сохраняется «репутация гольфиста», после снижения его игрового мастерства.

Призовые ваучеры

Определение дополнено разрешением использовать призовые ваучеры для приобретения товаров или услуг в гольф-клубах.

Правило 1-3. Любительство. Назначение Правил

Правило 1-3 изменено с целью более точного указания различий между любительским и профессиональным гольфом и причин, по которым определенные ограничения необходимы в любительской игре.

Правило 2-1. Профессионализм. Общие положения

Действовавшие ранее Правила, касающиеся профессионализма, собраны и переформулированы в новом Правиле 2-1.

Правило 2-2. Профессионализм. Контракты и соглашения

Национальные гольф союзы и ассоциации: новое Правило 2-2(а) содержит разрешение гольфистам-любителям заключать контракты и/или соглашения с национальными гольф союзами или ассоциациями, обеспечив при этом отсутствие любой финансовой выгоды, прямой или опосредованной, в течение всего срока, пока они остаются любителями.

Профессиональные агенты, спонсоры или иные третьи стороны: новое Правило 2-2(б) содержит разрешение гольфистам-любителям, достигшим 18-летнего возраста, заключать контракты и/или соглашения с третьими сторонами, исключительно из соображений последующего перехода

в профессионалы, обеспечив при этом отсутствие любой финансовой выгоды, прямой или опосредованной, в течение всего срока, пока они остаются любителями.

Правило 3-2b. Призы за попадание в лунку одним ударом

Новое Правило 3-2b исключает из общей стоимости призов награды за попадание в лунку с одного удара в ходе игры раунда гольфа (включая денежные призы). Это касается исключительно призов за попадание в лунку с одного удара (исключая призы за самый ближний к лунке или за самый дальний первый удар) и относится как к отдельным турнирам так и к серии соревнований.

Правило 4-3. Компенсация затрат на существование

Новое Правило 4-3 содержит разрешение гольфисту-любителю получать компенсацию затрат на существование, покрывающую расходы общего характера, при условии что такая компенсация будет одобрена и выплачена через национальные гольф союзы или ассоциации.

Изменения, внесенные в сборник Правил на русском языке в 2012 году

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

В их числе:

Грин

Определение изменено, в новой редакции применяется термин «паттинг-грин», для более точной передачи смысла, поскольку на территории гольф-полей могут находиться гринны не только для паттинга.

Игра на счет

Определение изменено, в новой редакции применяется определение «Игра на счет ударов».

Команда

Определение упразднено, и вместо него введено новое определение «Сторона», для более точной передачи смысла и исключения неправильной трактовки Правил в отношении матчей и командных форм игры.

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 имеете базовое понимание Правил и играете в гольф корректным образом, рекомендуется ознакомиться, по крайней мере, с «Кратким руководством по Правилам гольфа» и с разделом «Этикет», 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 вам использовать эту книгу рационально и безошибочно.

Будьте внимательны к словам

Настоящие Правила составлены предельно четко, тщательно подобранными словами. Следует сознавать разницу смысла при использовании слов:

- «вправе» – возможность;
- «следует» – рекомендация;
- «должен», «обязан» или «не должен», «не вправе» – обязанность (неисполнение влечет наложение штрафа);
- «мяч» без дополнительного указания на то, какой именно мяч – вы вправе заменить мяч (например, Правила 26, 27 и 28);
- «мяч» с дополнительным указанием – «этот мяч» – вы 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 ударов, 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 паттинг-грине)
- Что именно произошло
- Намерения игрока (т.е. что он сделал и что собирался сделать)
- Точное время возникновения ситуации (например, до или после возвращения игроком счетной карточки, до или после завершения соревнований).

Справьтесь по книге Правил

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

Цель настоящего руководства – сфокусировать внимание на наиболее часто применяемых Правилах и дать наиболее простое объяснение этих Правил. Это руководство не заменяет собой Правила гольфа, к которым следует обращаться при возникновении любого сомнения. Для получения более полной информации по изложенным здесь вопросам, обращайтесь, пожалуйста, к соответствующему Правилу.

Основные положения

Игра в гольф должна протекать в корректной манере, для осознания которой вам следует прочесть раздел Правил гольфа об этикете. В частности:

- всегда выказывайте уважение по отношению к другим игрокам;
- играйте в хорошем темпе и будьте готовы пригласить более быстрые группы к обгону;
- заботьтесь о поле, разравнивая бункеры, возвращая на прежнее место дивоты, устрняя следы от падения мячей на гринах.

Перед началом раунда рекомендуется:

- Прочесть Местные правила на счетной карточке или на информационном стенде;
- Поставить на свой мяч идентификационную метку. Многие гольфисты играют одной и той же маркой мячей, и, если вы не сможете идентифицировать свой мяч, он будет считаться потерянным (Правила 12-2 и 27-1);
- Сосчитать 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 на вашей стороне) или ваших кедди; не давайте советов никому, кроме вашего партнера. Но вы вправе задавать вопросы о Правилах, расстояниях, положении преград, флажка, и т.п. (Правило 8-1);
- не делайте никаких тренировочных ударов во время игры на лунке (Правило 7-2);
- не используйте никакие искусственные приспособления или необычное

игровое снаряжение, если только это не оговорено Местными правилами (Правило 14-3).

В конце раунда:

- при матчевой игре, убедитесь, что результат матча зафиксирован;
- при игре на счет ударов, убедитесь, что счетная карточка полностью оформлена (включая ее подписание вами и вашим маркером), и сдайте ее в Комитет как можно скорее (Правило 6-6).

Правила игры

Удар с площадки-ти (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:

- при матчевой игре штраф не налагается, однако ваш противник вправе потребовать переиграть удар, при условии, что сделает это немедленно;
- при игре на счет ударов 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 положение мяча и поднять его для определения принадлежности, предварительно уведомив вашего маркера или противника (Правило 12-2).

Играйте мяч, как он лежит. Не улучшайте положение мяча, зону предполагаемой стойки или свинга, либо линию игры:

- сдвигая, пригибая или ломая что-либо зафиксированное или растущее, кроме как в результате нормального принятия игровой стойки или в процессе свинга;
- вдавливая что-либо в грунт (Правило 13-2).

Если мяч находится в бункере или в водной преграде, вы не должны:

- касаться земли (либо воды в водной преграде) рукой или клюшкой до начала ударного движения;

- сдвигать свободные помехи (Правило 13-4).

Если вы сыграете неверным мячом:

- при матчевой игре вы проигрываете лунку;
- при игре на счет ударов вы подвергаетесь штрафу в два удара и обязаны исправить ошибку, сыграв верным мячом (Правило 15-3).

На паттинг-грине (Правила 16 и 17)

На паттинг-грине вы вправе:

- маркировать, поднимать и очищать мяч (всегда возвращая его точно на прежнее место);
- устранять следы от падения мячей или следы прежних лунок, но не какие-либо иные повреждения, например следы от шипов обуви (Правило 16-1).

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

Сдвиг мяча, находящегося в покое (Правило 18)

В общем случае, когда ваш мяч находится в игре, и при этом:

- вы случайно сдвинули его;
- вы подняли его, когда это не разрешено;
- мяч сдвинулся после того, как вы изготовились к удару;

добавьте себе штрафной удар и возвратите мяч на прежнее место (но существуют исключения – см. в Правилах 18-2a и 18-2b).

Если кто-либо помимо вас, вашего партнера или ваших кедди сдвинул ваш мяч, находящийся в покое, или он был сдвинут другим мячом, то возвратите свой мяч на прежнее место без штрафа.

Если мяч, находящийся в покое, сдвинулся под действием ветра или самопроизвольно, играйте его из того положения, в котором он оказался, без штрафа.

Отклонение или остановка движущегося мяча (Правило 19)

Если сыгранный вами мяч отклонен или остановлен вами, вашим партнером, вашим кедди или снаряжением, добавьте себе 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, – в общем случае следует играть без штрафа из того положения, в котором мяч оказался. Однако, исключительно при игре на счет ударов, вы подвергаетесь штрафу в два удара, если до вашего удара оба мяча находились на паттинг-грине (Правило 19-5а).

Поднятие, вбрасывание и установка мяча (Правило 20)

Перед поднятием мяча, который должен быть возвращен на прежнее место (например, когда мяч поднимается на паттинг-грине для очистки), его положение 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.), вы не обязаны маркировать положение мяча, хотя и рекомендуется сделать это.

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

Вброшенный мяч должен быть брошен повторно в следующих наиболее часто встречающихся ситуациях:

- мяч откатился в положение, где на него влияют те обстоятельства, устранение влияния которых производилось (например, неподвижное препятствие);
- мяч остановился на расстоянии более двух длин клюшки от точки, где он был брошен;
- мяч остановился ближе к лунке, чем его первоначальное положение, ближайшая точка устранения влияния или точка последнего пересечения границы водной преграды.

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

Если повторно вброшенный мяч откатился в любое из этих положений, установите его на точку первого касания поля при повторном вбрасывании.

Мяч, помогающий или мешающий игре (Правило 22)

Вы вправе:

- поднять ваш мяч, или потребовать поднять любой другой мяч, если считаете, что мяч может помочь любому другому игроку;

- потребовать поднять любой мяч, если он может повлиять на вашу игру.

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

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

Подвижные препятствия (Правило 24-1)

Подвижные препятствия (т.е. искусственные подвижные объекты, например, грабли, бутылки 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 внутри или на подвижном препятствии, мяч может быть поднят, препятствие удалено, и этот мяч без штрафа вброшен в точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч лежал на препятствии (за исключением паттинг-грин, где мяч должен быть установлен на эту точку).

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

Неподвижным препятствием является любой искусственный объект на поле, который невозможно сдвинуть (например, здание) или сдвинуть который возможно лишь применив чрезмерные усилия (например, прочно вкопанный указатель). Объекты, обозначающие границы поля, не считаются препятствиями.

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

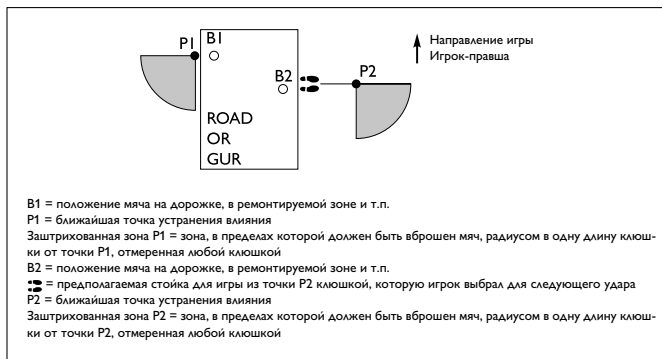
За исключением случая, когда мяч находится в водной преграде, вы

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. схему). Если мяч находится на паттинг-грине, он устанавливается на ближайшую точку устранения влияния, которая может оказаться вне паттинг-грин.

Вы не вправе устранять влияние вмешательства в линию игры, за исключением случая, когда и ваш мяч, и вмешательство находятся на паттинг-грине.

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

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



Водные преграды (Правило 26)

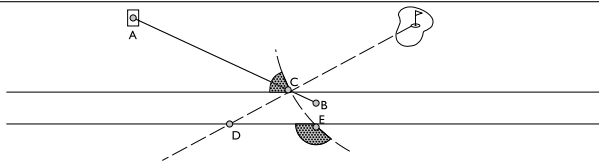
Если ваш мяч находится в водной преграде (желтые колышки и/или линии), вы вправе играть мяч из того положения, в котором он оказался, или, со штрафом в один удар:

- сыграть вновь с того места, откуда вами был совершен последний удар;
- 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 находится в боковой водной преграде (красные колышки и/или линии), то в дополнение к возможностям для мяча в водной преграде (см. выше) вы вправе со штрафом в один удар вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от:

- точки, где мяч последний раз пересек границу преграды;
- точки на противоположной границе преграды, равноудаленной от лунки;

но не ближе к лунке, чем находятся эти точки.



Мяч, сыгранный с площадки-ти в точке А, остановился в боковой водной преграде в точке В после того, как он последний раз пересек границу водной преграды в точке С.

Игрок имеет следующие возможности:

- играть мяч так, как он лежит, без штрафа, из точки В, или со штрафом в один удар:
- играть другим мячом с площадки-ти
- вбросить мяч позади преграды в любом месте на пунктирной линии, идущей назад от точки D
- вбросить мяч в заштрихованной области у точки С (т. е. в пределах двух длин клюшки от точки С, но не ближе к лунке, чем точка С)
- вбросить мяч в заштрихованной области у точки Е (т. е. в пределах двух длин клюшки от точки Е, но не ближе к лунке, чем точка Е).

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

Уточните, как Местными правилами на счетной карточке определены границы поля. Обычно они определяются ограждениями, стенами, белыми колышками или белыми линиями.

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. Если мяч не найден в течение 5 минут, он считается потерянным.

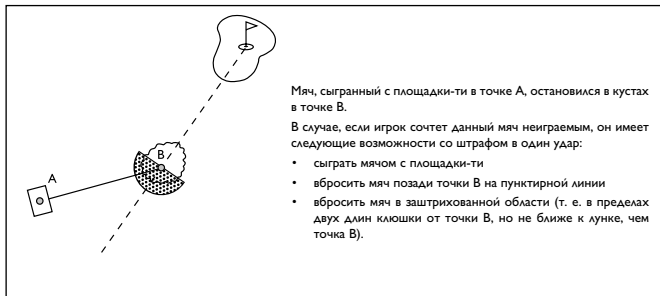
Если после удара вы предполагаете, что мяч может быть потерян вне водной преграды или мог оказаться за пределами поля, вам следует сыграть временным мячом. Вы должны объявить, что это временный мяч и сыграть им прежде, чем начнете движение для поисков первоначального мяча. Если первоначальный мяч будет потерян (вне водной преграды) или окажется 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 находится в водной преграде, и вы не хотите играть его так, как он лежит, вы обязаны действовать по Правилу о водных преградах – Правило о неиграемом мяче неприменимо. В любой другой части поля, если вы полагаете, что ваш мяч неиграем, вы вправе со штрафом в один удар:

- вбросить мяч в точке, откуда вами 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.



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, оказываемое 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 игры 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 прочим 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 паттинг-грине

На паттинг-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 паттинг-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 ударов, 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 к обгону.

Быть готовым к игре

Игроки должны быть готовы к игре к моменту наступления их очереди играть. При игре на паттинг-грине или рядом с ним следует оставлять свои бэги или кары в таком положении, чтобы быть готовыми быстро покинуть паттинг-грин и двинуться к следующей площадке-ти. По завершении игры на лунке игрокам следует немедленно покинуть паттинг-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 дивотов (выбоин дерна), 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 Правилom 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 паттинг-гринга* (Правило 25-3).

Это ближайшая к местоположению мяча точка *поля*:

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

Примечание: Для точного определения *ближайшей точки устранения влияния* игроку следует использовать ту же клюшку и имитировать такие же *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*.

Когда граница *боковой водной преграды* обозначена колышками, эти колышки находятся внутри этой *преграды*, и граница этой *преграды* опре-

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

деляется по ближайшим наружным точкам колышков на уровне земли. Когда для обозначения боковой водной преграды используются и колышки, и линии, то колышки указывают на наличие боковой водной преграды, а границы преграды определяются линиями. Когда границы боковой водной преграды обозначены линией, проведенной по земле, эта линия является частью боковой водной преграды. Границы боковой водной преграды продолжаютсЯ вертикально вверх и вниз.

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

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

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

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

Бункер

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

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

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

Водная преграда

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

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

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

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

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

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

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

Временный мяч

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

За пределами поля

Зона за пределами поля – это территория, расположенная за границами *поля* или любая часть *поля*, отмеченная в качестве таковой *Комитетом*. Если *зона за пределами поля* определена ссылками на колышки или ограждение, либо как находящаяся позади колышков или ограждения, то линия, ограничивающая *зону за пределами поля*, определяется по ближайшим внутренним точкам колышков или опор ограждения на уровне земли (исключая наклонные подпорки). Когда для обозначения *зоны за пределами поля* используются и колышки, и линии, то колышки указывают на наличие *зоны за пределами поля*, а линии определяют ее границы. Когда *зона за пределами поля* обозначена линией на земле, эта линия находится за *пределами поля*. Границы *зоны за пределами поля* продолжаютс вертикально

вверх и вниз. Мяч находится за *пределами поля*, если он целиком лежит за *пределами поля*. Игрок вправе играть мячом, находящимся в пределах поля, стоя при этом за *пределами поля*. Предметы, определяющие зону за *пределами поля*, например, стены, ограждения, колышки и перила, не являются *препятствиями* и считаются закрепленными. Колышки, обозначающие зону за *пределами поля*, не являются *препятствиями* и считаются закрепленными.

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

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

Замещающий мяч

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

Изготовка к удару

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

Индивидуальная игра

См. «*Форматы игры на счет ударов*».

Кедди

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

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

Коллега-соперник

См. «Участник».

Комитет

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

Линия игры

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

Линия патта

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

Лунка

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

Лучший мяч (бестбол)

См. «Форматы матчевой игры»

Маркер

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

Мяч в игре

Мяч находится в игре с момента выполнения игроком удара с площадки-ти. Мяч остается в игре, пока не окажется забитым в лунку, или не будет потерян, или не окажется за пределами поля, или не будет поднят, либо замещен другим мячом, вне зависимости от того, разрешена ли такая замена.

Мяч, замещающий первоначальный мяч, становится мячом в игре.

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

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

Исключение для матчевой игры. Понятие мяч в игре включает в себя мяч, сыгранный из-за пределов площадки-ти при начале игры на лунке, если противник не потребовал отмены удара в соответствии с Правилom 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 любых нарушениях Правил. Наблюдателю не следует обслуживать флажок, стоять у лунки или указывать ее положение. Он также не должен поднимать мяч и маркировать его местоположение.

Неверный мяч

Неверный мяч – это любой мяч, не являющийся:

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

Неверным мячом считается, в частности:

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

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

Неверный паттинг-грин

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

Ненормальное состояние участка поля

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

Норное животное

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

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

Оговоренный раунд

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

Одиночный матч (сингл)

См. «*Форматы матчевой игры*».

Основная часть поля

Основная часть поля включает в себя все поле за исключением:

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

Партнер

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

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

Паттинг-грин

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

Площадка-ти

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

Поле

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

Посторонняя сила

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

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

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

Потерянный мяч

Мяч считается *потерянным*, если:

- a. Игрок не нашел его или не признал своим в течение пяти минут после того, как *сторона* игрока либо его *кедди*, либо *кедди* его партнеров приступили к поиску этого мяча; или
- 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 по Правилу 26-1a, 27-1 или 28a; 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 26-1b или 26-1c); или
- 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: (1) клюшкам и мячам, изложенные в Приложениях II и III и их трактовки, содержащиеся в «Справочнике к Правилам, касающимся клюшек и мячей» («A Guide to the Rules on Clubs and Balls»); (2) устройствам и игровому снаряжению, изложенные в Приложении IV).

Право первого удара

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

Преграды

Преграда – это любой бункер или водная *преграда*.

Препятствия

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

- a. предметов, отмечающих зоны за *пределами поля*, например, стен, ограждений, колышков и перил;
- b. любых частей неподвижных искусственно созданных объектов, находящихся за *пределами поля*;
- c. любого сооружения, объявленного *Комитетом* неотъемлемой частью *поля*.

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

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

Противник

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

Ремонтируемая зона

Ремонтируемая зона – это любая часть *поля*, обозначенная как таковая по указанию *Комитета* или объявленная таковой уполномоченным представителем *Комитета*. Вся поверхность земли, а также любая трава, кустарник, деревья и другая растительность в границах, обозначенных как

ремонтируемая зона, являются составной частью *ремонтируемой зоны*. *Ремонтируемой зоной* считаются материалы, сложенные с целью вывоза, а также отверстия в грунте, сделанные гринкипером, вне зависимости от того, обозначены эти объекты как *ремонтируемая зона*, либо нет.

Скошенная трава и другие предметы, которые остались на поле и брошены там без намерения их убрать, являются *ремонтируемой зоной* только при наличии соответствующего обозначения. Если границы *ремонтируемой зоны* обозначены 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.

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

Свободные помехи

Свободные помехи – это природные объекты, такие как:

- камни, листья, ветки, прутья и т.п.;
- навоз;
- черви, насекомые, созданные ими кучки и отбросы;

при условии, что они:

- не закреплены и не растут,
- не вкопаны прочно,
- не пристали к мячу.

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

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

Роса и иней *свободными помехами* не являются.

Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый

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

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

Снаряжение

В состав *снаряжения* входят все предметы, которые использует, носит при себе

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

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

Примечание 2. Если кар или тележка используется совместно двумя или более игроками, то сам кар (тележка) и все, что в нем находится, всегда считается *снаряжением* одного из игроков, совместно использующих кар (тележку).

Когда кар (тележка) перемещается одним из этих игроков (или его *партнером*), то этот кар и все, что в нем находится, считается *снаряжением* этого игрока.

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

Совет

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

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

Стойка

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

Сторона

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

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

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 ударов. *Коллега-соперник* – это любое лицо, с которым играет *участник*. Ни один из них не является *партнером* по отношению к другому.

