

## **Требования по темпу игры**

### **I. Общие положения**

1. Настоящие Требования по темпу игры разработаны Общероссийской общественной организацией «Ассоциация гольфа России» (далее соответственно – Требования, Ассоциация) в соответствии с пунктом 115 раздела 13 «Правила проведения соревнований» Правил вида спорта «гольф», утвержденных 25.12.2023 г. Приказом № 1074 Минспорта (далее – Правила), а также «Официальным руководством по применению Правил гольфа», утвержденным Комитетом по правилам соревнований и спортивному судейству Общероссийской общественной организацией «Ассоциация гольфа России» (далее – Руководство по применению Правил) с целью унификации требований по темпу игры на спортивных соревнованиях по гольфу и стимулирования быстрого темпа игры.

2. Настоящие Требования распространяются на спортивные соревнования по гольфу, организатором которых является Ассоциация.

3. Внесение изменений в настоящие Требования осуществляется в том же порядке, в котором утверждаются сами Требования.

4. Настоящие Требования подлежат опубликованию на официальном сайте Ассоциации в сети Интернет.

### **II. Общие требования по темпу игры**

5. Настоящие требования разработаны в соответствии с Правилем 5.6 «Неоправданная задержка игры. Быстрый темп игры», согласно которому:

1) Игроку во время раунда следует играть в быстром темпе, поддерживая его при подготовке и выполнении каждого удара, перемещении из одного места в другое между ударами и перемещении к следующей области-ти после завершения лунки.

Игроку следует заранее готовиться к своему следующему удару и быть готовым играть, когда наступит его очередь.

2) Игрок не должен неоправданно задерживать игру, как во время игры на лунке, так и между двух лунок.

Неоправданными задержками являются задержки игры, вызванные действиями игрока, которые он может контролировать и которые влияют на других игроков или задерживают спортивное соревнование.

Если игрок допускает неоправданную задержку игры, то он подвергается штрафу согласно Правилу 5.6:

Штраф за первое нарушение – один удар штрафа;

Штраф за второе нарушение – основной штраф;

Штраф за третье нарушение – дисквалификация.

3) Чтобы стимулировать быстрый темп игры и обеспечить его соблюдение, Комитет может установить максимальное время на завершение раунда, одной лунки или нескольких лунок, на выполнение удара, а также устанавливаться штрафы за несоблюдение таких требований.

### III. Определения

6. Для целей настоящих Требований используются термины, которые означают следующее:

«стартовый интервал» – временной промежуток между группами в стартовом протоколе;

«увеличенный стартовый интервал» – временной промежуток между группами в стартовом протоколе, увеличенный судейской коллегией на определенное время с целью регулирования темпа игры;

«график игры» – разработанная судейской коллегией таблица с указанием времени завершения каждой группой отдельных лунок и всего раунда;

«выход из графика» – нарушение группой графика игры:

1) группа, стартовавшая первой, считается «вышедшей из графика», если она закончила игру на любой лунке позднее времени, указанного в графике игры;

2) любая последующая группа считается «вышедшей из графика», если она закончила игру на любой лунке позднее времени, указанного в графике игры, и отставание от впереди идущей группы превышает стартовый интервал (или увеличенный стартовый интервал).

Примечание. В случае старта одновременно с нескольких лунок (например, с 1-й и 10-й лунок), первая группа становится последующей группой, когда она догоняет последнюю группу, стартовавшую из противоположной области-ти.

«хронометраж» – процедура контроля времени, затрачиваемого игроком на подготовку и выполнение удара;

«превышение времени» – время, затраченное игроком на подготовку и выполнение удара, превышающее время, указанное в пункте 10 настоящих Требований.

#### IV. Процедура контроля темпа игры

7. Если у группы зафиксирован выход из графика, то группа получает официальное предупреждение по темпу игры и за указанное рефери количество лунок должна вернуться в график.

Поиск мячей, ожидание рефери, погодные условия могут быть причиной выхода из графика, но не являются основанием для несоблюдения группой графика игры.

8. Если за указанное рефери количество лунок группа не возвращается в график и принимается решение о хронометраже группы, то каждый игрок группы может быть подвергнут хронометражу со стороны рефери. Рефери может, но не обязан уведомлять игроков о начале хронометража.

