

Комитет по правилам соревнований  
и спортивному судейству  
Ассоциации гольфа России

**Сборник методических материалов  
для спортивных судей по гольфу**

**(дисциплина - «Гольф») 2024 год**

## Оглавление

Оглавление	2
1. Предисловие	6
2. Организация соревнований по гольфу.....	7
2.1. Комитет.....	7
2.2. Условия проведения соревнований .....	8
2.3. Условия допуска .....	9
2.4. Заявка на участие.....	9
2.5. Формат соревнования.....	10
Матчевая игра.....	10
Игра на счет ударов.....	11
Стейблфорд.....	12
Максимальный счет .....	12
Пар/Богги .....	12
Командные соревнования.....	12
2.6. Время старта и стартовые группы .....	13
Время старта.....	13
Группы .....	14
2.7. Гандикапы .....	15
2.8. Определение приоритета при равном результате .....	16
Матчевая игра.....	16
Игра на счет ударов.....	17
Переигровка в игре на счет ударов.....	17
Метод сопоставления счетных карточек .....	17
2.9. Призы.....	18
Скретч-соревнования .....	18
Гандикаповые соревнования.....	19
2.10. Тренировки.....	21
2.11. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов.....	22
2.12. Перечень соответствующих требованиям мячей .....	22
2.13. Правило «одного мяча» .....	23
2.14. Кедди .....	23
2.15. Гольф-кары.....	23

2.16. Советы в командных соревнованиях .....	24
3. Разметка гольф-поля .....	26
3.1. За пределами гольф-поля .....	26
3.2. Штрафные области .....	27
3.3. Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля .....	29
3.4. Зоны, запрещенные для игры .....	31
3.5. Зоны вбрасывания .....	31
4. Подготовка гольф-поля к раунду .....	33
4.1. Общие вопросы .....	33
4.2. Выбор областей-ти .....	33
4.3. Выбор местоположения лунок .....	34
4.4. Изменение расстановки лунок и областей-ти во время раунда .....	37
5. Функциональные обязанности спортивных судей по гольфу .....	39
5.1. Общие вопросы .....	39
5.2. Главный судья соревнования .....	40
5.3. Главный секретарь .....	40
5.4. Заместитель главного судьи .....	41
5.4. Рефери .....	41
5.6. Помощник рефери .....	42
5.7. Судья-стартер .....	42
5.8. Старший судья .....	42
5.9. Судья-наблюдатель .....	43
5.10. Технический секретарь .....	43
5.11. Судья-регистратор .....	43
5.12. Старший судья-информатор .....	44
5.13. Судья-информатор .....	44
5.14. Старший судья-фиксатор текущего счета .....	44
5.15. Судья-фиксатор текущего счета .....	45
6. Особенности работы рефери .....	46
6.1. Общие вопросы .....	46
6.2. Действия перед началом раунда .....	47
6.3. Действия в области-ти .....	48

6.4. Между областью-ти и грином .....	48
6.5. Действия на паттинг-грине .....	48
6.6. Разрешение спорных ситуаций .....	49
6.7. Применение Правил .....	49
6.8. Кодекс поведения .....	50
6.9. Дух игры и серьезное нарушение норм поведения .....	51
6.10. Вопрос установления факта .....	51
6.11. Неверное судейское решение .....	52
6.12. Рассмотрение спорной ситуации после закрытия соревнования.....	56
7. Контроль темпа игры.....	58
7.1. Общие вопросы.....	58
7.2. Рекомендации по предельному времени прохождения лунок и раунда .....	60
7.3. Меры, которые Комитет может предпринять для уменьшения времени раунда.....	61
7.4. Действия рефери для обеспечения темпа игры .....	61
7.5. Что мог бы сделать игрок для ускорения игры .....	62
8. Приостановка и возобновление игры .....	64
8.1. Приостановка игры.....	64
8.2. Возобновление игры.....	66
8.3. Отмена раунда.....	67
9. Особенности применения Правил гольфа в формате матчевой игры .....	69
9.1. Порядок матчевой игры .....	69
9.2. Счет в матчевой игре.....	69
9.3. Разногласия и претензии.....	69
9.4. Уступка следующего удара, лунки или матча .....	70
9.5. Основной штраф в матчевой игре.....	70
9.6. Очередность игры.....	71
9.7. Информация о сделанных ударах .....	72
9.8. Игра извне области-ти.....	72
9.9. Сдвиг покоящегося мяча, остановка движущегося мяча .....	72
9.10. Тренировка.....	73
10. Соревнования в формате Стейблфорд.....	74
10.1. Правила гольфа в формате Стейблфорд.....	74