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

Флажок

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

Форкедди

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

Форбол

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

Форсом

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

Форматы игры на счет ударов

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

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

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

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

Форматы матчевой игры

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

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

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

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

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

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

Штрафной удар

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

R&A

R&A – организация R&A Rules Limited.

Раздел III. Правила игры

Игра

Правило 1

Игра

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

1-1. Общие положения

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

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

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

Исключения:

1. Действия, явно разрешенные или явно запрещенные иными *Правилами*, регулируются в соответствии с такими *Правилами*, а не *Правилом 1-2*.
2. Действия, предпринимаемые исключительно с целью заботы о состоянии *поля*, не являются нарушением *Правила 1-2*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-2*

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

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

Примечание 1. Нарушение *Правила 1-2* считается серьезным, если, по мнению *Комитета*, в результате действия игрока, явившегося нарушением

настоящего Правила, он или иной игрок получили существенное преимущество, либо любой другой игрок, кроме его *партнера*, был поставлен в существенно невыгодное положение.

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

1-3. Договоренности об отмене действия Правил

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-3

При матчевой игре – дисквалификация обеих сторон или обоих игроков;

При игре на счет ударов – дисквалификация участников-нарушителей.

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

1-4. Случаи, не предусмотренные Правилами

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

Правило 2

Матчевая игра

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

2-1. Общие положения

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

В матче игра ведется по лункам.

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

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

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

2-2. Ничья на лунке

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

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

2-3. Победа в матче

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

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

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

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

Игрок имеет право уступить лунку (признать проигрыш лунки) в любой момент до начала или завершения игры на этой лунке.

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

Уступка не может быть отклонена либо взята назад.

(Мяч нависает над лункой – см. Правило 16-2.)

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

При возникновении сомнений в правильности действий или споров между игроками в матче, любой из них вправе заявить претензию. Если

нет возможности связаться с уполномоченным представителем *Комитета* в разумное время, игроки обязаны продолжать игру без задержки. *Комитет* рассматривает претензию только в случае, если она была заявлена своевременно и если заявляющий претензию игрок поставил *противника* в известность (i) о заявлении претензии и желании получить судебское решение, (ii) о фактах, которыми претензия и искомое решение обосновываются.

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

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

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

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

2-6. Обычный штраф

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

Правило 3 Игра на счет ударов

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

3-1. Общие положения. Победитель

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

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

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

3-2. Мяч не забит в лунку

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

3-3. Сомнения в правильности действий

а. Порядок разрешения

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

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

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

Примечание. Если участник предпримет какие-либо действия до заявления о спорной ситуации, Правило 3-3 неприменимо. Засчитывается счет игры первоначальным мячом (а если ни один из сыгранных мячей не был первоначальным, то – счет игры первым из введенных в игру мячей), даже если *Правила* не допускали порядка действий, примененного к этому мячу. Однако участник не подвергается наложению штрафа за игру вторым мячом, и любые *штрафные удары*, полученные исключительно при игре этим мячом, не засчитываются в его счет.

в. Определение счета на данной лунке

- (i) Если мяч, ранее выбранный участником в качестве того, который он хотел бы засчитать, сыгран в соответствии с *Правилами*, то счетом участника на данной лунке будет результат, показанный при игре этим мячом. В противном случае засчитывается результат, показанный другим мячом, если *Правила* допускали порядок действий, примененный к этому мячу.
- (ii) Если участник не заявил заранее о своем намерении сыграть лунку двумя мячами или не уточнил, с каким именно мячом он хотел бы засчитать результат, засчитывается результат, показанный первоначальным мячом, при условии, что игра им осуществлялась в соответствии с *Правилами*. Если ни один из сыгранных мячей не был первоначальным, то засчитывается результат игры первым из введенных в игру мячей, при условии что он был сыгран в соответствии с *Правилами*. В противном случае засчитывается результат игры другим мячом, если использованный в отношении такого мяча порядок действий не противоречил *Правилам*.

Примечание 1. Если участник играет вторым мячом в соответствии с *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 любого *Правила*, оказывая этим влияние на права другого участника, он дисквалифицируется.

3-5. Обычный штраф

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

Ключки 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*.

Правило 4

Клюшки

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. 29 – 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, переносимого игроком, идентифицируемая по модели и лофту (углу наклона ударной поверхности), входила в действующий перечень разрешенных головок драйверов, издаваемый R&A.

б. Износ и изменения

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

4-2. Изменение игровых характеристик и посторонние материалы

а. Изменение игровых характеристик

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

б. Посторонние материалы

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

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

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

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

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

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

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

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

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

4-3. Поврежденные клюшки: ремонт и замена

а. Повреждение, полученное в ходе нормальной игры

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3а

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

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

б. Повреждение, полученное не в ходе нормальной игры

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3б

Дисквалификация.

с. Повреждение до начала раунда

Игрок имеет право использовать клюшку, поврежденную до начала раунда,

при условии, что клюшка в поврежденном виде соответствует *Правилам*.

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3с

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

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

4-4. Максимальный комплект из 14 клюшек

а. Выбор и добавление клюшек

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

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

б. Право партнеров на использование общих клюшек

Партнеры могут пользоваться общими клюшками при условии, что суммарное число клюшек, 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 ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где любое из этих нарушений имело место).

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

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

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

В соревнованиях в формате стейблфорда – 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 ударов незамедлительно после обнаружения нарушения. Игрок не должен использовать эту клюшку или клюшки до завершения оговоренного раунда.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-4с

Дисквалификация.

Правило 5

Мяч

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

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

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

5-1. Общие положения

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

Примечание. *Комитет* вправе внести в условия соревнований (Правило

33-1) требование играть только мячами, указанными в действующем перечне утвержденных мячей для гольфа, издаваемом R&A.

5-2. Посторонние материалы

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 5-1 или 5-2

Дисквалификация.

5-3. Мяч, непригодный для игры

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

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

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

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

Если определено, что мяч действительно пришел в негодность в процессе игры на разыгрываемой лунке, игрок вправе *заменить* его другим мячом, установив *замещающий* мяч на точку, где находился первоначальный мяч. В противном случае первоначальный мяч должен быть установлен на прежнее место. Если игрок *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 ударов – два удара.

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

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

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

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

Обязанности игрока

Правило 6 Игрок

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

6-1. Правила

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

6-2. Гандикап

а. Матчевая игра

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

в. Игра на счет ударов

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

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

6-3. Время начала игры и группы

а. Время начала игры

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-3а

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

В соревнованиях в форматах богги и пар – см. Примечание 2 к Правилу 32-1а.

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

в. Группы

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-3в

Дисквалификация.

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

6-4. Кедди

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-4*

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

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

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

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

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

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

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

6-5. Мяч

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

6-6. Запись результата в игре на счет ударов

а. Запись результата

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

б. Подписание и сдача счетной карточки игрока

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-6b

Дисквалификация.

с. Внесение изменений в счетную карточку игрока

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

d. Неправильный счет на лунке

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

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

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

6-7. Неоправданная задержка игры. Медленная игра

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-7

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

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

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

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

за первое нарушение – проигрыш лунки;
за второе нарушение – проигрыш лунки;
при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

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

за первое нарушение – один удар;
за второе нарушение – два удара;
при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

6-8. Перерывы в игре. Возобновление игры

а. Допустимые перерывы

Игрок не должен прерывать игру за исключением следующих случаев:

- (i) игра приостановлена *Комитетом*;
- (ii) игрок предполагает возможность удара молнии;
- (iii) игрок хочет получить решение *Комитета* по поводу неясного или вызвавшего споры вопроса (см. Правила 2-5 и 34-3);
- (iv) имеется иная уважительная причина (например, внезапное недомогание).

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

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

Исключение для матчевой игры. Игроки, прервавшие матч по взаимной договоренности, не подлежат дисквалификации, если в результате перерыва не произошла задержка в ходе соревнований.

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

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 продолжать игру на лунке, при усло-

вии, что сделают это без задержки. Даже если игроками принято решение продолжать игру на данной лунке, они вправе прервать игру в любой момент, не доигрывая лунку. В любом случае после доигрывания лунки игра должна быть приостановлена.

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-8b

Дисквалификация.

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

с. Поднятие мяча с поля при прерванной игре

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

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

d. Порядок действий при возобновлении игры

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

- (i) если мяч был поднят игроком в условиях, когда он имел на это право в соответствии с *Правилом 6-8c*, игрок обязан установить первоначальный или *замещающий мяч* на точку, с которой был поднят первоначальный мяч. В противном случае на прежнее место должен быть установлен первоначальный мяч;

- (ii) если игрок не поднимал свой мяч в условиях, когда он имел на это право в соответствии с Правилom 6-8с, он вправе поднять, очистить и установить на прежнее место этот мяч, либо *заменить* мяч, установив *замещающий* мяч на точку, с которой был поднят первоначальный мяч; перед поднятием мяча его местонахождение должно быть замаркировано;
- (iii) если мяч игрока или маркер мяча оказались *сдвинуты* (в том числе под действием воды или ветра) во время перерыва в игре, мяч или маркер мяча должен быть установлен на точку, с которой был *сдвинут* первоначальный мяч или маркер.

Примечание. Если невозможно точно определить точку, куда должен быть установлен мяч, такая точка должна быть 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 ударов – два удара.

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

Правило 7

Тренировка

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

7-1. До начала раунда или между раундами

а. Матчевая игра

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

б. Игра на счет ударов

До начала раунда или переигровки в любой день соревнований в игре на счет ударов *участник* не имеет права тренироваться на *поле*, на котором проходят эти соревнования, а так же не вправе опробовать поверхность

любого *паттинг-грин* на этом поле путем качения мяча или путем ощупывания или поглаживания поверхности.

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-1b

Дисквалификация.

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

7-2. Во время раунда

Тренировочные *удары* во время игры на лунке не разрешаются.

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

- a. *паттинг-грин* последней сыгранной лунки,
- b. любой тренировочный *паттинг-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, и (с) иным образом, разрешенным Комитетом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-2

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

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

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

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

- (а) тренировку на *паттинг-грине* или рядом с *паттинг-грином* последней сыгранной лунки, а также
- (б) качение мяча по *паттинг-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. 29 – 43).

8-1. Советы

Во время *оговоренного раунда* игрок не имеет права:

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

8-2. Указание линии игры

а. Вне паттинг-грин

Вне *паттинг-грин* игроку может указывать линию игры любое лицо; однако никто не вправе по просьбе игрока находиться на *линии игры*,

рядом с ней или на продолжении линии игры за лункой, когда выполняется удар. Любая метка, установленная игроком или с его согласия для указания линии игры, должна быть удалена до выполнения удара.

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

в. На паттинг-грине

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

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

Правило 9

Сведения о выполненных ударах

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 завершенной лунке.

в. Ложные сведения

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

Следующие ситуации расцениваются как предоставление ложных сведений:

- (i) Игрок не сообщает *противнику* в разумно короткий срок о наложении штрафа. Исключения составляют случаи, когда (а) он очевидно действовал в соответствии с *Правилом*, предполагающим штраф, и это наблюдал его *противник*, или (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 *паттинг-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 ударов

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

Очередность игры

Правило 10 Очередность игры

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

10-1. Матчевая игра

а. В начале игры на лунке

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

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

б. Во время игры на лунке

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

Исключение. Правило 30-3б (матчевая игра в форматах бестбол и фербол).

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

с. Удар вне очереди

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

10-2. Игра на счет ударов

а. В начале игры на лунке

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

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

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

в. Во время игры на лунке

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

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

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

с. Удар вне очереди

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

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

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

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

Если игрок играет *временным мячом* или другим мячом с площадки-ти, он должен сделать это после того, как его *противник* или *коллега-соперник* выполнит свой первый удар. Если более чем один игрок решили играть

временным мячом, или от них требуется сыграть другим мячом с *площадки-ти*, должна соблюдаться первоначальная очередность. Если игрок сыграет *временным мячом* или другим мячом вне очереди, применяется Правило 10-1с или 10-2с.

Площадка-ти

Правило 11 Площадка-ти

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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* (см. Приложение IV), установленной на поверхность земли или вставленной в землю в пределах *площадки-ти*.

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

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

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

11-2. Ти-маркеры

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

11-3. Мяч скатывается с подставочки-ти

Если мяч, не являющийся мячом в игре, скатился с *подставочки-ти* самопроизвольно, либо игрок столкнул его при *изготовке к удару*, мяч может быть снова установлен на возвышенность без штрафа. Однако, если в этих обстоятельствах *удар* был совершен, вне зависимости от того, сдвинулся ли мяч в результате *удара*, или нет, *удар* засчитывается но штраф не налагается.

11-4. Игра из-за пределов площадки-ти

а. Матчевая игра

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

б. Игра на счет ударов

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

Если участник выполняет *удар* со следующей *площадки-ти*, не исправив ранее ошибку, или, в случае, если игра шла на последней лунке раунда, он выходит с *паттинг-грин*а 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. 29 – 43).

12-1 Возможность видеть мяч. Поиск мяча

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

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

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

a. Поиски или определение принадлежности мяча, прикрытого песком

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

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

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

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

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

с. Поиски мяча в воде в водной преграде

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

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

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

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

Если мяч, находящийся на *препятствии* или внутри него, или на участке поля в *ненормальном состоянии*, случайно *сдвинут* при поисках, штраф не налагается. Этот мяч должен быть установлен на прежнее место, если игрок не предпочтет действовать в соответствии с Правилами 24-1b, 24-2b или 25-1b. Если игрок установил мяч на прежнее место, он тем не менее вправе действовать по одному из этих Правил, если они применимы в данном случае.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-1

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

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

12-2. Поднятие мяча для определения принадлежности

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

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

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

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

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

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

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-2*

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

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

Правило 13

Мяч играется из того положения, в котором он лежит

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 – см. Правило 18.)

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

Игрок не должен улучшать или допускать улучшения:

- местонахождения или положения мяча;
- зоны своих предполагаемых *стойки* или свинга;
- своей *линии игры* или продолжения этой линии за пределы лунки в разумных пределах;
- зоны, в которой он должен вбросить или установить мяч,

совершая любое из следующих действий:

- придавливать клюшкой грунт;
- сдвигать, сгибать или ломать любой объект, который растет или закреплен (в том числе неподвижные *препятствия* и предметы, отмечающие зону за *пределами поля*);
- создавать или выравнивать неровности поверхности;
- убирать или трамбовать песок, рассыпанный грунт, установленные на прежнее место дивоты (выбитые куски дерна) или помещенные на их место другие куски дерна;
- удалять росу, иней или воду.

Однако штраф не налагается, если подобные действия имели место:

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

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

13-3. Искусственное создание условий для принятия стойки

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

13-4. Мяч в преграде: запрещенные действия

За исключением случаев, предусмотренных *Правилами*, перед выполнением *удара* по мячу, находящемуся в *преграде* (в *бункере* или *водной преграде*),

или по мячу, поднятому из *преграды*, который может быть вброшен или установлен в *преграде*, игрок не должен:

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

Исключения

1. При условии, что не совершается никаких действий, составляющих проверку состояния *преграды* и/или улучшающих местоположение мяча, штраф не налагается, если игрок (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 положения, поиске, поднятии, установке или возвращении на прежнее место мяча в соответствии с любым *Правилom*, либо (б) кладет свои клюшки в пределах *преграды*.
2. В любой момент игрок вправе разровнять песок или грунт в *преграде* при условии, что это будет сделано исключительно с целью заботы о поле, и не будет произведено ничего нарушающего *Правило 13-2* в отношении его следующего *удара*. Если сыгранный из *преграды* мяч остановился после *удара* вне *преграды*, игрок вправе разравнивать песок или грунт в *преграде* без ограничений.
3. Если игрок выполнил *удар* из *преграды* и мяч остановился в другой *преграде*, то положения *Правила 13-4a* не применяются к любому последующему действию, произведенному в *преграде*, из которой был произведен *удар*.

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

(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. 29 – 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

а. Непосредственная помощь или защита от посторонних явлений

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

б. Кедди или партнер позади мяча

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-1 ИЛИ 14-2

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

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

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*.

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

Изготовителю следует представить в R&A образец изделия, которое он планирует выпускать, на предмет принятия решения о том, будет ли

использование игроком этого изделия в течение *оговоренного раунда* являться нарушением Правила 14-3. Образец поступает в собственность 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 признания R&A изделия не соответствующим *Правилам*.

Если *Правилами* не предусмотрено иное, игрок не имеет права в течение *оговоренного раунда* использовать любые искусственные приспособления и необычное игровое *снаряжение* (детальные спецификации и трактовки см. в Приложении IV), или использовать любое *снаряжение* необычным способом:

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

Исключения

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-3

Дисквалификация.

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

14-4. Более одного удара помячу

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

14-5. Удар по движущемуся мячу

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

Исключения:

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

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

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

(Мяч намеренно 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. При этом он не должен затягивать выполнение *удара*, дожидаясь улучшения положения мяча под действием ветра или течения. Мяч, движущийся в воде в *водной преграде*, может быть поднят, если игрок намерен действовать в соответствии с Правилем 26.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-5 или 14-6

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

Правило 15 Замещающий мяч, неверный мяч

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

15-1. Общие положения

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

15-2. Замещающий мяч

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

Если игрок *замещает* мяч в ситуации, когда это не было разрешено *Правилами*, *замещающий мяч* не является *неверным*; он становится мячом в игре. Если ошибка не исправлена в соответствии с *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 счете даров по применимому Правилу*. При игре на счет ударов игрок обязан доиграть лунку *замещающим мячом*.

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

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

15-3. Неверный мяч

а. Матчевая игра

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

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

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

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

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

в. Игра на счет ударов

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

Участник обязан исправить свою ошибку, сыграв верным мячом или действуя в соответствии с *Правилами*. Если ошибка не исправлена до совершения *удара* со следующей *площадки-ти* или, если речь идет о последней лунке раунда, участник не заявляет о своем намерении исправить ошибку до выхода с *паттинг-грин*, 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, движавшемуся в воде в *водной преграде*, в счет участника не засчитываются.

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

Паттинг-грин

Правило 16 Паттинг-грин

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 вдавливает в грунт;
 - (ii) игрок вправе установить клюшку у мяча при *изготовке к удару* при условии, что он ничего не вдавливает в грунт;
 - (iii) в процессе измерения – см. Правило 18-6;
 - (iv) в процессе поднятия мяча и его установки на прежнее место – см. Правило 16-1b;
 - (v) в процессе вдавливания в грунт маркера мяча;
 - (vi) в процессе выравнивания следов прежних *лунок* или следов от падения мячей на *паттинг-грине* – см. Правило 16-1c;
 - (vii) в процессе устранения подвижных *препятствий* – см. Правило 24-1.
- (Указание линии патта на паттинг-грине – см. Правило 8-2b.)

б. Поднятие и очистка мяча

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

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

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

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

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

d. Опробование поверхности

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

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

e. Стойка с расставленными ногами или на линии пата

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

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

f. Выполнение удара во время движения другого мяча

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 16-1

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

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

(Неверный грин – см. Правило 25-3.)

16-2. Нависание мяча над лункой

Если мяч какой-либо своей частью нависает над кромкой лунки, игроку предоставляется время, достаточное для того, чтобы подойти к лунке без неоправданной задержки, и дополнительные десять секунд для того, чтобы удостовериться, что мяч неподвижен. Если по истечении

этого времени мяч не упал в лунку, считается, что он неподвижен. Если после этого мяч упадет в лунку, считается, что мяч был забит в лунку последним ударом игрока, и игрок обязан **добавить к своему счету на этой лунке штрафной удар**; в остальных случаях штраф по данному Правилу не налагается.

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

Правило 17 Флажок

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 вынутым или приподнятым во время совершения удара либо, когда мяч находится в движении, если это может повлиять на движение мяча.

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

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

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

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

17-2. Обслуживание флажка без разрешения игрока

Если противник или его кедди в матчевой игре, либо коллега-соперник или его кедди в игре на счет ударов, без разрешения игрока или без его

ведома обслуживает, вынимает или приподнимает флажок во время удара или пока мяч находится в движении, и это действие может повлиять на движение мяча, то на противника или коллегу-соперника налагается соответствующий штраф.

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

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

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

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

Мяч игрока не должен попасть:

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 17-3

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

17-4. Мяч остановился, касаясь флажка

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

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. 29 – 43).

18-1. Мяч сдвинут посторонней силой

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

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

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

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

а. Общие положения

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

(i) игрок, *партнер* или любой из их *кедди*

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

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

игроку добавляется один штрафной удар.

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

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

- при поиске мяча, покрытого песком, при возвращении на место свободных помех, сдвинутых в преграде в процессе поисков и определения принадлежности мяча, при нащупывании мяча, лежащего в воде в водной преграде или при поисках мяча в препятствии либо на участке поля в ненормальном состоянии – Правило 12-1;
- при выравнивании заделанной старой лунки или устранении следа от падения мяча – Правило 16-1с;
- при измерении – Правило 18-6;
- при поднятии мяча в соответствии с *Правилами* – Правило 20-1;
- при установке мяча или его возвращении на прежнее место в соответствии с *Правилами* – Правило 20-3а;
- при удалении свободной помехи на паттинг-грине – Правило 23-1;
- при удалении подвижных препятствий – Правило 24-1.