9. В случае хронометража каждый игрок группы хронометрируется индивидуально. В некоторых обстоятельствах рефери может вести хронометраж определенного, а не каждого игрока группы.

10. В случае хронометража максимальное время, отводимое игроку на выполнение удара, составляет 40 секунд. Дополнительные 10 секунд предоставляются игроку, который первым:

- 1) выполняет удар из области-ти лунки пар 3;
- 2) выполняет удар апроуч на грин;
- 3) выполняет чип или патт.

11. При использовании процедуры хронометража отсчет времени начинается после того, как игроку было дано разумное время, чтобы подойти к мячу, наступила его очередь играть, и ничто не мешает игроку выполнить удар. Время на определение расстояния и выбор клюшки засчитывается в общее время, отведенное на выполнение удара.

12. В области-ти отсчет времени начинается, когда игрок, имеющий честь сыграть первым, подошел к области-ти, и ничто не мешает ему выполнить удар. Хронометраж второго игрока начинается через 3 секунды после выполнения удара первым игроком и т.д.

13. В основной области, штрафных областях и бункерах отсчет времени начинается, когда игрок подошел к своему мячу, наступила его очередь играть, и ничто не мешает игроку выполнить удар.

14. На паттинг-грине отсчет времени начинается, когда для игрока наступила его очередь играть, при этом он использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и вернуть свой мяч на место, устранить повреждения, которые вмешиваются в его линию игры, и удалить свободные помехи с линии игры. Время на оценку линии игры со стороны лунки и (или) со стороны мяча засчитывается в общее время, отведенное на выполнение удара.

15. Если подготовка к удару была прервана внешним фактором или противником, то хронометраж приостанавливается на время действия отвлекающего фактора. Природные явления (ветер, дождь и т.п.) не являются основанием для приостановки хронометража.

16. Для выполнения удара, представляющего повышенную сложность (например, «слепой» удар, крайне неудобные стойка или свинг), игроку может быть предоставлено дополнительное время.

17. Во время процедуры хронометража в случае превышения игроком разумного времени на подход к мячу или другие действия по подготовке к удару (оценка линии игры на паттинг-грине и т. п.) отсчет времени начинается с момента, когда по решению рефери для игрока наступила его очередь играть, и ничто не мешает игроку выполнить удар, в том числе до момента подхода игрока к мячу.

18. Хронометраж прекращается, когда группа возвращается в график, либо по решению рефери.

19. Игроки, в отношении которых применялась процедура хронометража, могут дополнительно хронометрироваться в любой момент в оставшейся части раунда, в том числе, когда их группа находится в графике.

## V. Штраф за нарушение темпа игры

20. Если игрок в течение раунда допускает превышение времени, то к нему применяются следующие штрафы:

	<b>Игра на счет ударов</b>	<b>Матчевая игра</b>
Первое нарушение	Игрок получает персональное предупреждение и уведомляется, что в случае следующего превышения времени он будет оштрафован	
Второе нарушение	Один удар штрафа	Один удар штрафа
Третье нарушение	Дополнительно два удара штрафа	Проигрыш лунки

Четвертое нарушение	Дисквалификация	Дисквалификация
---------------------	-----------------	-----------------

21. Штраф к игроку за превышение времени применяется только в том случае, если игрок превысил максимальное время на удар во время хронометража.

22. В исключительных случаях рефери может в любое время начать индивидуальный хронометраж определенного игрока, несмотря на то, что его группа находится в графике. Рефери может, но не обязан уведомлять игрока о начале хронометража. Если рефери при этом фиксирует у игрока превышение времени на выполнение удара более чем 120 секунд, то игрок получает персональное предупреждение за первое нарушение темпа игры.

23. Любое зафиксированное во время хронометража превышение времени, а также наложенный штраф сохраняются до окончания раунда.

24. Игрок не может быть оштрафован за повторное нарушение, если не был уведомлен о предыдущем нарушении и соответствующем штрафе.

## VI. Разрешение споров

25. Спорные вопросы могут быть урегулированы во время сдачи счетной карточки, и их решение регламентируется положениями Правил 20.2.

Решение Главного судьи спортивного соревнования является окончательным.