10.2. Стейблфорд с учетом гандикапа .....	75
10.3. Практический пример подсчета очков Стейблфорд с учетом гандикапа .....	75
10.4. Выводы .....	76
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Местные правила .....	77
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Требования по темпу игры на спортивных соревнованиях по гольфу, проводимых Ассоциацией гольфа России .....	78
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Система самоконтроля темпа игры .....	81
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 Стартовый лист .....	83
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 <b>График игры</b> .....	84
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 План эвакуации .....	85

## 1. Предисловие

Настоящий сборник методических материалов подготовлен спортивными судьями и специалистами Комитета по правилам соревнований и спортивному судейству Общероссийской общественной организации «Ассоциация гольфа России».

Часть приведенных здесь материалов представляют собой авторизованный перевод рекомендаций, подготовленных R&A Rules Limited – международно-признанного органа, утверждающего международные Правила гольфа и сопутствующие регламентирующие документы.

Приводимые в тексте ссылки относятся к переводу на русский язык международных Правил гольфа 2023 гг. (например, Правило 5.7) и Процедур Комитета (например, ПК Раздел 5А).

Материалы предназначены для специалистов региональных спортивных федераций по гольфу и ориентирован на спортивных судей, обслуживающих соревнования по дисциплине «Гольф».

## 2. Организация соревнований по гольфу

### 2.1. Комитет

Согласно определению Правил гольфа Комитет — это человек или группа людей, ответственные за проведение соревнования или за данное гольф-поле.

Комитет играет важную роль в правильной организации игры, поэтому первым делом должен быть сформирован Комитет, который бы отвечал за все аспекты проводимых соревнований. Внутри Комитета нужно четко распределить права и обязанности его членов в части их полномочий по применению Правил, разрешению споров, приостановлению и возобновлению игры и т.п. Без наличия такого Комитета проведение хорошо организованных соревнований затруднительно.

В каждом клубе может существовать несколько различных комитетов, например, Совет клуба или Комитет по гандикапам. Для проведения конкретных соревнований должен быть определен конкретный Комитет, членам которого предоставляются права принятия решений в рамках конкретного турнира. В российской практике таким аналогом Комитета может служить Главная судейская коллегия (ГСК) спортивного соревнования.

Зачастую Комитет делегирует обязанности по проведению соревнований клубному профессионалу или стартеру. Эти лица не являются автоматически членами Комитета, поэтому рекомендуется конкретизировать их полномочия и определить могут ли они принимать решения от имени Комитета, к примеру, по изменениям в стартовом листе, приостановлению игры и т.п.

Ресурсы, имеющиеся в распоряжении Комитета, различаются в зависимости от места проведения и уровня соревнования, и вполне возможно, что Комитет не всегда сможет применить все предлагаемые рекомендации. В таком случае Комитету необходимо расставить свои приоритеты для каждого соревнования.

Функциональные обязанности Комитета отличаются в зависимости от стадии подготовки и проведения соревнования.

Период до начала соревнований является наиболее важным для обеспечения надлежащего проведения соревнования. В обязанности Комитета в этот период могут входить:

- Принятие Положения о соревновании (раздел 5A),
- Проверка и корректировка разметки гольф-поля (Раздел 5B),
- Проверка Местных правил и подготовка дополнительных Местных правил (раздел 5C), см. [Приложение 1](#)
- Определение требований, которым должны удовлетворять игроки с ограниченными возможностями, чтобы использовать Правило 25 (Раздел 5D)
- Определение того, могут ли игроки тренироваться на гольф-поле, и где именно (Раздел 5E),
- Определение используемых областей-ти и расположения лунок на паттинг-грингах (Раздел 5F),
- Подготовка и публикация сетки матчевой игры или состав групп в игре на счет ударов и времени стартов (Разделы 5G),

- Подготовка требований по темпу игры и Кодекса поведения (Разделы 5H и 5I);
- Подготовка материалов для игроков и рефери (Раздел 5J).