в. Сдвиг мяча после изготовления к удару

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

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

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

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

а. Сдвиг мяча при поиске

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

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

Если противник, его кедди или его снаряжение сдвинули мяч игрока, коснулись его или явились причиной его сдвига не в процессе поиска

мяча игрока, то, если *Правилами* не предусмотрено иное, *противнику добавляется один штрафной удар*. Если мяч был *сдвинут*, он должен быть установлен на прежнее место.

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

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

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

Если *коллега-соперник*, его *кедди* или *снаряжение* *сдвинули* мяч игрока, коснулись его или явились причиной его *сдвига*, штраф не налагается. Если мяч был *сдвинут*, он должен быть установлен на прежнее место.

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

18-5. Мяч сдвинут другим мячом

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

18-6. Мяч сдвинут при измерении

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА*

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

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

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

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

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

Правило 19

Отклонение или остановка движущегося мяча

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 *паттинг-грине*, останавливается внутри или на любом живом или движущемся объекте, являющемся *посторонней силой*, этот мяч должен быть брошен (если это случилось на *основной части поля* или в *преграде*) либо установлен (если это случилось на *паттинг-грине*) как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч остановился внутри или на объекте, являющемся *посторонней силой*, но не ближе к лунке;
- b. Если мяч игрока, движущийся после *удара*, выполненного на *паттинг-грине*, отклонен либо остановлен любым живым или движущимся объектом (за исключением червей, насекомых и т.п.), являющимся *посторонней силой*, либо остановился внутри такого объекта или на нем, то *удар* отменяется. Этот мяч должен быть установлен на прежнее место и сыгран снова.

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

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

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

- (а) после удара с любого места кроме *паттинг-грин*, то должна быть приблизительно определена точка, где мяч мог бы остановиться. Если такая точка находится
- (i) на *основной части поля* или в *преграде*, то мяч должен быть брошен как можно ближе к этой точке,
 - (ii) за *пределами поля*, то игрок обязан действовать по Правилу 27-1,
 - (iii) на *паттинг-грине*, то мяч должен быть установлен на эту точку;
- (б) после удара с *паттинг-грин*, удар отменяется. Этот мяч должен быть установлен на прежнее место и сыгран снова.

Если *посторонней силой* является *коллега-соперник* или его *кеджи*, 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 *кеджи* 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 *кеджи*, 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 *паттинг-грине*) как можно ближе к точке, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч остановился внутри или на предмете одежды или снаряжения, но не ближе к *лунке*.

Исключения

1. Мяч ударился в человека, обслуживающего или приподнявшего *флажок*, либо в любой предмет, который этот человек имеет при себе – см. Правило 17-3б.
2. Вбрасывание мяча – см. Правило 20-2а.

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

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

Если мяч игрока случайно отклонен или остановлен *противником*, его *кеджи* или его *снаряжением*, штраф не налагается. Игрок вправе, перед

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

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

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

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

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

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

19-5. Мяч отклонен или остановлен другим мячом

а. Мячом, находящимся в покое

Если мяч игрока, находящийся в движении после удара, отклонен или остановлен мячом в игре, находящимся в покое, игрок обязан играть свой мяч из того положения, в котором он оказался. При матчевой игре штраф не налагается. При игре на счет ударов штраф не налагается, за исключением случая, когда оба мяча до совершения удара находились на паттинг-грине. В этом случае **игроку добавляется два штрафных удара.**

б. Мячом, находящимся в движении

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

Если мяч игрока, находящийся в движении после удара с паттинг-грин,

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Влияние различных ситуаций и порядок установления 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. 29 – 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 игрок несет ответственность за любое нарушение *Правил*.

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

Если мяч или маркер мяча неумышленно *сдвинуты* при поднятии мяча в соответствии с *Правилом*, либо при маркировке его положения, этот мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Если *сдвиг* мяча или маркера мяча был непосредственно связан с действиями по

поднятию мяча или по маркировке его положения, штраф не налагается. В остальных случаях игроку добавляется один штрафной удар по данному Правилу или по Правилу 18-2а.

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

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

20-2. Вбрасывание и повторное вбрасывание

а. Кто и как производит вбрасывание

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

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

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

б. Место вбрасывания

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

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

с. Когда производится повторное вбрасывание

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

- (i) мяч скатился в *преграду* и остановился в ней;
- (ii) мяч выкатился из *преграды* и остановился вне ее;
- (iii) мяч закатился на *паттинг-грин* и остановился там;
- (iv) мяч выкатился *за пределы поля* и остановился там;
- (v) мяч откатился и остановился в положении, в котором на него влияют те обстоятельства, устранение влияния которых производилось в соответствии с Правилем 24-2b (неподвижное препятствие), Правилем 25-1 (ненормальное состояние участка поля), Правилем 25-3 (неверный грин) или Местным правилом (Правило 33-8a), или же вновь скатился в собственный след на поле, из которого он был поднят по Правилу 25-2 (залипший мяч);
- (vi) мяч откатился и остановился на расстоянии, превышающем две длины клюшки от точки первого касания им соответствующей части *поля*;
- (vii) мяч откатился и остановился ближе к лунке, чем:
 - (а) его первоначальное положение, 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 любое из вышеуказанных положений, он должен быть установлен как можно ближе к точке его первого касания соответствующей части *поля* при повторном вбрасывании.

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

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

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

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

а. Кто и где устанавливает мяч

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

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

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

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

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

- (i) вне *преграды*, этот мяч должен быть установлен в ближайшее положение, максимально сходное с первоначальным, на расстоянии не более одной длины клюшки от первоначального положения, но не ближе к лунке и не в *преграде*;
- (ii) в *водной преграде*, этот мяч должен быть установлен как указано в предшествующем пункте (i), с тем отличием, что мяч должен быть установлен в пределах *водной преграды*;

- (iii) в бункере, первоначальное местоположение мяча должно быть воссоздано со всей возможной точностью, и этот мяч должен быть установлен в этом местоположении.

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

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

с. Невозможно определить точку

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

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

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

d. Мяч не останавливается на точке

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

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

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

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

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

*Если игрок совершает *удар по замещающему мячу*, введенному в игру по одному из указанных *Правил* в ситуации, когда *замещение мяча* не разрешено, он подвергается общему штрафу за нарушение данного *Правила*, и дополнительный штраф по этому *Правилу* не налагается.

Если игрок *вбросил мяч ненадлежащим образом* и сыграл его с неверного места, либо если мяч *был введен в игру не тем лицом, кому это разрешалось в соответствии с *Правилами**, и затем сыгран с неверного места, – см. *Примечание 3 к *Правилу 20-7с**.

20-4. Когда брошенный 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 брошен или установлен.

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

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

20-5. Выполнение следующего удара с места предшествующего удара

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

- (а) На площадке-ти: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть сыгран из пределов *площадки-ти*. Он может быть сыгран с любого места в пределах *площадки-ти* и может быть установлен на *подставочку-ти*;
- (б) На основной части поля: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть брошен, и при *вбрасывании* должен первый раз коснуться *основной части поля*;
- (с) В преграде: Мяч, которым предстоит сыграть, должен быть брошен, и при *вбрасывании* должен первый раз коснуться части *поля* в *преграде*;

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 20-5

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

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

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

20-7. Игра с неверного места

а. Общие положения

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

- (i) на той части *поля*, на которой *Правилами* не разрешено совершать *удар*, а также *вбрасывать* или *устанавливать* мяч;
- (ii) когда *Правила* требовали повторного *вбрасывания* брошенного мяча, либо *установки* на прежнее место *сдвинутого* мяча.

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

б. При матчевой игре

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

с. При игре насчет ударов

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

Если участник выяснил, что играл с неверного места, и считает, что он, возможно, совершил серьезное нарушение, он должен, до выполнения *удара* со следующей *площадки-ти*, доиграть лунку вторым мячом, сыгранным в соответствии с *Правилами*. Если это произошло на последней лунке раунда, он обязан до выхода с *паттинг-гри*на 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 штрафные удары, полученные исключительно при игре этим мячом. Если принимается решение, что засчитывается игра вторым мячом, то удар, выполненный с неверного места и все последующие удары, выполненные по первоначальному мячу, в счет не идут, включая штрафные удары, полученные исключительно при игре этим мячом.

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

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

Правило 21 Очистка мяча

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

Мяч, находящийся на паттинг-грине, 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:

- а. с целью определения его пригодности к игре (Правило 5-3);

- б. с целью определения принадлежности мяча (Правило 12-2), и в этом случае допускается очистка мяча только в пределах, необходимых для его идентификации;
- с. если он помогает или мешает игре (Правило 22).

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

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

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

Правило 22

Мяч, помогающий или мешающий игре

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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:

- а. поднять мяч, если это его мяч;
- б. потребовать, чтобы любой другой мяч был поднят.

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

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

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

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

22-2. Мяч, мешающий игре

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

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

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

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 23 Свободные помехи

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

23-1. Устранение влияния

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

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

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

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

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

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

Правило 24

Препятствия

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

24-1. Подвижное препятствие

Игрок вправе без штрафа устранить влияние подвижного *препятствия* следующим образом:

- а.** если мяч не лежит внутри *препятствия* или на нем, *препятствие* может быть устранено. Если мяч *сдвигается*, он должен быть установлен на прежнее место, и штраф не налагается, если *сдвиг* мяча произошел непосредственно вследствие устранения *препятствия*. В остальных случаях применяется **Правило 18-2**.
- б.** если мяч лежит внутри *препятствия* или на *препятствии*, он может быть поднят, а *препятствие* устранено. На *основной части поля* либо в *преграде* этот мяч должен быть *вброшен*, а на *паттинг-грине* – установлен как можно ближе к точке, находящейся непосредственно

под тем местом, где мяч находился внутри или на *препятствии*, но не ближе к лунке.

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

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

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

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

24-2. Неподвижное препятствие

а. Вмешательство

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

б. Устранение влияния

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

- (i) **На основной части поля:** Если мяч лежит на *основной части поля*, игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа не далее одной длины клюшки от ближайшей *точки устранения влияния* и не ближе к лунке. *Ближайшая точка устранения влияния* не должна находиться в *преграде* или на *паттинг-грине*. При вбрасывании мяча в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки устранения влияния* мяч должен сначала коснуться части *поля* в точке, где отсутствует вмешательство неподвижного *препятствия*, не в *преграде* и не на *паттинг-грине*.
- (ii) **В бункере:** Если мяч находится в *бункере*, игрок должен поднять мяч и вбросить его одним из следующих способов:
 - (а) Без штрафа, в соответствии с пунктом (i) (см. выше), с тем отличием,

что ближайшая точка устранения влияния должна находиться в бункере и мяч должен быть брошен в бункере;

- (b) **Со штрафом в один удар** вне бункера, при этом мяч должен быть брошен в такой точке, чтобы место, где лежал мяч, оказалось на прямой линии между лункой и точкой вбрасывания, которая может находиться на любом расстоянии позади бункера.
- (iii) **На паттинг-грине:** Если мяч лежит на *паттинг-грине*, игрок должен поднять мяч и установить его без штрафа на ближайшую точку устранения влияния, не находящуюся в *преграде*. Ближайшая точка устранения влияния может при этом находиться вне *паттинг-грин*а.
- (iv) **На площадке-ти:** Если мяч находится на *площадке-ти*, игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа в соответствии с пунктом (i) (см. выше).

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

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

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

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

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

Примечание 3. *Комитет* вправе ввести Местное правило, обязывающее игрока определять *ближайшую точку устранения влияния* таким образом, чтобы не проносить мяч поверх, сквозь или под *препятствием*.

24-3. Мяч в препятствии не найден

Необходимо удостовериться, что не найденный после удара в направлении

препятствия мяч действительно находится внутри *препятствия*. В целях применения данного Правила должно быть известно или не должно вызывать сомнений, что мяч находится внутри *препятствия*. Если этот факт вызывает сомнения, игрок обязан действовать в соответствии с **Правилом 27**.

а. Мяч не найден в подвижном препятствии

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

б. Мяч не найден в неподвижном препятствии

Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный мяч находится внутри неподвижного *препятствия*, игрок вправе устранить влияние *препятствия* в соответствии с данным **Правилом**. 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 **Правилом 26-1**.
- (iv) На паттинг-грине: Если точка последнего пересечения мячом внешних

границ неподвижного препятствия находится на *паттинг-грине*, игрок вправе *заменить* мяч без штрафа и устранить влияние *препятствия*, как указано в *Правиле 24-2b(iii)*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 25

Ненормальное состояние участка поля, залипший мяч и неверный грин

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

25-1. Ненормальное состояние участка поля

а. Вмешательство

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

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

б. Устранение влияния

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

- (i) На основной части поля: Если мяч находится на *основной части поля*, игрок должен поднять мяч и сбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки устранения влияния*, но не ближе к *лунке*. *Ближайшая точка устранения влияния* не должна находиться в *преграде* или на *паттинг-грине*. После сбрасывания мяча в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки устранения*

влияния мяч должен в первый раз коснуться части поля в таком месте, в котором отсутствует вмешательство участка в ненормальном состоянии, но не в *преграде* и не на *паттинг-грине*.

- (ii) В бункере: Если мяч находится в бункере, игрок должен поднять мяч и сбросить 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 сброшен 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 сброшен в такой точке, чтобы место, где лежал мяч, оказалось на прямой линии между лункой и точкой сбрасывания, которая может находиться на любом расстоянии позади бункера.
- (iii) На паттинг-грине: Если мяч находится на *паттинг-грине*, игрок должен поднять мяч и установить его без штрафа на ближайшую точку устранения влияния, не находящуюся в *преграде*. Если полноценное устранение влияния невозможно, мяч устанавливается как можно ближе к тому месту, где он находился, в точке, где доступно максимально возможное устранение влияния, но не ближе к лунке и не в *преграде*.

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

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

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

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

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние *ненормального состояния участка поля* в соответствии с данным Правилom, если (a) какое-либо иное вмешательство, помимо вмешательства *ненормального состояния участка поля*, делает удар явно неосуществимым, или (b) вмешательство *ненормального состояния участка поля* возникает только при использовании

очевидно нецелесообразного удара либо *стойки*, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

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

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

с. Мяч на участке поля в ненормальном состоянии не найден

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

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

- (i) **На основной части поля:** Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в *ненормальном состоянии* находится на *основной части поля*, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние, как указано в **Правиле 25-1b(i)**.
- (ii) **В бункере:** Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в *ненормальном состоянии* находится в *бункере*, игрок вправе заменить мяч без штрафа и устранить влияние, как указано в **Правиле 25-1b(ii)**.
- (iii) **В водной преграде (в том числе в боковой водной преграде):** Если точка последнего пересечения мячом внешних границ участка в *ненормальном состоянии* находится в *водной преграде*, игрок не вправе устранять влияние *ненормального состояния участка поля* без штрафа. Игрок обязан действовать в соответствии с **Правилом 26-1**.

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

25-2. Залипший мяч

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

25-3. Неверный паттинг-грин

а. Вмешательство

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

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

б. Устранение влияния

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

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

Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 26

Водные преграды (в том числе боковые водные преграды)

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

26-1. Устранение влияния водной преграды

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

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

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

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

(Запрещенные действия, когда мяч 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

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

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

- (i) действовать в соответствии с **Правилом 26-1а**. Если после вбрасывания в *водной преграде* игрок примет решение не играть вброшенным мячом, то он может:
 - (а) действовать по **Правилу 26-1b**, либо, если применимо, по **Правилу 26-1с**, **добавив себе дополнительный штрафной удар**, предписанный этим **Правилом**, и используя в качестве контрольной точки ту точку, где первоначальный мяч последний раз пересек границы этой *преграды* перед остановкой в ней;
 - (б) **добавить себе дополнительный штрафной удар** и сыграть мячом из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был совершен последний *удар* вне пределов *водной преграды* (см. **Правило 20-5**);
- (ii) действовать по **Правилу 26-1b** или, если применимо, по **Правилу 26-1с**;
- (iii) **со штрафом в один удар** сыграть мячом из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был совершен последний *удар* вне пределов *водной преграды* (см. **Правило 20-5**).

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

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

- (i) сыграть мячом из точки в *водной преграде*, расположенной как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. **Правило 20-5**);
- (ii) действовать по **Правилу 26-1b** или, если применимо, по **Правилу 26-1с**, **добавив себе один дополнительный штрафной удар**, предписанный этим **Правилом**, и используя в качестве контрольной точки ту точку, где первоначальный мяч последний раз пересек границы *водной преграды* перед остановкой в *водной преграде*;
- (iii) **добавить себе один дополнительный штрафной удар** и сыграть мячом из точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был

совершен последний удар вне пределов водной преграды (см. Правило 20-5).

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА

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

Правило 27

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

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 был найден

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 27-1

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

27-2. Временный мяч

а. Порядок действий

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

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

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

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

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

Игрок вправе играть *временным мячом* до достижения вероятного место-

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

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

Исключение. Если известно или не вызывает сомнений, что ненайденный первоначальный мяч перемещен *посторонней силой* (Правило 18-1), находится внутри *препятствия* (Правило 24-3) или на участке *поля* в *ненормальном состоянии* (Правило 25-1с), игрок вправе действовать по применимому Правилу.

с. Когда игра временным мячом прекращается

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

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

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

Правило 28

Неиграемый мяч

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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. Действовать по процедуре «удар и расстояние» в соответствии с Правилom 27-1, сыграв мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (Правило 20-5);
- 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 лежит 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 ударов – 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. 29 – 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 сторона проигрывает лунку*.

29-3. Игра на счет ударов

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

Правило 30

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

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 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 конкретным Правилам.

30-2. Матчевая игра в формате «трибол»

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

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

б. Мяч случайно отклонен или остановлен противником

Если мяч игрока был случайно отклонен или остановлен *противником*, его *кегги* или *снаряжением*, штраф не налагается. В матче с этим *противником* игрок вправе, прежде чем любая из *сторон* выполнит следующий *удар*, отменить свой удар и без штрафа сыграть мячом с точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран 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 играть 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 17-3б.

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

30-3. Матчевая игра в форматах бестбол и фербол

а. Игрок, представляющий сторону

Сторона 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 игрокам одной *стороны*, могут играть в такой очередности, какую сама *сторона* 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 данной лунке**, 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.

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

д. Штраф стороне

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

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

е. Дисквалификация стороны

(i) *Сторона 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 11-1 Удар с площадки-ти
 - Правило 14-3 Использование искусственных приспособлений, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения
 - Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом
- (ii) **Сторона дисквалифицируется** если все *партнеры* подвергаются штрафу в виде дисквалификации за нарушение любого из следующих Правил:
- Правило 6-3 Время начала игры и группы
 - Правило 6-8 Перерывы в игре
- (iii) Во всех прочих случаях, если нарушение *Правил* влечет за собой дисквалификацию, **игрок дисквалифицируется только на данной лунке**.

f. Действие штрафа за другие нарушения

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

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

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

31-1. Общие положения

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

31-2. Игрок, представляющий сторону

Сторона может быть представлена любым из *партнеров* в течение всего *оговоренного раунда* или его части. Присутствие обоих *партнеров* не обязательно. Отсутствующий участник вправе присоединиться к своему *партнеру* 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 *сторона 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 игрокам одной *стороны*, могут играть в такой очередности, какую сама *сторона* сочтет предпочтительной.

31-5. Неверный мяч

Если участник в нарушение Правила 15-3b 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.

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

31-6. Штраф стороне

Сторона 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

Сторона 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 10-2с Договоренность между сторонами об игре вне очереди
- 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 31-3 Нет возможности определить, гросс-счет кого из партнеров должен засчитываться
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, налагаемый Комитетом.

б. Нарушение Правил обоими партнерами

Сторона дисквалифицируется в соревнованиях:

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

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

с. Дисквалификация на одну лунку

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

31-8. Действие штрафов за другие нарушения

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

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

Правило 32

Соревнования в форматах «боги», «пар» и «стейблфорд»

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

32-1. Общие положения

Богги, пар и стейблфорд представляют собой форматы игры на счет ударов, в которых игра на каждой лунке ведется относительно фиксированного результата. *Правила* игры на счет ударов применяются за исключением тех положений, которые противоречат описанным ниже конкретным 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 при 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 предусмотрен иной штраф, помимо дисквалификации, за нарушение любым из *партнеров* любого из следующих Правил:

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

Участник отвечает за информирование *Комитета* о фактах таких нарушений до сдачи счетной карточки, чтобы *Комитет* мог применить штраф; если *участник* не сделает этого, **он дисквалифицируется**.

Примечание 2. Если *участник* нарушит Правило 6-3а (Время старта), но прибедет к месту старта готовым к игре в пределах пяти минут после своего времени старта, или нарушит Правило 6-7 (Неоправданная задержка игры. Медленная игра), *Комитет вычитает одну лунку из общего количества лунок*. При повторном нарушении Правил 6-7 – 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 любое нарушение, *Комитет* **вычитает два очка из общего количества очков, набранных участником-нарушителем за раунд; максимальный штраф за раунд – по четыре очка за каждое нарушенное Правило.**

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

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

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

за первое нарушение – вычитание одного очка из суммарного количества очков за раунд;

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

при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

32-2. Применение дисквалификации

а. До конца соревнований

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

- *Правило 1-3* Договоренность об отмене действия *Правил*
- *Правило 3-4* Отказ соблюдать *Правила*
- *Правило 4* Ключки

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

b. На одну лунку

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

Организация игры

Правило 33

Комитет

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

33-1. Условия соревнований. Отмена действия Правил

Комитет обязан определить условия, по которым будут проводиться соревнования.

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

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

При игре на счет ударов *Комитет* вправе ограничить обязанности рефери.

33-2. Поле

а. Определение пределов поля и границ различных участков поля

Комитет обязан точно определить:

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

б. Новые лунки

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

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

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

с. Тренировочная зона

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

д. Поле непригодно для игры

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

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

33-3. Время начала игры и группы

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

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

33-4. Таблица гандикаповых ударов

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

33-5. Счетная карточка игрока

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

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

При игре на счет ударов в формате *форбол* *Комитет* несет ответственность за регистрацию лучшего результата на каждой лунке, за применение гандикапов, указанных в счетной карточке, а также за суммирование лучших результатов.

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

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

33-6. Определение победителя при ничьей и равном счете

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

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

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

33-7. Применение дисквалификации, полномочия Комитета

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

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

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

33-8. Местные правила

а. Общие принципы

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

б. Отмена действия или изменение Правил

Ни одно из *Правил* гольфа не должно отменяться Местным правилом. Однако, если при этом, по мнению *Комитета*, нестандартные местные

условия настолько препятствуют проведению игры в ее нормальном виде, что требуют введения Местного правила, которое изменяет Правила гольфа, такое Местное правило должно быть утверждено R&A.

Правило 34 Разрешение споров

Определения

Все термины, выделенные *курсивом*, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

34-1. Претензии и штрафы

а. Матчевая игра

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

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

б. Игра насчет ударов

При игре на счет ударов штраф не должен быть аннулирован, изменен или наложен после завершения соревнований. Соревнования считаются завершенными после официального объявления результатов или, при отборочном турнире, проводимом в формате игры на счет ударов, за которым следует турнир в матчевой игре – после того, как игрок выполнил первый *удар* в своем первом матче.

Исключения. Дисквалификация должна быть применена после завершения соревнований, если *участник*:

- (i) нарушил *Правило 1-3* (Договоренность об отмене действия *Правил*);
- (ii) сдал счетную карточку, в которой был указан его гандикап, завышенный по сравнению с тем, на который он имел право, о чем он знал до завершения соревнований, и это повлияло на количество полученных им ударов (*Правило 6-2b*);
- (iii) сдал счетную карточку со счетом на любой лунке ниже того, который был в действительности (*Правило 6-6d*), причем это было сделано по

любой причине, кроме неучтенного штрафа, о наложении которого на него он не знал до завершения соревнований;

- (iv) до завершения соревнований знал о том, что он совершил нарушение любого другого *Правила*, штрафом за которое является дисквалификация.

34-2. Решение рефери

Если рефери был назначен *Комитетом*, его решение является окончательным.

34-3. Решение Комитета

При отсутствии рефери любые споры или сомнения в отношении *Правил* должны быть представлены на рассмотрение *Комитету*. Решение *Комитета* является окончательным.

При невозможности прийти к решению *Комитет* вправе обратиться за разрешением спора или сомнений в *Комитет* по Правилам гольфа R&A, чье решение будет окончательным.

Если спорный случай или сомнение не были представлены в *Комитет* по Правилам гольфа, игрок (игроки) вправе затребовать передачи согласованного заявления об обстоятельствах дела через уполномоченного представителя *Комитета* в *Комитет* по Правилам гольфа с целью получения мнения о правильности вынесенного решения. Ответ будет выслан на имя указанного уполномоченного представителя.

Если игра проводилась иначе, чем в соответствии с Правилами гольфа, *Комитет* по Правилам гольфа не будет принимать решения ни по каким вопросам.

Приложение 1. Содержание

Часть А. Местные правила

1	Определение пределов и границ.	131
2	Водные преграды.	131
	а Боковые водные преграды.	131
	б Мяч, временно играемый по Правилу 26-1.	131
3	Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны.	132
4	Погодные условия - слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	132
	а Поднятие залипшего мяча, очистка мяча	132
	б Возможность передвигать мяч и зимние правила	132
5	Препятствия	132
	а Общие положения	132
	б Камни в бункере.	133
	с Дорожки и тропинки.	133
	d Неподвижные препятствия вблизи грена	133
	e Защита молодых деревьев.	133
	f Временные препятствия	133
6	Зоны вбрасывания мяча	133

Часть В. Примерные местные правила

1	Водные преграды. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	134
2	Участки поля, требующие бережного отношения, экологически уязвимые зоны	135
	а Ремонтируемая зона; игра запрещена	135
	б Экологически уязвимые зоны	135
3	Защита молодых деревьев.	137
4	Погодные условия - слякоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	138
	а Улучшение позиции залипшего мяча	138
	б Очистка мяча.	139
	с Возможность передвигать мяч и зимние правила.	139

d Отверстия, оставшиеся после аэрации	140
e Стыки кусков дерна	141
5 Камни в бункере	141
6 Неподвижные препятствия вблизи грена	141
7 Временные препятствия	143
a Временные неподвижные препятствия	143
b Временные линии электроснабжения и кабели	146
8 Зоны вбрасывания мяча	146
9 Устройства для измерения расстояний	148

Часть С. Условия соревнований

1 Требования к клюшкам и мячу	149
a Перечень разрешенных головок драйверов	149
b Перечень разрешенных мячей для гольфа	150
c Условие игры одним мячом	150
2 Кедди	151
3 Темп игры	152
4 Приостановка игры вследствие опасной ситуации	152
5 Тренировка	153
a Общие положения	153
b Тренировочные удары между лунками	153
6 Советы в командных соревнованиях	153
7 Новые лунки	153
8 Способ передвижения	153
9 Запрет на использование допингов	154
10 Порядок определения победителя в случае ничьей	154
11 Распределение игроков в матчевой игре	
Стандартная сетка с учетом занятых мест	157

Приложение 1. Местные правила. Условия соревнований

Часть А

Местные правила

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

В соответствии с **Правилom 33-8а Комитет** вправе ввести и опубликовать Местные правила для местных нестандартных условий, если они соответствуют принципам, изложенным в данном Приложении. Кроме того, информация о том, введение каких Местных правил допустимо, а каких – запрещено, приведена в сборнике «Решения по Правилам гольфа» в комментариях к **Правилу 33-8** и в «Руководстве по организации соревнований».

Если местные нестандартные условия препятствуют проведению игры в ее нормальном виде и **Комитет** находит необходимым применять **Правила гольфа** в измененном виде, на это должно быть получено согласие от **R&A**.

1. Определение пределов и границ

Уточняется, как именно определяются зоны за *пределами поля*, *водные преграды*, *боковые водные преграды*, *ремонтные 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 **Правилom 26-1**, вместо мяча, который может оказаться в *водной преграде* (в том числе в *боковой водной преграде*) такого рода, что если первоначальный мяч не будет найден, то станет очевидно или не будет вызывать сомнений, что он находится в *водной преграде*, но сразу определить, действительно ли он там

находится, не представляется возможным, либо это привело бы к неоправданной задержке игры.

3. Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны

С целью поддержания должного состояния *поля* запрещается игра на некоторых участках *поля* (например, там, где выращивается дерн, имеется молодая поросль и на прочих возделываемых частях *поля*), определенных как *ремонтируемые зоны*.

Если *Комитету* приходится запретить игру в экологически уязвимых зонах, входящих в состав *поля* либо прилегающих к нему, следует ввести Местное правило, уточняющее процедуру устранения влияния.

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

а. Поднятие залипшего мяча, очистка мяча

Определяются погодные условия, которые могут препятствовать проведению игры в ее нормальном виде, включая слякоть и повышенную влажность. В этих условиях разрешается улучшать местоположение залипшего мяча в любом месте *основной части поля*, или поднимать, очищать и устанавливать на место мяч в любом месте *основной части поля*, либо на коротко подстриженных участках *основной части поля*.

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

в. Камни в бункере

Разрешается удаление камней из бункеров путем объявления их подвижными *препятствиями* (Правило 24-1).

с. Дорожки и тропинки

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

д. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-грин

Предусматривается устранение влияния неподвижного *препятствия*, находящегося на *паттинг-грине* либо в пределах двух длин клюшки от *паттинг-грин*, 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 (Неподвижное препятствие), Правилom 25-1б или 25-1с (Ненормальное состояние участка поля), Правилom 25-3 (Неверный паттинг-грин), Правилom 26-1 (Водные преграды и боковые водные преграды) или Правилom 28 (Неиграемый мяч).

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.

I. Водные преграды. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1

Если *водная преграда* (в том числе *боковая водная преграда*) такого размера и конфигурации, и/или расположена так, что:

- (i) не представляется возможным без неоправданной задержки игры определить, действительно ли мяч находится в *преграде*, и
- (ii) если первоначальный мяч не будет найден, то станет очевидно или не будет вызывать сомнений, что он находится в *водной преграде*,

Комитет вправе ввести Местное правило, разрешающее вводить в игру *временный мяч*, играя его в соответствии с Правилу 26-1.

Мяч временно вводится в игру по любому применимому варианту действий Правилу 26-1, или по любому применимому Местному правилу. В случае, если сыгран *временный мяч* и первоначальный мяч находится в *водной преграде*, игрок вправе сыграть первоначальным мячом из положения, в котором тот оказался, либо продолжить игру мячом, сыгранным временно, но он не вправе действовать по Правилу 26-1 в отношении первоначального мяча.

В таких обстоятельствах рекомендуется следующее Местное правило:

«Если имеются сомнения, оказался ли мяч в водной преграде (описать расположение) или потерян в ней, игрок вправе сыграть другим мячом временно по любому применимому варианту Правилу 26-1.

Если первоначальный мяч будет найден вне водной преграды, игрок обязан продолжить игру первоначальным мячом.

Если первоначальный мяч будет найден в пределах водной преграды, игрок вправе либо сыграть первоначальным мячом из положения, в котором тот оказался, либо продолжать игру мячом, сыгранным временно по Правилу 26-1.

Если первоначальный мяч не найден или его принадлежность не определена в течение пятиминутного периода поисков, игрок обязан продолжить игру временно сыгранным мячом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

2. Участки поля, требующие бережного отношения, экологически уязвимые зоны

а. Ремонтируемая зона; игра запрещена

Если *Комитет* считает нужным защитить какой-либо участок поля, следует объявить его *ремонтируемой зоной* и запретить игру из пределов этой зоны. Для этого случая рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Часть поля _____ (обозначенная с помощью _____), является ремонтируемой зоной, и играть из нее запрещается. Если мяч игрока лежит в указанной зоне, или если указанная зона мешает стойке игрока или области его предполагаемого свинга, игрок обязан вынести мяч в соответствии с *Правилom 25-1*.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

б. Экологически уязвимые зоны

Если какая-либо организация (например, правительственное учреждение и т.п.) по экологическим соображениям запрещает доступ на территорию, входящую в состав поля или прилегающую к полю, и, соответственно, игру там, *Комитету* следует ввести Местное правило для уточнения процедуры выноса мяча.

На усмотрение *Комитета* такие зоны могут быть определены как *ремонтируемые зоны*, как *водные преграды* либо как зоны за пределами поля. Однако *Комитет* не вправе просто объявить какую-либо зону *водной преградой*, если эта зона не подходит под определение «*водной преграды*», и *Комитету* следует стараться сохранить принципы дизайна данной лунки.

Рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«I. Определение

Зоной, уязвимой в экологическом отношении (*УЭЗ*), является зона, объявленная таковой соответствующим уполномоченным органом. Входить в эту зону и/или играть из нее запрещается по экологическим соображениям. Участки такого рода могут быть определены как ремонтируемые зоны, водные преграды, боковые водные преграды либо как зоны за пределами поля, по усмотрению *Комитета*. Если при этом *УЭЗ* определяется как водная преграда или боковая водная преграда, данная зона рассматривается как водная преграда в соответствии с ее определением.

Примечание. Комитет не вправе объявлять какую-либо зону уязвимой в экологическом отношении.

II. Мяч в экологически уязвимой зоне

а. Ремонтируемая зона

Если мяч находится в УЭЗ, определенной как ремонтируемая зона, мяч должен быть брошен в соответствии с Правилom 25-1b.

Если известно или не вызывает сомнений, что найденный мяч находится в УЭЗ, определенной как ремонтируемая зона, игрок вправе без штрафа устранить ее влияние в соответствии с Правилom 25-1с.

б. Водные преграды и боковые водные преграды

Если мяч найден, либо известно или не вызывает сомнений, что найденный мяч находится в УЭЗ, определенной как водная преграда или боковая водная преграда, игрок обязан действовать по Правилu 26-1, добавив себе один штрафной удар.

Примечание. Если мяч, брошенный в соответствии с Правилom 26, скатывается в положение, где имеет место вмешательство экологически уязвимой зоны в стойку игрока или в область предполагаемого свинга, игрок должен вынести мяч в соответствии с пунктом III данного Местного правила.

с. За пределами поля

Если мяч находится в УЭЗ, определенной как зона за пределами поля, игрок должен с одним штрафным ударом сыграть мячом с точки, находящейся как можно ближе к той точке, с которой в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правилo 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 обязан устранить влияние УЭЗ следующим образом:

- (а) На основной части поля: Если мяч находится на основной части поля, должна быть определена ближайшая к положению мяча точка поля, удовлетворяющая следующим условиям: (а) эта точка расположена не ближе к лунке, (б) в ней отсутствует вмешательство УЭЗ и (с) она находится не в преграде и не на паттинг-грине. Игрок обязан поднять мяч и бросить его без штрафа на расстоянии не более одной длины клюшки от точки, определенной таким образом, на участке поля, удо-

влетворяющем перечисленным выше условиям (а), (b) и (с).

- (b) В преграде: Если мяч находится в преграде, игрок должен поднять мяч и вбросить его:
- (i) без штрафа – в преграде, как можно ближе к той точке, где мяч лежал, но не ближе к лунке, на участке поля, где возможно полное устранение влияния УЭЗ;
 - (ii) со штрафом в один удар – за пределами преграды, на продолжении прямой линии от лунки к точке, где лежит мяч, на любом расстоянии позади преграды. В качестве дополнительной возможности, игрок вправе действовать по Правилам 26 или 28, если они применимы.
- (с) На паттинг-грине: Если мяч находится на паттинг-грине, игрок должен поднять мяч и установить его без штрафа как можно ближе к точке, где он лежал, так, чтобы обеспечить полное устранение влияния УЭЗ, но не ближе к лунке и не в преграде.

Мяч, поднятый в соответствии с пунктом III данного Местного правила, может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние в соответствии с Пунктом III данного Местного правила, если (а) какое-либо иное вмешательство, помимо УЭЗ, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (b) вмешательство УЭЗ возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара, либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

При матчевой игре – проигрыш лунки; при игре на счетударов – 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 Правилom 24-2b(i), с тем различием, что ближайшая точка устранения влияния должна быть найдена в пределах водной преграды, и мяч должен быть вброшен в водной преграде, либо игрок вправе действовать в соответствии с Правилom 26. Мяч, поднятый в соответствии с данным Местным правилом, может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние по данному Местному правилу, если (а) какое-либо иное вмешательство, помимо наличия молодого дерева, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (б) вмешательство молодого дерева возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

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

а. Улучшение положения залипшего мяча

Правилom 25-2 предусмотрено улучшение положения мяча, залипшего в своем следе на любом коротко подстриженном участке *основной части поля* без штрафа. На *паттинг-грине* можно поднять мяч и устранить повреждения от падения мяча (Правила 16-1b и 16-1c). В случае, если оправдано разрешение улучшать положение мяча, залипшего в любом месте на *основной части поля*, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«На основной части поля мяч, залипший в собственном следе в земле, может быть поднят, очищен и 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 положение мяча по данному Местному правилу, если мяч залип в песке на участке, не подстриженном коротко.
2. Игрок не вправе улучшать положение мяча в соответствии с данным Местным правилом, если какое-либо иное вмешательство, помимо предусмотренного данным Местным правилом, делает выполнение удара явно неосуществимым.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

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

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

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

с. «Возможность передвигать мяч» и «зимние правила»

Отдельные участки в ненормальном состоянии, препятствующие справедливым условиям игры, но не очень многочисленные, следует определять как ремонтируемые зоны, с тем, чтобы они попадали под Правило 25.

Однако неблагоприятные условия, например, сильный снегопад, весеннее таяние снега, продолжительные дожди или сильная жара могут привести фервеи в неудовлетворительное состояние и часто препятствуют использованию тяжелых косилок. Если в ненормальном состоянии находится настолько большая часть поля, что *Комитет* считает необходимым ввести для обеспечения справедливых условий игры либо в целях защиты поля «разрешение передвигать мяч» или «зимние правила», рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Мяч, находящийся на коротко подстриженном участке основной части поля (можно обозначить более ограниченную зону, например, у 6-й лунки), разрешается поднять и очистить без штрафа. Перед поднятием мяча игрок обязан замаркировать его местонахождение. После поднятия мяча игрок должен установить этот мяч на точку, находящуюся не далее (обозначить пределы, например: 15 сантиметров, одна длина клюшки и т.д.) от

первоначального положения, но не ближе к лунке, не в преграде и не на паттинг-грине.

Игрок вправе установить мяч только один раз, и установленный мяч становится мячом в игре (Правило 20-4). Если мяч не останавливается в той точке, где он установлен, применяется Правило 20-3d. Если после установки мяч находится в покое, но впоследствии сдвигается, штраф не налагается, а мяч должен играть из того положения, в котором он оказался, если не применимы положения какого-либо иного Правила.

Если игрок не замаркировал местонахождение мяча перед его поднятием или сдвинул мяч каким-либо иным образом, например, откатил его клюшкой, ему добавляется один штрафной удар.

Примечание. Под «коротко подстриженными участками» понимаются любые части поля, включая проходы в рафе, подстриженные до высоты фербя или ниже.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА*

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

*Если к игроку применяется обычный штраф за нарушение данного Местного правила, дополнительный штраф за нарушение Местных правил не налагается».

d. Отверстия, оставшиеся после аэрации

Если на поле проводилась аэрация, может быть оправдано введение Местного правила, разрешающего вынос мяча без штрафа из отверстия, оставшегося после аэрации. Рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«На основной части поля, если мяч останавливается в отверстии, образовавшемся вследствие проведения аэрации или на нем, мяч может быть поднят, очищен и вброшен без штрафа как можно ближе к той точке, где он лежал, но не ближе к лунке. При вбрасывании мяч должен сначала коснуться основной части поля.

Если мяч останавливается внутри аэрационного отверстия либо на нем в пределах паттинг-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 ударов – 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 Правилем 25-1. Все стыки в пределах одного куска дерна считаются одним и тем же стыком.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

5. Камни в бункере

Камни по определению являются *свободными помехами* и, когда мяч игрока находится в *преграде*, камень, лежащий в *преграде* либо касающийся ее, не разрешается трогать или сдвигать (Правило 13-4). Однако камни в бункере могут представлять опасность для игроков (игрок может поранить другого игрока камнем, отскочившим при ударе клюшкой по мячу), и они могут препятствовать проведению игры в ее нормальном виде.

В случаях, если было бы оправдано разрешение поднимать камни в бункере, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Камни в бункере являются подвижными препятствиями (применяется Правило 24-1)».

6. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-гринга

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

Однако на некоторых полях участки непосредственно рядом с *паттинг-грингами* («эйпроны») так низко подстрижены, что у игроков может

возникнуть желание выполнять патт из-за пределов *паттинг-грин*. В этом случае неподвижные *препятствия* на «эйпроне» *паттинг-грин* могут помешать нормальному ходу игры, и становится оправданным введение следующего Местного правила, позволяющего без штрафа устранять влияние неподвижного *препятствия*:

«Устранение влияния неподвижного *препятствия* может быть произведено в соответствии с *Правилом 24-2*.

Кроме того, если мяч лежит на основной части поля, а линию игры от мяча до лунки пересекает неподвижное *препятствие*, находящееся на *паттинг-грине* либо на расстоянии не более двух длин клюшки от *паттинг-грин* и на расстоянии не более двух длин клюшки от мяча, игрок вправе устранить влияние следующим образом:

Мяч должен быть поднят и вброшен в точке, расположенной как можно ближе к той точке, где лежал мяч, которая при этом (а) находится не ближе к лунке, (б) позволяет избежать вмешательства и (с) находится не в преграде и не на *паттинг-грине*.