После начала соревнования Комитет отвечает за обеспечение игроков информацией, необходимой им для игры в соответствии с Правилами, и за оказание игрокам помощи в применении Правил:

- Обеспечение игроков информацией о действующих Местных правилах, о принятых политике по темпу игры и Кодексе поведения, а также другой важной информацией, такой как, используемые области-ти и расположение лунок (Раздел 6A),
- Подготовка стартового листа (см. [приложение 4](#)) и обеспечение своевременных стартов матчей и групп (Раздел 6A),
- Обеспечение правильной разметки гольф-поля, подготовка гольф-поля к раунду и поддержание его в надлежащем состоянии (Раздел 6B),
- Предоставление помощи игрокам по вопросам Правил (раздел 6C),
- Контроль соблюдения требований по темпу игры (раздел 6D),
- Приостановка игры в связи с плохой погодой или по другим причинам и последующее уточнение времени для ее возобновления (Раздел 6E),
- Организация места, где игроки матчевой игры будут сообщать результаты матчей или игроки в игре на счет ударов будут сдавать счетные карточки (Раздел 6F),
- Утверждение результатов раунда в игре на счет ударов (Раздел 6F), и
- В случае дополнительных раундов — подготовка и публикация стартовых листов, которые ранее не были опубликованы (Раздел 6G).

После завершения игры в обязанности Комитета входит:

- Распределение мест в случае равных результатов в игре на счет ударов (Раздел 7A),
- Утверждение окончательных результатов и закрытие соревнования (Раздел 7B),
- Награждение призами (Раздел 7C), и
- Разрешение каких-либо вопросов, возникающих после закрытия соревнования (Раздел 7D).

## 2.2 Условия проведения соревнований

Условия соревнований — это фундамент, на котором базируются соревнования. Он определяет, в частности, кто может участвовать в турнире, на каких условиях игроки допускаются к соревнованиям, каков формат турнира. Российские нормативные документы предусматривают, что документ, регламентирующий проведение конкретных соревнований и его условия называется «положением» о соревновании или «регламентом» соревнований, но в данных Методических рекомендациях будет использоваться близкий к английскому оригиналу термин «условия».

Крайне важно, чтобы условия были сформулированы заранее и Комитет мог бы разрешать любые возникающие ситуации, такие как определение победителя, при равенстве результатов или в случае, когда участник играет мячом, не входящим в Перечень



соответствующих требованиям мячей для гольфа. В обязанности Комитета входит толкование разработанных им условий, поэтому необходимо, чтобы они были понятными, четкими и позволяли принимать однозначные решения в различных ситуациях.

После того, как соревнование началось, изменять Условия соревнования Комитету следует только в исключительных обстоятельствах.

### 2.3. Условия допуска

Прежде всего, Комитет должен решить, кто может участвовать в соревнованиях: мужчины, женщины, юные гольфисты, возрастные гольфисты и т.д.

Для соревнований могут быть также предусмотрены ограничения по значению гандикапа игроков. Обычно при организации соревнований оговаривается максимальное число его участников, и Комитет должен предусмотреть соответствующие процедуры на тот случай, если число заявок превысит запланированное число. Комитет может допускать игроков, например, в соответствии с очередностью подачи заявок или ориентируясь на меньшее значение показателя гандикапа. Комитет должен определить значение какого гандикапа будет учитываться - показателя гандикапа игрока (с округлением до одной десятой) или же полевого гандикапа (т.е. целые числа).

Если допуск к соревнованиям ограничен возрастными рамками, то любые требования в этом отношении не должны содержать неоднозначность.

К юниорским соревнованиям рекомендуется допускать тех игроков, возраст которых не достиг 18 лет к 1 января того года, в котором будут проходить соревнования. В России Минспортом утверждены для гольфа возрастные детско-юношеские категории, соответствующие требованиям ЕГА: от 10 до 14 лет (мальчики и девочки), от 15 до 16 лет (юноши и девушки), от 17 до 18 лет (юниоры и юниорки). Возраст участников соревнования определяется годом (но не конкретной датой) рождения. Это сделано для того, чтобы юный гольфист в ходе национальных отборочных соревнований, при формировании сборной команды, при выездах на тренировочные сборы и международные соревнования на протяжении данного календарного года не переходил бы из одной возрастной категории в другую.

Что касается любых других соревнований, где оговорен возрастной ценз (к примеру, любители среднего и старшего возраста), то рекомендуется, чтобы игрок достиг минимального возраста по состоянию на первый день турнира. В России на соревнованиях такого рода принят аналогичный порядок: допуск любителей среднего возраста или ветеранов осуществляется по дате рождения, т.е. со дня достижения ими порогового возраста. Однако возможны и другие варианты.