В случае, если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, и неподвижное *препятствие*, расположенное в пределах двух длин клюшки от *паттинг-грин*, мешает линии патта, игрок вправе устранить влияние *препятствия* следующим образом:

Мяч должен быть поднят и установлен на точку, расположенную как можно ближе к той точке, где лежал мяч, и которая при этом (а) находится не ближе к лунке, (б) позволяет избежать вмешательства и (с) находится не в преграде.

Поднятый мяч может быть очищен.

Исключение. Игрок не вправе устранять влияние *препятствия* в соответствии с данным Местным правилом, если какое-либо иное вмешательство, помимо неподвижного *препятствия*, делает выполнение удара явно неосуществимым.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

Примечание. Комитет, если сочтет нужным, вправе ограничить применение данного Местного правила только для конкретных лунок, для мячей, находящихся на коротко подстриженных участках, для конкретных *препятствий*, либо, в случае нахождения *препятствий* не на *паттинг-грине*,

для препятствий, расположенных на коротко подстриженных участках. «Коротко подстриженный участок» – это любая часть поля, где трава подстрижена до высоты фервея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

7. Временные препятствия

Если на поле или по соседству с ним имеются временные препятствия, Комитету следует определить статус данных препятствий как подвижных, неподвижных или временных неподвижных.

а. Временные неподвижные препятствия

Если Комитет определяет такие препятствия как временные неподвижные препятствия, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«I. Определение

Временное неподвижное препятствие (ВНП) – это временно присутствующий на поле искусственно созданный объект, зачастую возводимый в связи с соревнованиями, который закреплен или не может быть легко сдвинут.

Примерами ВНП могут служить, например, палатки, табло с указанием счета игры, трибуны, телевизионные вышки и туалеты.

Поддерживающие оттяжки также являются частью ВНП, если Комитет не примет решение приравнять их к надземным линиям электроснабжения или кабелям.

II. Вмешательство

Вмешательство ВНП возникает в случаях, когда (а) мяч лежит напротив препятствия и так близко к нему, что ВНП мешает стойке игрока или зоне предполагаемого свинга, либо (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 паттинг-грине. Игрок должен поднять мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от точки, определенной описанным выше образом, на участке поля, удовлетворяющем вышеперечисленным условиям (а), (б) и (с).

- (b) В преграде: Если мяч находится в преграде, игрок должен поднять его и вбросить любым из следующих способов:
- (i) Без штрафа, в соответствии с приведенным выше пунктом III (а), с тем различием, что ближайшая часть поля, где возможно полное устранение влияния, должна находиться в преграде, и этот мяч должен быть 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 Правилom 26 или Правилom 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. какое-либо иное вмешательство, помимо ВНП, делает выполнение удара явно неосуществимым, либо, в случае влияния на линию игры, по этой причине практически невозможно выполнить удар, в результате которого мяч был бы послан по прямой линии к лунке;
2. Вмешательство ВНП возникает только при использовании очевидно нецелесообразного удара, либо стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных;
3. Игрок очевидно не способен послать мяч в направлении лунки на такое расстояние, что мяч достиг бы ВНП.

Игрок, не имеющий права на устранение влияния из-за указанных исключений, вправе действовать по Правилу 24-2b, когда оно применимо, и его мяч лежит на основной части поля либо в бункере. Если мяч лежит в водной преграде, игрок вправе действовать по Правилу 26-1, либо может поднять мяч и вбросить его в соответствии с Правилем 24-2b(i), кроме случая, когда ближайшая точка устранения влияния находится в пределах водной преграды и мяч должен быть вброшен в пределах преграды.

IV. Мяч не найден внутри ВНП

Если известно или не вызывает сомнений, что мяч, который не был найден, находится внутри ВНП, на нем или под ним, мяч может быть 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 ударов – два удара.»

в. Временные линии электроснабжения и кабели

Если на поле имеются временные линии электроснабжения, кабели и телефонные провода, рекомендуется ввести следующее Местное правило:

«Временные линии электроснабжения, кабели, телефонные провода, а также относящиеся к ним опоры и арматура являются препятствиями:

1. Если их возможно сдвинуть без задержки, 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 Правилom 24-2b. Если мяч находится в водной преграде, игрок вправе поднять мяч и вбросить его в соответствии с Правилom 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 Правилom 26.
3. Если мяч ударился о надземную линию электроснабжения или кабель, удар отменяется и игрок обязан сыграть с точки, расположенной как можно ближе к той точке, с которой был сыгран первоначальный мяч, по Правилу 20-5 (Выполнение следующего удара с места предыдущего удара).

Примечание. Растяжки, поддерживающие временное неподвижное препятствие, являются его частью, если Комитет Местным правилом не приравнивает их к надземным линиям электроснабжения или кабелям.

Исключение. Удар, в результате которого мяч ударяется о надземную соединительную муфту кабеля, выступающую над землей, не должен пенироваться.

4. Кабельные траншеи, покрытые травой, считаются ремонтируемой зоной даже в отсутствие соответствующей разметки. В этом случае применяется Правило 25-1b.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

8. Зоны вбрасывания мяча

Если Комитет примет решение, что невозможно или практически неосу-

ществимо 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 (описать расположение), игрок вправе:

- (i) действовать по Правилу 26;
- (ii) использовать дополнительную возможность и вбросить мяч в зоне вбрасывания, со штрафом в один удар.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА

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

Примечание. Когда используется зона вбрасывания, к вбрасыванию и повторному вбрасыванию применяются нижеперечисленные положения:

- (a) При вбрасывании мяча игрок не обязан стоять в пределах зоны вбрасывания;
- (b) Вбрасываемый мяч должен первый раз коснуться части поля в пределах зоны вбрасывания;
- (c) Если зона вбрасывания обозначена линией, линия считается находящейся в пределах зоны вбрасывания;
- (d) Вброшенный мяч не обязательно должен остановиться в зоне вбрасывания.
- (e) Вброшенный мяч должен быть вброшен повторно, если он откатился и остановился в одном из положений, предусмотренных Правилom 20-2с(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 (е) и (f) мяч может откатиться и остановиться ближе к лунке, чем:

- его первоначальное местоположение, определенное точно или приблизительно (см. Правило 20-2b);
- ближайшая точка устранения влияния или максимально доступного устранения влияния (Правило 24-2, 24-3, 25-1 или 25-3);
- точка, где первоначальный мяч последний раз пересек границу *водной преграды* или *боковой водной преграды* (Правило 26-1).

9. Устройства для измерения расстояний

Если *Комитет* намерен действовать в соответствии с Примечанием к Правилу 14-3, рекомендуется следующая формулировка:

«(Детальное описание ситуации, например: в конкретных соревнованиях, или: всегда при игре на конкретном поле, и т.п.) игрок вправе получать информацию, используя устройство, измеряющее только расстояния. Если в течение оговоренного раунда игрок использует устройство, сконструированное для оценки или измерения других параметров, которые могут оказать влияние на игру (например, угла, скорости ветра, температуры и т.п.), то игрок совершает нарушение Правила 14-3, штрафом за которое является дисквалификация, независимо от того, использовались ли такие дополнительные функции.»

Правилом 33-1 предусмотрено, что «*Комитет* обязан определить условия проведения соревнований». Условия должны определять множество аспектов проведения соревнований, например, порядок подачи заявок, допуск, количество раундов и т.д. Все это не может быть определено Правилами игры в гольф или данным Приложением. Подробную информацию о таких условиях можно найти в «Решениях по Правилам гольфа» в комментариях к Правилу 33-1 и в «Руководстве по организации соревнований».

Существует, однако, ряд вопросов, которые требуют упоминания в Условиях соревнований и особого внимания со стороны *Комитета*. К таким вопросам относятся:

1. Требования к клюшкам и мячу

Рекомендуется предусматривать следующие два условия только для соревнований с участием игроков высокого класса:

а. Перечень разрешенных головок драйверов

R&A периодически публикует на своем веб-сайте (www.randa.org) перечень разрешенных головок драйверов, где перечисляются головки драйверов, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Если Комитет намерен ограничить игроков использованием драйверов с головками, идентифицируемыми по модели и углу наклона ударной поверхности (лофту), которые перечислены в перечне, следует сделать перечень доступным, и использовать следующее условие соревнований:

«Любой драйвер, переносимый игроком должен иметь головку, идентифицируемую по модели и лофту, которая входит в действующий Перечень разрешенных головок драйверов, издаваемый R&A.

Исключение. Драйверы с головками, произведенными до 1999 года, не подпадают под данное условие.

ШТРАФ ЗА ПЕРЕНОСКУ КЛЮШКИ ИЛИ КЛЮШЕК, НЕ СООТВЕТСТВУЮЩИХ ДАННОМУ УСЛОВИЮ (ЕСЛИ ИМИ НЕ ПРОИЗВОДИЛИСЬ УДАРЫ)*

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

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

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

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

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

ШТРАФ ЗА СОВЕРШЕНИЕ УДАРА КЛЮШКОЙ В НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ

Дисквалификация.»

б. Перечень разрешенных мячей для гольфа

R&A периодически публикует на своем веб-сайте (www.randa.org) перечень разрешенных мячей для гольфа. В таком перечне указываются мячи, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Если Комитет намерен потребовать, чтобы игроки использовали мячи одной из марок, указанных в перечне, следует сделать перечень доступным, и использовать следующее условие соревнований:

«Мячи, используемые игроками, должны быть указаны в действующем Перечне разрешенных мячей для гольфа, издаваемом R&A.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ

Дисквалификация».

с. Условие игры одним мячом

Если принято решение запретить изменение марки и модели мячей в течение оговоренного раунда, рекомендуется принять следующее условие:

«Ограничение на мячи, используемые во время раунда
(Примечание к Правилу 5-1):

(i) Условие «игры одним мячом»

В течение оговоренного раунда мячи, используемые игроком, должны быть одной и той же марки и модели, описанных под одним номером в действующем Перечне разрешенных мячей для гольфа.

Примечание. Если был вброшен или установлен мяч другой марки и/или другой модели, этот мяч может быть поднят без штрафа, а игрок должен затем вбросить или установить надлежащий мяч (Правило 20-6).

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, текущий счет матча корректируется путем вычитания одной лунки за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – две лунки.

При игре на счет ударов – два удара за каждую лунку, на которой имело

место нарушение; максимальный штраф за раунд – четыре удара (по два удара на первых двух лунках, где имело место нарушение).

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

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

(ii) Порядок действий после обнаружения нарушения

Когда игрок обнаружил, что он играл мячом, не удовлетворяющим этому условию, он должен прекратить игру этим мячом до начала игры со следующей площадки-ти и завершить раунд надлежащим мячом. В противном случае игрок дисквалифицируется. Если нарушение обнаружено во время игры на лунке и игрок принимает решение заменить мяч до завершения лунки, игрок должен установить надлежащий мяч на ту точку, где находился мяч, используемый в нарушение этого условия».

2. Кедди (Примечание к Правилу 6-4)

Правилу 6-4 допускается использование игроком услуг *кедди* при условии, что у него не более одного *кедди* в каждый из моментов игры. Однако бывают обстоятельства, при которых *Комитет* вправе наложить запрет на использование услуг *кедди* или ограничить игрока в выборе *кедди* (например, не допустить в качестве *кедди* профессионального игрока в гольф, родственника, родителя, другого игрока, принимающего участие в соревнованиях и т.д.). В этом случае рекомендуется следующая формулировка:

Запрет на использование кедди

«Игроку запрещается пользоваться услугами кедди в течение оговоренного раунда».

Ограничение в выборе кедди

«Игроку не разрешается пользоваться услугами _____ в качестве кедди в течение оговоренного раунда».

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ*

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, счет матча корректируется путем вычета одной лунки за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – две лунки.

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

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

наружено между игрой двух лунок, считается, что оно обнаружено при игре на следующей лунке, и штраф применяется соответственно.

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

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

*Игрок, пользовавшийся услугами кедди в нарушение данного условия, немедленно после обнаружения нарушения обязан обеспечить соблюдение этого Правила в течение оставшейся части оговоренного раунда. В противном случае он дисквалифицируется.»

3. Темп игры (Примечание 2 к Правилу 6-7)

Комитет вправе дать указания относительно темпа игры с целью предотвратить медленную игру, в соответствии с Примечанием 2 к Правилу 6-7.

4. Приостановка игры вследствие опасной ситуации (Примечание к Правилу 6-8b)

Поскольку много людей погибло или пострадало на поле для гольфа от удара молнии, все клубы и спонсоры соревнований по гольфу вынуждены принимать меры предосторожности для защиты людей от этой опасности. Этому вопросу посвящены Правила 6-8 и 33-2d. Если *Комитет* намерен принять условие, изложенное в Примечании к Правилу 6-8b, 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.

5. Тренировка

а. Общие положения

Комитет вправе установить ограничения, касающиеся тренировки, в соответствии с Примечанием к Правилу 7-1, Исключением (с) из Правил 7-2, Примечанием 2 к Правилу 7 и Правил 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 паттинг-грине последней сыгранной лунки или рядом с ним, и не должен опробовать состояние поверхности паттинг-грина посредством качения мяча.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ

При матчевой игре – проигрыш следующей лунки;

При игре на счет ударов – два удара на следующей лунке.

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

6. Советы в командных соревнованиях (Примечание к Правилу 8)

Если *Комитет* намерен действовать в соответствии с Примечанием к Правилу 8, рекомендуется следующая формулировка:

«В соответствии с Примечанием к Правилу 8 Правил гольфа, каждая команда вправе назначить одного человека, уполномоченного давать советы членам команды (помимо тех лиц, у которых игрок вправе спрашивать совета по этому Правилу). Такое лицо (при наличии возможных ограничений по его назначению они оговариваются здесь) перед началом выполнения своих обязанностей должно быть представлено Комитету».

7. Новые лунки (Примечание к Правилу 33-2b)

Комитет вправе оговорить, в соответствии с Примечанием к Правилу 33-2b, что расположение лунок и площадок-ти для соревнований, состоящих из одного раунда, но проходящих в течение нескольких дней, может в каждый из дней быть различным.

8. Способ передвижения

Если требуется, чтобы игроки во время соревнований не пользовались

средствами транспорта, рекомендуется следующая формулировка:

«В течение оговоренного раунда игроки не имеют права перемещаться на транспортных средствах любого типа, если только это не будет разрешено Комитетом.

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ УСЛОВИЯ*

При матчевой игре – после завершения игры на лунке, на которой было обнаружено нарушение, счет матча корректируется путем вычета одной лунки за каждую лунку, на которой нарушение имело место; максимальный штраф за раунд – две лунки.

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

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

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

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

*Использование любых неразрешенных средств транспорта должно быть прекращено незамедлительно после обнаружения нарушения. В противном случае игрок дисквалифицируется».

9. Запрет на использование допингов

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

10. Порядок определения победителя в случае ничьей

И при матчевой игре, и при игре на счет ударов, ничья может считаться приемлемым результатом. Однако, если требуется определить единственного победителя, Комитет, в соответствии с Правилем 33-6, вправе установить, когда и каким образом определяется победитель в случае «ничейного» результата. Это решение следует обнародовать заранее.

R&A рекомендует:

«Матчевая игра

Если матч заканчивается вничью, следует провести переигровку лунка за лункой до тех пор, пока какая-либо сторона не выиграет лунку. Переигровку следует начинать с той лунки, на которой начался матч. В матче с учетом

гандикапа удары, полагающиеся согласно гандикапу, следует рассчитывать так же, как и в основном раунде.

Игра на счет ударов

- a) В случае равного счета в игре на счет ударов 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 ударов с учетом гандикапа рекомендуется провести переигровку с учетом гандикапа. Она может быть назначена на 18 лунках либо на меньшем количестве лунок на усмотрение Комитета. Рекомендуется любую такую переигровку проводить как минимум на трех лунках.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов не влияет на результат, если переигровка проводится на менее чем 18-ти лунках, гандикапы игроков, используемые для переигровки, следует рассчитывать на основе имеющихся у них гандикапов с учетом процентного отношения количества переигрываемых лунок к 18. Если доли удара в рассчитанном таким образом показателе гандикапа составляют пол-удара или больше, они считаются полным ударом. Меньшие доли не учитываются.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов влияет на результат, таких как игра на счет ударов в формате форбол или соревнования в форматах богги, пар или стейблфорд, гандикаповые удары следует назначать так же, как они назначались в соревнованиях – с использованием соответствующей игроку таблицы распределения ударов.

- c) Если проведение переигровки в любом виде нецелесообразно, рекомендуется сопоставление личных счетных карточек. Порядок сопоставления личных счетных карточек следует объявлять заранее, а так же следует предусмотреть, что произойдет, если выявить победителя этой процедурой не удастся. Приемлемым методом сопоставления карточек является определение победителя на основе лучшего счета по последним девяти лункам. Если игроки с равным счетом имеют одинаковый счет и на последних девяти лунках, сравнивается их счет на последних шести, последних трех и, наконец, лишь на последней (восемнадцатой) лунке. При использовании этого метода в соревнованиях с одновременным стартом с разных площадок-ти рекомендуется

последними девятью (шестью и т.д.) лунками считать лунки с 10 по 18, с 13 по 18 и т.п.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов не влияет на результат, таких как индивидуальная игра на счет ударов, если используется результат последних девяти, шести или трех лунок, то из результата на этих лунках следует вычитать половину, одну треть или одну шестую часть гандикапа. При вычислениях с использованием дробных чисел Комитету следует руководствоваться рекомендациями соответствующего органа по гандикапам.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов влияет на результат, таких как игра на счет ударов в формате форбол или соревнования в форматах богги, пар или стейблфорд, гандикаповые удары следует назначать так же, как они назначались в соревнованиях – с использованием соответствующей игроку таблицы распределения ударов.

11. Распределение игроков в матчевой игре

При матчевой игре может применяться либо слепая жеребьевка, либо распределение игроков из «корзин» по 4 или 8 человек. Однако если проведению матчей предшествовал отборочный раунд, рекомендуется использовать стандартную сетку с учетом занятых в этом раунде мест.

Стандартная сетка с учетом занятых мест

Для определения места в стандартной стартовой сетке при одинаковых результатах в отборочных раундах (кроме случаев, когда речь идет о попадании или непопадании в число участников, прошедших квалификацию) используется порядок, когда места определяются очередностью сдачи участниками счетных карточек; при этом игрок, первым сдавший счетную карточку, получает более высокое место и т.д. В случае невозможности определить порядок сдачи счетных карточек, вопрос решается слепой жеребьевкой.

ВЕРХНЯЯ ПОЛОВИНА	НИЖНЯЯ ПОЛОВИНА	ВЕРХНЯЯ ПОЛОВИНА	НИЖНЯЯ ПОЛОВИНА
64 УЧАСТНИКА		32 УЧАСТНИКА	
1 против 64	2 против 63	1 против 32	2 против 31
32 против 33	31 против 34	16 против 17	15 против 18
16 против 49	15 против 50	8 против 25	7 против 26
17 против 48	18 против 47	9 против 24	10 против 23
8 против 57	7 против 58	4 против 29	3 против 30
25 против 40	26 против 39	13 против 20	14 против 19
9 против 56	10 против 55	5 против 28	6 против 27
24 против 41	23 против 42	12 против 21	11 против 22
4 против 61	3 против 62	16 УЧАСТНИКОВ	
29 против 36	30 против 35	1 против 16	2 против 15
13 против 52	14 против 51	8 против 9	7 против 10
20 против 45	19 против 46	4 против 13	3 против 14
5 против 60	6 против 59	5 против 12	6 против 11
28 против 37	27 против 38	8 УЧАСТНИКОВ	
12 против 53	11 против 54	1 против 8	2 против 7
21 против 44	22 против 43	4 против 5	3 против 6

Приложения II, III и IV

Определения

Все термины, выделенные курсивом, приведены в разделе «Термины и определения» в алфавитном порядке (см. стр. 29 – 43).

R&A оставляет за собой право в любое время изменить *Правила*, касающиеся клюшек, мячей, применяемых в игре устройств и снаряжения, 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, мяча, устройства или снаряжения, не предусмотренных *Правилами*, противоречащих целям и смыслу *Правил*, или могущих существенно изменить характер игры, решение будет приниматься R&A.

В Приложениях II и III и IV 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 образец и не дождавшись решения о соответствии клюшки *Правилам*, начинает изготовление или продажу клюшек, то он делает это на свой страх и риск, т.к. эти клюшки могут быть признаны не соответствующими *Правилам*.

Далее изложены общие требования к конструкции клюшек, а также приведены технические требования и описания. Более подробная информация

об этих требованиях и их полное описание приведены в «Руководстве по Правилам, касающимся клюшек и мячей».

Когда существует требование, чтобы клюшка или часть клюшки соответствовала *Правилам*, то она должна разрабатываться и производиться так, чтобы соответствовать этим требованиям.

1. Клюшки

а. Общие положения

Клюшка – это приспособление, предназначенное для нанесения *ударов* по мячу. Существует, как правило, три основных разновидности клюшек: айрон, вуд и паттер. Они различаются по форме и предполагаемому использованию. Паттер представляет собой клюшку с углом наклона ударной поверхности (лофтом) не более десяти градусов, предназначенную, в основном, для использования на *паттинг-грине*.

Клюшка не должна иметь существенных отличий от традиционных и исторически сложившихся формы и способа изготовления. Клюшка должна состоять из ручки (шафта) и головки, на шафте может быть закреплен материал, позволяющий игроку крепко удерживать клюшку (см. ниже). Все части клюшки должны быть прочно закреплены, так чтобы она представляла собой единое целое, и на ней не должно быть никаких дополнительных насадок. Как исключение, к клюшке может быть прикреплено что-либо, не влияющее на ее игровые качества.

б. Возможность подгонки

Все клюшки могут иметь механизмы для подгонки по весу. Подгонка по любым другим параметрам также может быть разрешена после рассмотрения *R&A*. Нижеперечисленные требования применяются ко всем допустимым способам подгонки:

- (i) подгонка не должна быть осуществима быстро и легко;
- (ii) все подгоняемые части прочно скреплены, и нет разумных оснований полагать, что они потеряют жесткость сцепления во время раунда;
- (iii) все аспекты подгонки соответствуют *Правилам*.

В течение *оговоренного раунда* игровые характеристики клюшки не должны целенаправленно изменяться ни ее подгонкой, ни любым другим способом (см. Правило 4-2а).

с. Длина

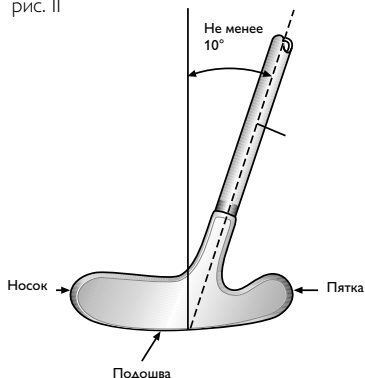
Полная длина клюшки должна быть не менее 18 дюймов (45,72 см) и не более 48 дюймов (121,92 см). К паттерам верхнее ограничение по длине не относится.

рис. I



Длина вудов и айронов измеряется на клюшке, лежащей на горизонтальной поверхности так, чтобы подошва образовывала с этой поверхностью угол в 60 градусов, как показано на рис. I. Длина клюшки определяется как расстояние от точки пересечения этих двух плоскостей до верхней точки рукоятки. Для паттеров длина измеряется от верхней точки рукоятки вдоль оси shaft или вдоль продолжения прямой линии от оси shaft до подошвы клюшки.

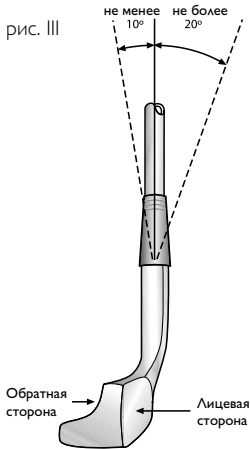
рис. II



d. Расположение shaft

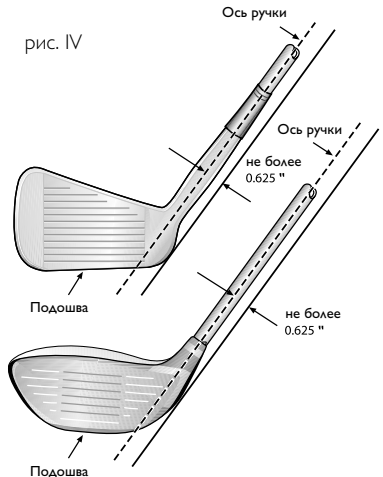
В нормальном положении при изготовке к удару shaft клюшки должен быть расположен так, что:

- (i) проекция прямолинейной части shaft на вертикальную плоскость, проходящую через носок и пятку, должна отклоняться от вертикали не менее чем на 10 градусов (см. рис. II). Если конструкция клюшки такова, что позволяет игроку эффективно использовать ее в вертикальной или близкой к вертикальной позиции, минимальная величина отклонения для такой клюшки в указанной плоскости может быть увеличена до 25 градусов;



У всех клюшек, кроме паттеров, вся пяточная часть должна выступать не более чем на 0,625 дюйма (15,88 мм) за плоскость, проходящую через ось прямолинейной части shaft и предполагаемую линию игры при взгляде на нее сверху (см. рис. IV).

- (ii) проекция прямолинейной части shaft на вертикальную плоскость, проходящую через предполагаемую линию игры, не должна отклоняться от вертикали более чем на 20 градусов в направлении лицевой стороны или на 10 градусов в обратном направлении (см. рис. III).



2. Шaft

а. Прямолнейность

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

б. Свойства при сгибании и скручивании

В любом месте по всей своей длине шaft должен:

- (i) сгибаться таким образом, чтобы степень изгиба была одинаковой независимо от того, как он повернут вдоль продольной оси;
- (ii) иметь одинаковую жесткость на скручивание в обоих направлениях.

рис. V

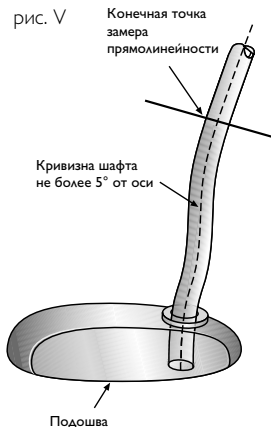
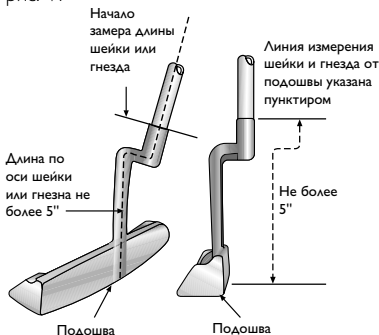


рис. VI



с. Крепление головки

Шaft должен крепиться к головке в области пятки напрямую или с помощью одного отверстия и/или гнезда простой формы. Длина от верхней точки шейки и/или гнезда до подошвы клюшки не должна превышать 5 дюймов (127 мм) при измерении вдоль оси, шейки и/или гнезда, включая их возможные изгибы (см. рис. VI).

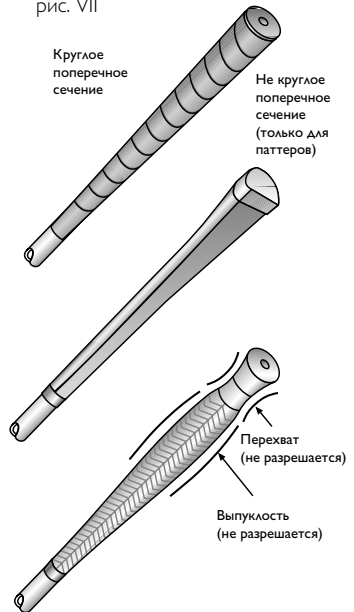
Исключение для паттеров. Шафт или шейка и/или гнездо паттера могут быть закреплены в любом месте головки.

3. Рукоятка (рис. VII)

Рукоятка клюшки (грип) состоит из материала, наложенного на шафт, для обеспечения игроку возможности прочно удерживать клюшку. Рукоятка должна быть закреплена на шафте, быть прямой, простой по форме и доходить до конца шафта. Не допускается наличие на рукоятке формованных углублений для какой-либо части рук. Если на шафт не наложено никакого материала, то рукояткой считается часть шафта, предназначенная для того, чтобы игрок держался за нее.

- (i) Рукоятки всех клюшек, кроме паттеров, должны быть круглыми в поперечном сечении. Исключение составляет наличие прямого, непрерывного, слегка выступающего ребра по всей длине рукоятки. На рукоятке с обмоткой или имитацией обмотки допускается наличие спирального узора, образующего небольшие ступеньки.
- (ii) Рукоятка паттера не обязательно должна иметь круглое поперечное сечение при условии, что поперечное сечение не имеет углублений, симметрично и в целом примерно одинаково по всей длине рукоятки (см. пункт (v)).
- (iii) Рукоятка может сужаться к концу, но не должна иметь выпуклостей и перехватов. Диаметр поперечного сечения, измеренный в любом направлении, не должен превышать 1,75 дюйма (44,45 мм).

рис. VII



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

4. Головка клюшки

а. Простота формы

Головка клюшки должна в целом быть простой по форме. Все части ее должны быть функциональными, твердыми и естественной конструкции. Головка клюшки или любая ее часть не должна конструироваться похожей на какой-либо иной объект. Не представляется возможным дать ясное и однозначное определение «простой формы». Однако в число особенностей, которые считаются нарушающими данное требование, вследствие чего запрещены, входят (но не ограничиваются ими):

(i) Для всех клюшек

- отверстия на лицевых поверхностях;
- отверстия внутри головки (некоторые исключения могут быть сделаны для паттеров и айронов с выемками на тыльной стороне);
- особенности, имеющие целью обеспечить соответствие требованиям по размерам;
- особенности, сдвигающие вперед или назад ударную поверхность;
- особенности, выступающие значительно выше верхней линии головки;
- бороздки и желобки на головке, которые 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) выше;
- углубления на внешней стороне пятки и/или носка головки, видимые при взгляде сверху;
- глубокие или множественные углубления на внешней стороне задней части головки, видимые при взгляде сверху;

- прозрачные материалы, добавленные к головке, чтобы обеспечить соответствие функциям, которые иным способом не достигаются;
- особенности, видимые за пределами внешних контуров головки при взгляде сверху.

в. Размеры, объем и момент инерции

(i) Вуды

У клюшки, лежащей так, что подошва образует с горизонтальной плоскостью угол в 60 градусов, размерные параметры головки должны быть следующими:

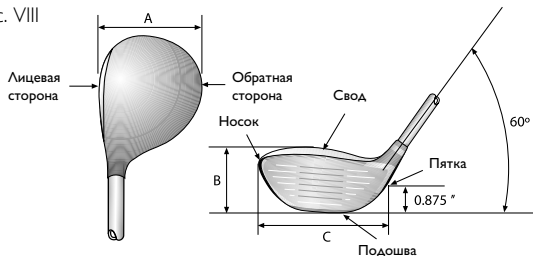
- расстояние от пятки до носка головки больше, чем расстояние от лицевой до обратной стороны;
- расстояние от пятки до носка головки не более 5 дюймов (127 мм);
- расстояние от подошвы до свода головки, включая все разрешенные выступы, не более 2,8 дюйма (71,12 мм).

Эти параметры измеряются по горизонтали между вертикальными проекциями крайних точек:

- пятки и носка;
- лицевой и обратной стороны (см. рисунок VIII, размер А);

и по вертикали между горизонтальными проекциями крайних точек подошвы и свода (см. рисунок VIII, размер В). Если крайняя точка пятки не определяется очевидно, считается, что она находится на 0,875 дюйма (22,23 мм) выше горизонтальной плоскости, на которой лежит клюшка (см. рисунок VIII, размер С).

рис. VIII



Объем головки не должен превышать 460 кубических сантиметров (28,06 куб. дюймов) плюс допуск в 10 куб. см (0,61 куб. дюйма).

Когда продольный угол наклона головки клюшки (лай) составляет 60 градусов, момент инерции вокруг вертикальной оси, проходящей через центр тяжести головки клюшки, не должен превышать 5900 грамм на 1 кв. см. (32,259 унций на 1 кв. дюйм), плюс допуск в 100 грамм на кв. см. (0,547 унции на 1 кв. дюйм).

(ii) Айроны

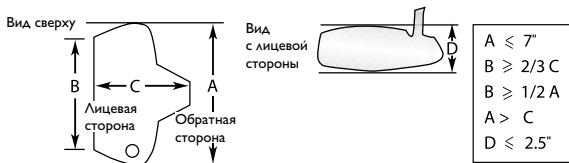
Размеры головки должны быть таковы, чтобы при завершённой *изготовке к удару* расстояние от пятки до носка было больше, чем расстояние от лицевой до обратной стороны.

(iii) Паттеры (рис. IX)

Размеры головки в нормальном положении *изготовки к удару* должны быть такими, что:

- расстояние от пятки до носка превышает расстояние от лицевой поверхности до обратной стороны головки;
- расстояние от пятки до носка головки менее или равно 7 дюймам (177,8 мм);
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности более или равно двум третям расстояния от лицевой поверхности до обратной стороны головки;
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности более или равно половине расстояния от пятки до носка головки;
- расстояние от подошвы до верха головки, включая все разрешенные выступы, менее или равно 2,5 дюймам (63,5 мм).

рис. IX



Для головок традиционной формы эти размеры измеряются по горизонтали между вертикальными проекциями крайних точек:

- пятки и носка головки;
- пятки и носка лицевой стороны;
- лицевой и обратной стороны;

и по вертикали между горизонтальными проекциями крайних точек подошвы и верхней части головки.

Для головок нетрадиционной формы длина от носка до пятки может измеряться по лицевой стороне.

с. Пружинящий эффект и динамические характеристики

Конструкция, материалы и/или производство, или любая обработка головки (включая ударную поверхность) не должна:

- (i) давать пружинящий эффект, который превышает пределы, установленные в Протоколах испытаний маятниковым методом, выпущенных R&A;
- (ii) содержать свойства или технологии, которые могли бы придать головке чрезмерный пружинящий эффект или повлиять на него, включая отдельные пружины или пружинящие свойства, но не ограничиваясь ими;
- (iii) оказывать чрезмерное добавочное воздействие на движение мяча.

Примечание. Пункт (i) не относится к паттерам.

d. Ударные поверхности

Клюшка должна иметь только одну ударную поверхность. Исключение составляет паттер, который может иметь две ударные поверхности, при условии, что их характеристики одинаковы и они находятся одна напротив другой.

5. Лицевая сторона клюшки

a. Общие положения

Лицевая сторона клюшки должна быть твердой, 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 должна быть гладкой и без вогнутости (за исключением отдельных видов неровностей, перечисленных ниже).

в. 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. рисунок X).

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

рис. X



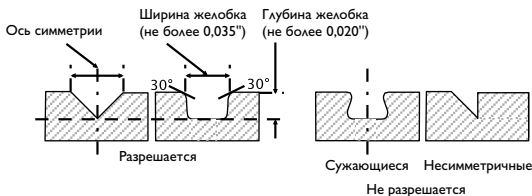
с. Неровности зоны удара

Если на клюшке присутствуют желобки или точечные углубления в зоне удара, они должны удовлетворять следующим требованиям:

(i) Желобки

- Желобки должны быть прямыми и параллельными.
- Желобки должны иметь симметричное поперечное сечение, и их стороны не должны сходиться (см. рисунок XI).

рис. XI

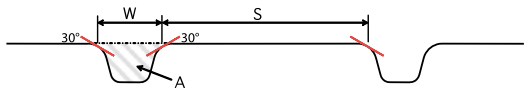


- Для клюшек с лотфом 25 градусов или более желобки должны иметь простой профиль поперечного сечения.*
- Ширина, интервал и поперечное сечение желобков должны быть единообразны по всей лицевой стороне клюшки (некоторые исключения могут быть предусмотрены для вудов).

- Ширина каждого из желобков не должна превышать 0,035 дюйма (0,9 мм) по результатам официальной «30-градусной» методики измерения R&A.
- Расстояние между краями соседних желобков не должно быть меньше, чем утроенная ширина желобка, а также не меньше 0,075 дюйма (1,905 мм).
- Глубина желобков не должна превышать 0,020 дюйма (0,508 мм).
- Для всех ключек, за исключением драйверов, отношение площади поперечного сечения (A) желобка к шагу желобка (W+S) не должна превышать 0,0030 кв. дюйма на дюйм (0,0762 кв.мм/мм) (см. рис. XII)*

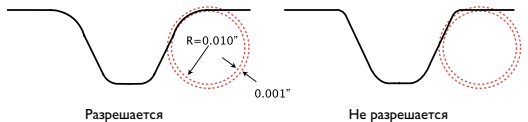
рис. XII

$$\frac{A}{W + S} \leq 0.0030 \text{ in}^2 / \text{in}$$



- Желобки не должны иметь острых кромок или выпуклых краев.
- Для ключек с лофтом 25 градусов или более края желобков должны быть закругленной формы, с радиусом закругления, измеренным как указано на рис. XIII, не менее 0,010 дюйма (0,254 мм) и не более 0,020 дюйма (0,508 мм). Допустимы отклонения радиуса закругления в пределах 0,001 дюйма (0,0254 мм).*

рис. XIII



(ii) Точечные углубления

- Максимальный размер любого точечного углубления не должен превышать 0,075 дюйма (1,905 мм).
- Расстояние между точечными углублениями (или между такими углублениями и желобками) не должно быть менее 0,168 дюйма (4,27 мм) при измерении между центрами углублений.
- Глубина точечных углублений не должна превышать 0,040 дюйма (1,02 мм).

- Точечные углубления не должны иметь острых кромок и выпуклых краев.
- Для клюшек с лофтом 25 градусов или более края точечных углублений должны быть закруглённой формы, с радиусом закругления, измеренным как указано на рис. XIII, не менее 0,010 дюйма (0,254 мм) и не более 0,020 дюйма (0,508 мм). Допустимы отклонения радиуса закругления в пределах 0,001 дюйма (0,0254 мм).*

Примечание 1. Требования к желобкам и точечным углублениям, помеченные звёздочкой (*), применимы только к новым моделям клюшек, произведённым после 1 января 2010 года, а также к любым клюшкам, ударная поверхность которых намеренно изменялась, например обновлялись желобки. Для получения дополнительной информации о соответствии требованиям клюшек, произведённых до 1 января 2010 года, обращайтесь к разделу «Equipment Search» веб-сайта www.randa.org

Примечание 2. Комитет в Условиях соревнований может установить, что клюшки, переносимые игроком, должны соответствовать указанным выше и отмеченным звёздочкой (*) требованиям к желобкам и точечным углублениям. Введение такого условия рекомендуется исключительно в соревнованиях игроков высокого класса. Для получения дополнительной информации обращайтесь к Решению 4-1/1 из книги «Решения по правилам гольфа».

d. Декоративная маркировка

Центр зоны удара может быть отмечен изображением, находящимся в пределах квадратного участка со стороной 0,375 дюйма (9,53 мм). Это изображение не должно оказывать добавочного воздействия на движение мяча. Разрешается наличие изображения за пределами зоны удара.

e. Отделка лицевой стороны, выполненной не из металла

Приведенные выше требования не применяются к головкам клюшек, выполненных из дерева, или зона удара которых выполнена из материала, твердостью менее, чем у металла, с лофтом 24 градуса или меньше. Однако для них запрещена обработка, способная оказать добавочное влияние на движение мяча.

f. Отделка лицевой стороны паттера

Любая разметка на лицевой поверхности паттера не должна иметь острых кромок и выпуклых краев. Требования к шероховатости, материалу и отделке зоны удара к паттерам не применяются.

Приложение III. Мяч

1. Общие положения

Мяч не должен иметь значительных отличий от традиционных и привычных форм и способов производства. Материалы и конструкция мяча не должны противоречить целям и духу *Правил*.

2. Вес

Вес мяча не должен превышать 45,93 г (1,620 английской унции).

3. Размер

Диаметр мяча не должен быть меньше 42,67 мм (1,680 дюйма).

4. Сферическая симметрия

Мяч не должен быть сконструирован, изготовлен или модифицирован таким образом, чтобы получить свойства, которые отличались бы от свойств сферически симметричного мяча.

5. Начальная скорость

Начальная скорость мяча не должна превышать предельного значения, определяемого в соответствии с действующим Стандартом начальной скорости мячей для гольфа, установленным R&A.

6. Стандарт дальности

Сумма расстояний полета и качения мяча, определенная по результатам тестирования с использованием оборудования, одобренного R&A, не должна превышать расстояния, определяемого в соответствии с действующим Стандартом дальности мячей для гольфа, установленным R&A.

Приложение IV. Устройства и игровое снаряжение

При возникновении у игрока сомнений по поводу соответствия любого устройства или игрового снаряжения *Правилам*, следует обращаться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец устройства или снаряжения, запускаемого в производство, на предмет принятия решения о том, будет ли его применение в течение оговоренного раунда нарушением Правила 14-3. Образцы становятся собственностью R&A и используются для справок. Если изготовитель не представил образец, или, предоставив образец и не дождавшись решения, начинает изготовление или продажу устройства или снаряжения, он принимает на себя риск того, что использование этих устройств или снаряжения может быть признано не соответствующим *Правилам*.

Нижеследующие параграфы, а также их трактовки и спецификации, устанавливают основные требования к конструкции устройств и снаряжения. Их следует использовать в связи с *Правилом 11-1 (Удар с площадки-ти)* и *Правилом 14-3 (Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения)*.

1. Подставочки-ти (*Правило 11*)

Подставочка-ти это устройство, сконструированное для установки мяча в приподнятом над землей положении. Подставочка-ти не должна:

- быть длиннее 4 дюймов (101,6 мм);
- быть спроектированной или произведенной таким образом, чтобы указывать линию игры;
- оказывать неоправданное влияние на движение мяча;
- помогать игроку в совершении удара или в его игре любым другим способом.

2. Перчатки (*Правило 14-3*)

Игрок может носить перчатки, помогающие ему в хвате клюшки, которые должны быть простыми.

«Простые» перчатки должны:

- плотно облегать руку, охватывая или открывая каждый палец в отдельности;
- быть сделанными из однородного материала, примененного по всей кисти и поверхности хвата пальцами.

«Простые» перчатки не должны иметь:

- на поверхности хвата или внутри перчатки материалов, главным назначением которых является «набивка», или дающих эффект «набивки». Набивкой считается когда какая-либо зона материала перчатки в толщину превышает соседние зоны более чем на 0,025 дюйма (0,635мм), в отсутствие дополнительных накладок;

Примечание: Накладки могут применяться для повышения износостойкости, улучшения впитывающих качеств или в иных функциональных целях, если они не будут выходить за пределы определения «набивка» выше.

- стяжек, помогающих предотвратить проскальзывание клюшки или скрепляющих руку и клюшку;
- любых средств скрепления пальцев вместе;
- материалов перчатки, прилипающих к рукоятке;
- особенностей, помимо визуальных средств, разработанных для помощи игроку в расположении рук в согласованном или каком-либо конкретном положении на рукоятке;
- утяжелителей, помогающих игроку в совершении удара;
- любых особенностей, могущих ограничить подвижность суставов;
- любых других свойств, которые могли бы помочь игроку в совершении удара или в его игре.

3. Обувь (Правило 14-3)

Игрок может носить обувь, помогающую ему прочно принимать игровую стойку. Условиями соревнований могут регулироваться некоторые ограничения в отношении обуви, например использование металлических шипов на подошве, но обувь в любом случае не должна обладать свойствами:

- разработанными специально для помощи игроку в принятии игровой стойки и/или создания условий для принятия стойки;
- разработанными для помощи игроку в прицеливании;
- которые могли бы любым другим способом помочь игроку в совершении удара или в его игре.

4. Одежда (Правило 14-3)

Предметы одежды не должны обладать свойствами:

- разработанными для помощи игроку в прицеливании;

- которые могли бы любым другим способом помочь игроку в совершении удара или в его игре.

5. Устройства для измерения расстояний (Правило 14-3)

Во время *оговоренного раунда* использование любых устройств, определяющих расстояния, не разрешается, если только *Комитетом* не будет введено Местное правило, допускающее это (см. Примечание к Правилу 14-3 и Приложение I; часть B; Раздел 3).

Если будет введено такое Местное правило, то устройство должно измерять только расстояния.

В число функций, при наличии которых использование устройства будет нарушением Местного правила, входят (но не ограничиваются ими):

- оценка или измерение наклона;
- оценка или измерение других условий, которые могут оказывать влияние на игру (в т.ч. скорость или направление ветра, иная климатическая информация, такая как температура, влажность и т.п.)
- дача рекомендаций, которые могут помочь игроку в совершении удара или в его игре (в т.ч. о выборе клюшки, типе предстоящего удара, чтении гринов, или других подобных советов);
- вычисление эффективного расстояния между двумя точками на основе уклона или иных условий, влияющих на дальность удара.

Использование устройств при наличии таких функций противоречит *Правилам* вне зависимости от того, что:

- функции являются отключаемыми или деактивируемыми;
- функции отключены или деактивированы.

Многофункциональное устройство, такое как смартфон и микрокомпьютер, может быть использовано в качестве устройства для измерения расстояний, если оно содержит приложение для определения расстояний, которое соответствует приведённым выше ограничениям (т.е. измеряет исключительно расстояния). Кроме того, при использовании приложения для определения расстояний, в устройстве должны отсутствовать другие установленные приложения и функции, при наличии которых использование устройства будет противоречить *Правилам*, независимо от того, использовались ли такие функции или нет.



Правила, определяющие статус любителя

Утверждены R&A Rules Limited
и Ассоциацией гольфа США

Вступили в силу с 1 января 2012 года

Предисловие к Правилам любительского статуса 2012 года

Предисловие к Правилам любительского статуса 2012 года

Любительство в спорте распространено сегодня гораздо менее, чем в прошлом. R&A Rules Limited (R&A) и Ассоциация гольфа США (USGA), действуя в качестве органов, управляющих гольфом и правилами игры во всем мире, проводили на протяжении последних четырех лет углубленный пересмотр Правил любительского статуса (Правила).

R&A и USGA приняли решение, что разделение между любительским и профессиональным гольфом следует сохранить, и что одновременное снятие ограничений, существующих в любительском гольфе, может повредить интересам современной игры. Согласились, что, поскольку любительский гольф во многом является саморегулируемым, как с точки зрения правил игры, так и в отношении гандикапов, то неконтролируемое финансовое стимулирование может оказать чрезмерное давление на эти важные элементы и нанести тем самым ущерб целостности игры.

Основными целями новых Правил являются:

- международное признание, наиболее отвечающее интересам игры;
- модернизация Правил, когда это целесообразно, таким образом, чтобы сохранить неизменными традиции игры;
- обеспечение их жизненности и реализуемости;
- обеспечение применимости на всех уровнях (клубный гольф, любительские соревнования элитного уровня и профессиональный гольф).

Через соответствующие ограничения Правила призваны поощрять любительство в гольфе, концентрировать внимание гольфистов-любителей на спортивной составляющей игры и присущих ей наградах, а не на получении финансовой выгоды.

R&A и USGA считают, что обновлённые Правила обеспечат надлежащий баланс, сохраняя традиции любительского гольфа и допуская, тем не менее, более широкую поддержку, которая требуется молодым талантливым гольфистам. В то же время мы признаём, что проблемы, встающие перед отдельными гольфистами и организациями в разных странах, могут существенно различаться ввиду отличия социальных и экономических условий, и в странах, где гольф только начинает развиваться, возможно требуется более либеральный и гибкий подход, чтобы помочь развитию игры.

С учетом перечисленного выше R&A и USGA были подготовлены обновлённые Правила любительского статуса, предлагаемые вашему вниманию. Основные изменения Правил перечислены на страницах 11 и 12 этой книги.

Клайв Эдгинтон
Председатель
Комитета любительского статуса
R&A Rules Limited

Кристи Остин
Председатель
Комитета любительского статуса
USGA

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. Для получения последней информации обращайтесь, пожалуйста, в R&A или посетите веб-сайт www.randa.org.

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:

(а) добивается успехов в соревнованиях на уровне региона или страны, либо включен в сборную команду своей страны, национального или регионального гольф союза или ассоциации;

(b) соревнуется на элитном уровне.

Репутацию в гольфе можно приобрести только благодаря наличию *игрового мастерства*, и такая *репутация* считается сохраняющейся в течение пяти лет после того, как *игровое мастерство* гольфиста снижается ниже стандартов, устанавливаемых *Руководящим органом*.

Комитет

Комитетом является соответствующий *Комитет Руководящего органа*.

Любитель

Любителем является любое лицо, играющее в гольф ради испытания себя игрой, не в качестве профессии и не для извлечения финансовой выгоды, независимо от того, участвует ли оно в соревнованиях или играет в порядке досуга.

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

Обучение

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

Примечание. Обучение не подразумевает преподавание психологических аспектов игры, или Правил гольфа и Этикета.

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.

Правило или Правила

Термин *Правило* или *Правила* в тексте данного документа означает Правила, определяющие статус любителя, а также их трактовки, содержащиеся в «Решениях по Правилам любительского статуса».

Призовой ваучер

Призовой ваучер – это ваучер, подарочный сертификат или подарочная карта, или что либо подобное, одобренные *Комитетом*, ответственным за проведение соревнований, для приобретения товаров или услуг в гольф-магазине, гольф-клубе или в любом ином месте их реализации.

Розничная стоимость

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

Руководящий орган

Руководящим органом в отношении администрирования Правил любительского статуса, для любой страны, является национальный гольф союз или ассоциация этой страны.

Символический приз

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

Юниор

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

R&A

R&A означает организацию R&A Rules Limited.

USGA

USGA означает Ассоциацию гольфа Соединенных Штатов Америки.

Правило 1

Любители

1-1. Общие положения

Любитель должен играть в гольф и вести себя в соответствии с настоящими *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 Правил

Назначение *Правил* заключается в сохранении разграничений между любительской и профессиональной игрой в гольф, и обеспечение того, чтобы любительский гольф, где вопросы *Правил* и применения гандикапов во многом являются саморегулируемыми, был свободен от воздействия, которое может быть оказано неконтролируемыми финансовой поддержкой и финансовым стимулированием.

Через соответствующие ограничения *Правила* призваны поощрять любительство в гольфе, сосредоточить внимание гольфистов-любителей на спортивной составляющей игры и присущих ей наградах, а не на получении финансовой выгоды.

1-4. Спорные вопросы, связанные с Правилами

Любому лицу, которое 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 вправе вести себя как профессиональный гольфист или называть себя таковым. В целях применения настоящих *Правил*, профессиональным гольфистом считается любое лицо, которое:

- играет в гольф в качестве профессии;
- работает в качестве профессионального гольфиста;
- участвует в соревнованиях по гольфу как профессионал;
- является членом любой профессиональной гольф-ассоциации (ПГА);
- является членом профессионального Тура, к участию в котором допускаются исключительно профессиональные гольфисты.

Исключение: *Любитель* вправе иметь какую-либо категорию членства в ПГА при условии, что такая категория не дает ему никаких прав и используется исключительно в административных целях.

Примечание 1. *Любитель* вправе сделать запрос о возможности для него стать профессионалом, включая нереализованную 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.

Примечание 2. 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.

2-2. Контракты и соглашения

а. Национальные гольф союзы и ассоциации

Любитель вправе заключить контракт и/или соглашение с его национальным гольф союзом или ассоциацией, при условии, что он не будет получать выплаты, компенсации или любую иную финансовую выгоду, прямо или косвенно, до тех пор, пока будет оставаться *любителем*, если иное не предусмотрено *Правилами*.

в. Профессиональные агенты, спонсоры и иные третьи стороны

Любитель вправе заключить контракт и/или соглашение с любой третьей стороной (включая профессиональных агентов или спонсоров, но не ограничиваясь ими), при условии, что:

- (i) гольфист достиг 18-тилетнего возраста;
- (ii) договор или соглашение заключается исключительно в отношении его будущего в качестве профессионального игрока, и не обуславливает участие в определенных любительских или профессиональных соревнованиях в качестве любителя;
- (iii) он не будет получать выплаты, компенсации или любую иную финансовую выгоду, прямо или косвенно, до тех пор, пока будет оставаться любителем, если иное не предусмотрено *Правилами*.

Исключение: В отдельных случаях, при наличии индивидуальных обстоятельств, любитель, не достигший 18-летнего возраста, может обратиться в *Руководящий орган* за разрешением заключить подобный контракт, при условии, что он будет заключен не более чем на 12 месяцев и будет невозобновляемым.

Примечание 1. Перед подписанием контракта и/или соглашения с любой третьей стороной, любителю рекомендуется проконсультироваться с *Руководящим органом*, чтобы убедиться, что такой контракт или соглашение соответствует *Правилам*.

Примечание 2. Если любитель получает образовательную гольф-стипендию (см. правило 6-5), или планирует обратиться за получением такой стипендии, ему рекомендуется проконсультироваться с национальным органом, регулирующим подобные стипендии, и/или с соответствующим учебным заведением, с целью убедиться, что любой контракт и/или соглашение с третьей стороной будет допустимым в соответствии с правилами предоставления стипендий.

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.

Тем не менее, *любитель* вправе участвовать в матчах, соревнованиях или показательных выступлениях, где назначены денежные призы или их эквивалент, при условии, что до своего участия он письменно откажется от прав на любые призовые деньги в этих мероприятиях.

Исключение: Когда назначаются денежные призы за попадание в лунку с одного удара в ходе игры раунда гольфа, не требуется, чтобы *любитель* отказался от прав на любые призовые деньги в этих мероприятиях перед их началом (см. Правило 3-2b).

(Поведение, противоречащее целям 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 любом отдельном соревновании или в серии соревнований.

Исключение: Призы за попадание в лунку с одного удара - см. Правило 3-2b.

Примечание 1. Ограничение ценности применяется ко всем формам соревнований по гольфу, вне зависимости от того, проходят ли они на гольф-поле, драйвинг рейндже или на гольф-симуляторах, включая призы за самый ближний к лунке или за самый дальний удар.

Примечание 2. Ответственность за подтверждение *розничной стоимости* того или иного приза возлагается на *Комитет*, ответственный за проведение соревнований.

Примечание 3. 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.

б. Награды за попадание в лунку с одного удара

Любитель вправе получить приз, стоимость которого превышает пределы,

установленные Правилom 3-2а, включая приз в денежной форме, за попадание в лунку с одного удара в ходе игры раунда гольфа.

Примечание: Попадание в лунку с одного удара должно произойти во время игры раунда гольфа и быть частью этого раунда. Отдельные соревнования с несколькими попытками, соревнования проводимые не на гольф-поле (например на драйвинг-рейндже или на гольф-симуляторе) а также соревнования в паттинге не подпадают под настоящее условие и являются объектом ограничений, предусмотренных Правилами 3-1 и 3-2.

3-3. Награды за заслуги

а. Общие положения

Любитель не должен принимать награду за заслуги, розничная стоимость которой превышает предельное значение, определенное Правилom 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 понесенных расходов в связи с участием в соревнованиях или показательных выступлениях, как указано в статьях а-г настоящего Правила.

Если любитель получает образовательную гольф-стипендию (см. правило 6-5), или планирует обратиться за получением такой стипендии, ему рекомендуется проконсультироваться с национальным органом, регулирующим

подобные стипендии, и/или с соответствующим учебным заведением, с целью убедиться, что любая компенсация расходов будет допустимой в соответствии с правилами предоставления стипендий.

а. Семейная поддержка

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

б. Юниоры

Юниор вправе принимать компенсацию расходов в связи участия в соревнованиях, к которым допускаются только *юниоры*.

Примечание: Если *юниор* принимает участие в соревнованиях, участие в которых не ограничивается только *юниорами*, он вправе принимать компенсацию расходов с соблюдением требований, указанных в Правиле 4-2с.

с. Индивидуальные соревнования

Любитель вправе принимать 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 региональный или национальный гольф союз или ассоциацию игрока, либо, с разрешения этого органа, через гольф-клуб, в котором состоит игрок.
- (ii) Если соревнования проводятся в другой стране, компенсация расходов должна быть разрешена и выплачиваться через региональный или национальный гольф союз или ассоциацию игрока, либо, с разрешения национального союза или ассоциации, выплачиваться через орган, управляющий гольфом на территории, где проводятся соревнования.

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 дни тренировок в связи с соревнованиями.

Исключение. *Любитель* не вправе принимать компенсацию расходов прямо или опосредованно от профессиональных агентов (см. Правило 2-2) 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;
- свой региональный или национальный гольф союз или ассоциацию;
- 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 на территории, где проводятся соревнования.

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 принимать компенсацию расходов.

f. Показательные выступления

Любитель, участвующий в показательном выступлении, устроенном в пользу известной благотворительной организации, вправе принимать 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 принимать 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.

4-3. Компенсация затрат на существование

Любитель вправе принимать разумную компенсацию затрат на существование для покрытия расходов общего характера, в размере не превышающем фактических затрат, при условии, что такая компенсация будет одобрена и выплачена через национальный гольф союз или ассоциацию игрока.

При определении того, является ли компенсация затрат на существование необходимой и/или приемлемой, национальному гольф союзу или ассоциации, которые вправе одобрить подобную компенсацию затрат, следует принимать во внимание различные факторы, в том числе социально-экономические условия.

Исключение: *Любитель* не вправе принимать компенсацию затрат на существование, прямо или опосредованно, от профессиональных агентов (см. Правило 2-2) или из других подобных источников, перечень которых может устанавливаться *Руководящим органом*.

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

а. 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.

в. 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

Нижеперечисленные требования Правила 6 применяются исключительно к любителям, обладающим *игровым мастерством* или *репутацией*.

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. Продвижение, реклама или продажи

Любитель, обладающий *игровым мастерством* или *репутацией*, не должен использовать это *мастерство* или *репутацию* с целью:

- (i) продвижения, продажи или рекламы чего-либо;
- (ii) предоставления имени или образа для использования третьими сторонами в целях продвижения, рекламы или продажи чего-либо.

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

- (a) своего национального или регионального гольф союза или ассоциации;
- (b) официальной благотворительности (или подобного);
- (c) с согласия национального гольф союза или ассоциации, любого со-

ревнования по гольфу или иного события в мире гольфа, вызывающего наибольший интерес, или вносящего вклад в развитие гольфа.

Любитель не вправе получать любые платежи, компенсации или извлекать финансовую выгоду, делая это напрямую или опосредованно, разрешая использовать своё имя или образ подобным образом.

Примечание 1. *Любитель* вправе принимать гольф-снаряжение от любых лиц, чья профессиональная деятельность связана с таким снаряжением, при условии, что это никак не связано с рекламой.

Примечание 2. Допустимо ограниченное размещение названий и логотипов на игровой форме и снаряжении. Детальную информацию связанную с данным Примечанием и его надлежащую трактовку см. в «Решениях по Правилам любительского статуса».

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*, обладающий *игровым мастерством* или *репутацией*, 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 написания 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, 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 (см. Правило 6-2).

6-5. Образовательные гранты, стипендии и программы поддержки

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, вправе принимать гранты, стипендии и программы поддержки, условия получения которых были одобрены Руководящим органом.

Руководящий орган может дать предварительное одобрение условий получения образовательных грантов, стипендий и программ поддержки, действующих, например, в рамках Национальной студенческой спортивной ассоциации (NCAA) Соединенных Штатов Америки, или иных подобных спортивных организаций в образовательных учреждениях.

Если любитель получает образовательную гольф стипендию, или планирует обратиться за получением такой стипендии, ему рекомендуется проконсультироваться с национальным органом, регулирующим подобные стипендии, и/или с соответствующим учебным заведением, с целью убедиться, что любой контракт и/или соглашение с третьей стороной (Правило 2-2b) или компенсация расходов на соревнования (Правило 4-2) будут допустимы в соответствии с правилами предоставления стипендий.

6-6. Членство в гольф-клубе

Любитель, обладающий игровым мастерством или репутацией, вправе принять предложение о членстве в гольф-клубе или привилегиях пользования гольф-полем, без полной оплаты соответствующей категории членства или привилегий, за исключением случаев, когда такое предложение сделано с целью предоставить 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, противоречащее целям Правил

Любитель не должен предпринимать какие-либо действия, в том числе связанные с денежными ставками в гольфе, которые противоречат назначению 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 им 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 любой заинтересованный гольф союз или ассоциацию.

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 затронуты.

Правило 9 Восстановление статуса любителя

9-1. Общие положения

Комитет обладает исключительным правом:

- принятия решения о восстановлении статуса *любителя* в отношении профессионального гольфиста или любого другого лица, нарушавшего *Правила*;
- установления срока ожидания восстановления статуса;

- отказа в восстановлении статуса;

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:

а. В ожидании восстановления статуса

Любительский и профессиональный гольф являются двумя формами игры, имеющими существенные отличия, и предоставляющими различные возможности. Если процедура смены профессионального статуса на любительский будет слишком простой, это не принесет пользы ни любительскому, ни профессиональному гольфу. Кроме того, необходимы сдерживающие факторы, которые противодействовали бы любым нарушениям *Правил*. 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:

- (а) со дня, когда о последнем нарушении стало известно *Комитету*, либо
- (б) с иной даты, которую определит *Комитет*.

б. 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.

с. 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.

e. 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.

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

Любителем является любое лицо, играющее в гольф ради испытания себя игрой, а не в качестве профессии и не для извлечения финансовой выгоды, независимо от того, участвует ли оно в соревнованиях или играет в порядке досуга.

Чрезмерное 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 будет вредить чистоте игры.

Существуют отличия между игрой за денежные призы (Правило 3-1), азартными играми или пари, противоречащими цели *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 учреждать 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 нарушение 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

Предисловие к изданию Правил гольфа 2012 года	7
Предисловие к изданию 2012 года на русском языке	8
Основные изменения, внесенные в сборник Правил в 2012 году	9
Изменения, внесенные в сборник Правил в 2012 году на русском языке	13
Как пользоваться книгой «Правила гольфа»	14
Краткое руководство по Правилам гольфа	16
РАЗДЕЛ I. ЭТИКЕТ И ПРАВИЛА ПОВЕДЕНИЯ НА ПОЛЕ	
Введение	25
Дух игры в гольф	25
Требования безопасности	25
Уважение к другим игрокам	26
Темп игры	26
Уход за полем	27
Заключение. Штраф за нарушение правил	28
РАЗДЕЛ II. ТЕРМИНЫ И ОПРЕДЕЛЕНИЯ	
Ближайшая точка устранения влияния	29
Боковая водная преграда	29
Бункер	30
Водная преграда	30
Временный мяч	31
За пределами поля	31
Замещающий мяч	32
Изготовка к удару	32
Кедди	32
Комитет	33
Линия игры	33
Линия патта	33
Лунка	33
Маркер	33
Мяч в игре	34
Мяч, забитый в лунку	34
Наблюдатель	34
Неверный мяч	34
Неверный паттинг-грин	35

Ненормальное состояние участка поля	35
Норное животное	35
Оговоренный раунд	35
Основная часть поля	36
Партнер	36
Паттинг-грин	36
Площадка-ти	36
Поле	36
Посторонняя сила	36
Потерянный мяч	37
Правило или Правила	37
Право первого удара	38
Преграды	38
Препятствия	38
Противник	38
Ремонтируемая зона	38
Рефери	39
Свободные помехи	39
Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый	40
Случайная вода	40
Случайный фактор	40
Снаряжение	40
Совет	41
Стойка	41
Сторона	41
Удар	42
Участник	42
Флажок	42
Форкедди	42
Форсом	42
Форбол	42
Форматы игры на счет ударов	43
Индивидуальная игра	43
Форматы матчевой игры	43
Сингл (одиночный матч)	43
Трисом	43
Форсом	43
Трибол	43
Бестбол (лучший мяч)	43
Форбол	43

Штрафной удар	43
R&A	43

РАЗДЕЛ III . ПРАВИЛА ИГРЫ

ИГРА

Правило 1 Игра

1-1. Общие положения	44
1-2. Оказание влияния на движение мяча или изменение местонахождения мяча	44
1-3. Договоренности об отмене действия Правил	45
1-4. Случаи, не предусмотренные Правилами	45

Правило 2 Матчевая игра

2-1. Общие положения	45
2-2. Ничья на лунке	46
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 ударов

3-1. Общие положения. Победитель	48
3-2. Мяч не забит в лунку	48
3-3. Сомнения в правильности действий	48
a. Порядок разрешения	48
b. Определение счета на данной лунке	49
3-4. Отказ от соблюдения Правил	49
3-5. Обычный штраф	49

КЛЮШКИ И МЯЧ

Правило 4

4-1. Форма и модель клюшки	50
a. Общие положения	50
b. Износ и изменения	50
4-2. Изменение игровых характеристик и посторонние материалы	51
a. Изменение игровых характеристик	51
b. Посторонние материалы	51
4-3. Поврежденные клюшки: ремонт и замена	52
a. Повреждение, полученное в ходе игры	52
b. Повреждение, полученное не в ходе нормальной игры	52
c. Повреждение до начала раунда	52
4-4. Максимальный комплект из 14 клюшек	53

a. Выбор и добавление клюшек	53
b. Право партнеров на использование общих клюшек	53
c. Объявление лишней клюшки вне игры	54

Правило 5 Мяч

5-1. Общие положения	54
5-2. Посторонние материалы	55
5-3. Мяч, непригодный для игры	55

ОБЯЗАННОСТИ ИГРОКА

Правило 6 Игрок

6-1. Правила	56
6-2. Гандикап	56
a. Матчевая игра	56
b. Игра на счет ударов	57
6-3. Время начала игры и группы	57
a. Время начала игры	57
b. Группы	57
6-4. Кедди	57
6-5. Мяч	58
6-6. Запись результата в игре на счет ударов	58
a. Запись результата	58
b. Подписание и сдача счетной карточки игрока	58
c. Внесение изменений в счетную карточку игрока	59
d. Неправильный счет на лунке	59
6-7. Неоправданная задержка игры. Медленная игра	59
6-8. Перерывы в игре. Возобновление игры	60
a. Допустимые перерывы	60
b. Порядок приостановки игры Комитетом	60
c. Поднятие мяча с поля при прерванной игре	61
d. Порядок действий при возобновлении игры	61

Правило 7 Тренировка

7-1. До начала раунда или между раундами	62
a. Матчевая игра	62
b. Игра на счет ударов	62
7-2. Во время раунда	63

Правило 8 Советы, указание линии

8-1. Советы	64
8-2. Указание линии игры	64
a. Вне паттинг-гринга	64

b. На паттинг-грине.	65
------------------------------	----

Правило 9 Сведения о выполненных ударах

9-1. Общие положения.	65
9-2. Матчевая игра.	65
a. Сведения о выполненных ударах.	65
b. Ложные сведения	66
9-3. Игра на счет ударов	66

ОЧЕРЕДНОСТЬ ИГРЫ

Правило 10 Очередность игры

10-1. Матчевая игра	67
a. В начале игры на лунке	67
b. Во время игры на лунке	67
c. Удар вне очереди	67
10-2. Игра на счет ударов.	67
a. В начале игры на лунке	67
b. Во время игры на лунке	68
c. Удар вне очереди	68
10-3. Временный мяч или другой мяч с площадки-ти.	68

ПЛОЩАДКА-ТИ

Правило 11 Площадка-Ти

11-1. Удар с площадки-ти.	69
11-2. Ти-маркеры	69
11-3. Мяч скатывается с подставочки-ти	70
11-4. Игра из-за пределов площадки-ти	70
a. Матчевая игра.	70
b. Игра на счет ударов	70
11-5. Игра с неверной площадки-ти.	70

РОЗЫГРЫШ МЯЧА

Правило 12 Поиск и определение принадлежности мячей

12-1. Возможность видеть мяч. Поиск мяча	71
a. Поиски или определение принадлежности мяча, прикрытого песком	71
b. Поиски или определение принадлежности мяча, прикрытого свободными помехами в преграде	71
c. Поиски мяча в воде в водной преграде	
d. Поиски мяча в препятствии или на участке поля в ненормальном состоянии	72
12-2. Поднятие мяча для определения принадлежности.	72

Правило 13 Мяч играется из того положения, в котором он лежит

13-1. Общие положения.	73
13-2. Улучшение местоположения мяча, зоны принятия игровой стойки, свинга или линии игры.	74
13-3. Искусственное создание условий для принятия стойки.	74
13-4. Мяч в преграде: запрещенные действия.	74

Правило 14 Удар по мячу

14-1. Совершение нормального удара по мячу	76
14-2. Помощь	76
a. Непосредственная помощь или защита от посторонних явлений	76
b. Кедди или партнер позади мяча	76
14-3. Искусственные приспособления, необычное игровое снаряжение и необычное использование снаряжения	76
14-4. Более одного удара по мячу.	77
14-5. Удар по движущемуся мячу.	77
14-6. Мяч, движущийся в воде	78

Правило 15 Замещающий мяч, неверный мяч

15-1. Общие положения.	79
15-2. Замещающий мяч.	79
15-3. Неверный мяч.	79
a. Матчевая игра.	79
b. Игра на счет ударов	80

ПАТТИНГ-ГРИН**Правило 16 Паттинг-грин**

16-1. Общие положения.	81
a. Касание линии пата	81
b. Поднятие и очистка мяча	81
c. Выравнивание следов прежних лунок, следов от падения мячей и прочих повреждений	81
d. Опробование поверхности.	82
e. Стойка с расставленными ногами или на линии пата	82
f. Выполнение удара во время движения другого мяча.	82
16-2. Нависание мяча над лункой.	82

Правило 17 Флажок**Определения**

17-1. Обслуживаемый, вынутый, приподнятый флажок	83
17-2. Обслуживание флажка без разрешения игрока.	83

- 17-3. Попадание мячом во флажок или обслуживающего его человека 84
 17-4. Мяч остановился, касаясь флажка 84

СДВИГ, ОТКЛОНЕНИЕ ИЛИ ОСТАНОВКА МЯЧА

Правило 18 Сдвиг мяча, находящегося в покое

- 18-1. Мяч сдвинут посторонней силой 85
 18-2. Мяч сдвинут игроком, партнером, кедди или снаряжением 85
 а. Общие положения 85
 б. Сдвиг мяча после изготовления к удару 86
 18-3. Мяч сдвинут противником, кедди или снаряжением в матчевой игре 86
 а. Сдвиг мяча при поиске 86
 б. Сдвиг мяча в иных обстоятельствах, кроме как при поиске 86
 18-4. Мяч сдвинут коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет ударов 87
 18-5. Мяч сдвинут другим мячом 87
 18-6. Мяч сдвинут при измерении 87

Правило 19 Отклонение или остановка движущегося мяча

- 19-1. Мяч отклонен или остановлен посторонней силой 88
 19-2. Мяч отклонен или остановлен игроком, партнером, кедди или снаряжением 89
 19-3. Мяч отклонен или остановлен противником, кедди или снаряжением в матчевой игре 89
 19-4. Мяч отклонен или остановлен коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет ударов 90
 19-5. Мяч отклонен или остановлен другим мячом 90
 а. Мячом, находящимся в покое 90
 б. Мячом, находящимся в движении 90

ВЛИЯНИЕ РАЗЛИЧНЫХ СИТУАЦИИ И ПОРЯДОК УСТРАНЕНИЯ ВЛИЯНИЯ

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

- 20-1. Поднятие и маркировка 91
 20-2. Вбрасывание и повторное вбрасывание 92
 а. Кто и как производит вбрасывание 92
 б. Место вбрасывания 92
 с. Когда производится повторное вбрасывание 93
 20-3. Установка мяча и возвращение мяча на прежнее место 94
 а. Кто и где устанавливает мяч 94
 б. Местоположение мяча, подлежащего установке или возвращению на прежнее место, изменилось 94
 с. Невозможно определить точку 95

d. Мяч не останавливается на точке	95
20-4. Когда брошенный или установленный мяч находится в игре	96
20-5. Выполнение следующего удара с места предшествующего удара	96
20-6. Поднятие неправомерно замещенного, брошенного или установленного мяча	97
20-7. Игра с неверного места	97
a. Общие положения	97
b. При матчевой игре	97
c. При игре на счет ударов	97

Правило 21 Очистка мяча

Правило 22 Мяч, помогающий или мешающий игре

22-1. Мяч, помогающий игре	99
22-2. Мяч, мешающий игре	101

Правило 23 Свободные помехи

23-1. Устранение влияния	100
--------------------------------	-----

Правило 24 Препятствия

24-1. Подвижное препятствие	101
24-2. Неподвижное препятствие	102
a. Вмешательство	102
b. Устранение влияния	102
24-3. Мяч в препятствии не найден	103
a. Мяч не найден в подвижном препятствии	104
b. Мяч не найден в неподвижном препятствии	104

Правило 25 Ненормальное состояние участка поля, залипший мяч и неверный грин

25-1. Ненормальное состояние участка поля	105
a. Вмешательство	105
b. Устранение влияния	105
25-2. Залипший мяч	108
25-3. Неверный грин	108
a. Вмешательство	108
b. Устранение влияния	108

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

26-1. Устранение влияния водной преграды	109
26-2. Игра мячом, находящимся в водной преграде	110
a. Мяч, остановившийся в той же или в другой водной преграде	110
b. Мяч потерянный или неиграемый за пределами водной преграды, или оказавшийся за пределами поля	110

Правило 27 Потерянный мяч или мяч, находящийся за пределами поля. Временный мяч.	
27-1. Удар и расстояние. Мяч за пределами поля. Мяч не найден в течение пяти минут	111
а. Действия по процедуре «удар и расстояние»	111
б. Мяч за пределами поля	111
с. Мяч не найден в течение пяти минут	111
27-2. Временный мяч	112
а. Порядок действий	112
с. Когда игра временным мячом прекращается	112
Правило 28 Неиграемый мяч	
ПРОЧИЕ ФОРМАТЫ ИГРЫ	
Правило 29 Игра в форматах «трисом» и «форсом»	
29-1. Общие положения	114
29-2. Матчевая игра	114
29-3. Игра на счет ударов	114
Правило 30 Матчевая игра в форматах «трибол», «форбол» и «лучший мяч».	
30-1. Применение Правил гольфа	115
30-2. Матчевая игра в формате «трибол»	115
а. Противник намеренно касается мяча, находящегося в покое, или сдвигает его ..	115
б. Мяч случайно отклонен или остановлен противником	115
30-3. Матчевая игра в форматах бестбол и форбол	116
а. Игрок, представляющий сторону	116
б. Очередность игры	116
с. Неверный мяч	116
д. Штраф стороне	116
е. Дисквалификация стороны	116
ф. Действие штрафа за другие нарушения	117
Правило 31 Игра на счет ударов в формате «форбол»	
31-1. Общие положения	118
31-2. Игрок, представляющий сторону	118
31-3. Подсчет ударов	118
31-4. Очередность игры	118
31-5. Неверный мяч	118
31-6. Штраф стороне	118
31-7. Применение дисквалификации	119
а. Нарушение, совершенное одним из партнеров	119
б. Нарушение Правил обоими партнерами	199
с. Дисквалификация на одну лунку	120

31-8. Действие штрафов за другие нарушения	120
--	-----

Правило 32 Соревнования в форматах «боги», «пар» и «стейблфорд»

32-1. Общие положения	120
а. Богги и пар	120
б. Стейблфорд	121
32-2. Применение дисквалификации	122
а. До конца соревнований	122
б. На одну лунку	123

ОРГАНИЗАЦИЯ ИГРЫ

Правило 33 Комитет

33-1. Условия соревнований. Отмена действия Правил	124
33-2. Поле	124
а. Определение пределов поля и границ различных участков поля	124
б. Новые лунки	124
с. Тренировочная зона	125
д. Поле непригодно для игры	125
33-3. Время начала игры и группы	125
33-4. Таблица гандикаповых ударов	125
33-5. Счетная карточка игрока	125
33-6. Определение победителя при ничьей и равном счете	126
33-7. Применение дисквалификации, полномочия Комитета	126
33-8. Местные правила	126
а. Общие принципы	126
б. Отмена действия или изменение Правил	126

Правило 34

Разрешение споров

34-1. Претензии и штрафы	127
а. Матчевая игра	127
б. Игра на счет ударов	127
34-2. Решение рефери	128
34-3. Решение Комитета	128

ПРИЛОЖЕНИЕ I. МЕСТНЫЕ ПРАВИЛА. УСЛОВИЯ СОРЕВНОВАНИЙ

Часть А Местные правила

1. Определение пределов и границ	131
2. Водные преграды	131
а. Боковые водные преграды	131
б. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	131

3. Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны . . .	132
4. Погодные условия – сыкоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	132
а. Поднятие залипшего мяча, очистка мяча.	132
б. Возможность передвигать мяч и зимние правила	132
5. Препятствия	132
а. Общие положения	132
б. Камни в бункере	133
с. Дорожки и тропинки	133
д. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-рина	133
е. Защита молодых деревьев	133
ф. Временные препятствия	133
6. Зоны вбрасывания мяча	133

Часть В. Примерные местные правила

1. Водные преграды. Мяч, временно играемый по Правилу 26-1	134
2. Участки поля, требующие бережного отношения; экологически уязвимые зоны	135
а. Ремонтируемая зона; игра запрещена	135
б. Экологически уязвимые зоны (УЭЗ).	135
3. Защита молодых деревьев	137
4. Погодные условия – сыкоть, чрезмерная влажность, плохое состояние и забота о состоянии поля	138
а. Улучшение положения залипшего мяча	138
б. Очистка мяча	139
с. Возможность передвигать мяч и зимние правила	139
д. Отверстия, оставшиеся после аэрации	140
е. Стыки кусков дерна	141
5. Камни в бункере	141
6. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-рина.	141
7. Временные препятствия	143
а. Временные неподвижные препятствия (ВНП)	143
б. Временные линии электроснабжения и кабели	146
8. Зоны вбрасывания мяча	146
9. Устройства для измерения расстояний	148

Часть С. Условия соревнований

1. Требования к клюшкам и мячу	149
а. Перечень разрешенных головок драйверов	149
б. Перечень разрешенных мячей для гольфа	150
с. Условие игры одним мячом	150
2. Кедди (примечание к Правилу 6-4)	151

3. Темп игры (Примечание 2 к Правилу 6-7)	152
4. Приостановка игры вследствие опасной ситуации (Примечание к правилу 6-8b)	152
5. Тренировка	153
a. Общие положения	153
b. Тренировочные удары между лунками (Примечание 2 к Правилу 7)	153
6. Советы в командных соревнованиях (Примечание к Правилу 8)	153
7. Новые лунки (Примечание к Правилу 33-2b)	153
8. Способ передвижения	153
9. Запрет на использование допингов	154
10. Порядок определения победителя в случае ничьей	154
11. Распределение игроков в матчевой игре	156
Стандартная сетка с учетом занятых мест	157

ПРИЛОЖЕНИЕ II. КОНСТРУКЦИЯ КЛЮШЕК

1. Ключки	159
a. Общие положения	159
b. Возможность подгонки	159
c. Длина	160
d. Расположение ручки	160
2. Шафт	160
a. Прямолинейность	162
b. Свойства при сгибании и скручивании	162
c. Крепление головки	162
3. Рукоятка	163
4. Головка клюшки	164
a. Простота клюшки	164
(i) Для всех клюшек	164
(ii) Для вудов и айронов	164
b. Размеры, объем и момент инерции	165
(i) Вуды	165
(ii) Айроны	166
(iii) Паттеры	166
c. Пружинящий эффект и динамические характеристики	167
d. Ударные поверхности	167
5. Лицевая сторона клюшки	167
a. Общие положения	167
b. Материал и шероховатость ударной поверхности	168
c. Неровности зоны удара	168
(i) Желобки	168
(ii) Точечные углубления	168

d. Декоративная маркировка.....	170
e. Отделка лицевой стороны, выполненной не из металла.....	170
f. Отделка лицевой стороны паттера.....	170

ПРИЛОЖЕНИЕ III. МЯЧ

1. Общие положения.....	171
2. Вес.....	171
3. Размер.....	171
4. Сферическая симметрия.....	171
5. Начальная скорость.....	171
6. Стандарт дальности.....	171

ПРИЛОЖЕНИЕ IV. УСТРОЙСТВА И ИГРОВОЕ СНАРЯЖЕНИЕ

1. Подставочка-ти (Правило 11).....	172
2. Перчатки (Правило 14-3).....	172
3. Обувь (Правило 14-3).....	173
4. Одежда (Правило 14-3).....	173
5. Устройства для измерения расстояний (Правило 14-3).....	174

ПРАВИЛА, ОПРЕДЕЛЯЮЩИЕ СТАТУС ЛЮБИТЕЛЯ

Предисловие к правилам любительского статуса.....	175
Преамбула.....	177
Определения.....	177
Игровое мастерство или репутация.....	177
Комитет.....	177
Любитель.....	177
Награда за заслуги.....	178
Обучение.....	178
Правило или Правила.....	178
Призовой ваучер.....	178
Розничная стоимость.....	178
Руководящий орган.....	178
Символический приз.....	178
Юниор.....	178
R&A.....	178
USGA.....	178

Правило 1. Любители

1-1. Общие положения.....	179
1-2. Статус любителя.....	179
1-3. Назначение Правил.....	179
1-4. Спорные вопросы, связанные с Правилами.....	179

Правило 2. Профессионалы

2-1. Общие положения.	180
2-2. Контракты и соглашения	180
a. Национальные гольф союзы и ассоциации.	180
b. Профессиональные агенты, спонсоры и иные третьи стороны	181

Правило 3. Награды

3-1. Игра за денежное вознаграждение.	181
3-2. Ограничение ценности наград	182
a. Общие положения.	182
b. Награды за попадание в лунку с одного удара.	182
3-3. Награды за заслуги	183
a. Общие положения.	183
b. Получение нескольких наград	183

Правило 4. Компенсация расходов

4-1. Общие положения.	183
4-2. Получение компенсации расходов	183
a. Семейная поддержка	184
b. Юниоры.	184
c. Индивидуальные соревнования	184
d. Командные соревнования	185
e. Приглашение, не связанное с игровым мастерством	185
f. Показательные выступления.	185
g. Спонсорские соревнования с учетом гандикапа	185
4-3. Компенсация затрат на существование	186

Правило 5. Обучение

5-1. Общие положения.	186
5-2. Случаи, когда получение платы разрешено	186
a. Школы, университеты, лагеря и т.п.	186
b. Утвержденные программы	187
5-3. Заочное обучение	187

Правило 6. Использование игрового мастерства или репутации

6-1. Общие положения.	187
6-2. Продвижение, реклама или продажи	187
6-3. Личное присутствие	188
6-4. Теле- и радиопередачи и публикации.	188
6-5. Образовательные гранты, стипендии и программы поддержки.	189
6-6. Членство в гольф-клубе.	189

Правило 7. Другие случаи поведения, несовместимого со статусом любителя	
7-1. Поведение, наносящее вред духу любительства	189
7-2. Поступки, противоречащие целям Правил	189
Правило 8. Порядок применения Правил	
8-1. Решение о нарушении	190
8-2. Вступление решения в силу	190
8-3. Порядок подачи апелляции	190
Правило 9. Восстановление статуса любителя	
9-1. Общие положения	190
9-2. Порядок обращения о восстановлении статуса	191
a. В ожидании восстановления статуса	191
b. Период ожидания до восстановления статуса	191
(i) При профессиональном статусе	191
(ii) При прочих нарушениях Правил	192
c. Сколько раз можно восстанавливать статус	192
d. Игроки национального уровня	192
e. Статус лица в период ожидания	192
9-3. Порядок подачи заявлений	192
9-4. Порядок подачи апелляции	193
Правило 10. Решение Комитета	
10-1. Решение Комитета	193
10-2. Разрешение сомнений в трактовке Правил	193
Приложение. Политика в отношении игры на деньги	
Общие положения	193
Допустимые формы игры на деньги	194
Недопустимые формы на деньги	194