### 2.4. Заявка на участие

Комитет должен определить порядок, согласно которому игроки могут зарегистрироваться для участия в соревновании. На региональном и национальном уровнях для этого, как правило, необходимо заполнить заявочную форму, которая должна поступить в Комитет до определенной даты. Если это необходимо, то заявочная форма должна сопровождаться подтверждением оплаты регистрационного взноса.

Комитет должен информировать потенциальных участников соревнований о способах передачи заявочной анкеты и регистрационного взноса, а именно: по почте, факсу или электронной почте.

В клубных соревнованиях заявка на участие может быть подана игроком заранее, внесением своего имени в список на доске объявлений или в день турнира, простым явочным порядком. И даже с учетом этого упрощенного допуска к соревнованиям, Комитет должен выработать четкие процедуры и разъяснить последствия, в случае их несоблюдения. К примеру, если игрок записался на турнир на доске объявлений на конкретное время старта, то обязан ли он стартовать в это время или может затем изменить свое решение и стартовать в тот же день, но в другое время? В таком случае представляется желательным, чтобы Комитет в условиях соревнования указал, что если игрок внес желательное время своего старта в стартовый лист, то это время имеет статус стартового времени, назначенного Комитетом, и не может быть изменено без его согласия.

## 2.5. Формат соревнования

Как правило, большинство соревнований проводятся в традиционных для них форматах, однако организуя новый турнир, Комитет всегда должен определиться с форматом его проведения.

### Матчевая игра

Соревнования по матчевой игре могут играть в следующих форматах: одиночный матч, фортсом, фортбол, и могут проводиться как с учетом гандикапа, так без него.

Если соревнование проводится с учетом гандикапа, то Комитет должен установить игровые гандикапы, которые выражаются в определенных долях полевых гандикапов, например, 100 % от полевого гандикапа, 75 % и т.д.

Способы формирования состава участников соревнований в матчевоm формате могут быть различными. К примеру, это может быть заранее оговоренное количество, или матчам может предшествовать отборочный турнир, или Комитет может собрать все поданные заявки и создать соответствующую сетку.

Если количество участников ограничено конкретной цифрой, то это число должно быть таким, чтобы для выявления победителя все игроки играли бы одинаковое количество матчей. Поэтому обычно число индивидуальных участников или команд составляет 32, 64, 128 или 256.

В турнире, который предусматривает предварительные отборочные раунды, Комитет обычно определяет 16, 32 или 64 отобранных участника для матчевых встреч. В случае проведения таких соревнований важно, чтобы Комитет заранее решил, как будет определяться претендент на последнее квалификационное место в случае равенства результатов у нескольких участников. Это может быть переигровка на нескольких лунках, или для выявления претендента могут сравниваться результаты, показанные на последних 9, 6 или 3 лунках. Это может быть также и полноценный раунд, который определит того, кто будет играть матчи.

После того как определено количество участников матчевых встреч, Комитет должен составить матчевую сетку (порядок распределения по встречам). В случаях, когда матчам

предшествовали квалификационные раунды, рекомендуется применять метод, основанный на местах, занятых игроками в квалификации. Каждому участнику присваивается номер в соответствии с его результатом. Игрок с наименьшим счетом получает № 1, занявший второе место - № 2 и т.д.

Для определения положения в матчевой сетке в случае равенства результатов у нескольких участников (кроме случая выявления претендента на последнее квалификационное место) рекомендуется учитывать последовательность в сдаче карточек с результатами. Первый из сданных одинаковых результатов получает наименьший номер и т.д. Если невозможно определить эту последовательность, то занятые места определяются жребием. Если игроки, показавшие равные результаты в отборочных раундах, стартовали там с 1-й и 10-й лунок, то для определения места в матчевой сетке рекомендуется использовать жребий.

Порядок составления матчевых пар для 64, 32, 16 и 8 участников указан в Процедурах Комитета. Раздел 5G (1).

Если для формирования матчевой сетки не хватает участников, то игроки, показавшие наилучшие результаты, проходят в следующий круг без игры. К примеру, если свободна одна позиция, то во второй круг проходит игрок № 1. Если свободны две позиции, то в следующий круг без игры проходят игроки № 1 и № 2 и т.д.

Следует отметить, что в некоторых турнирах матчевого формата с предшествующим отборочным этапом в формате на счет ударов, действующий чемпион не обязан проходить квалификационный отбор. Конечно, это дело Комитета сохранять такой порядок или нет, но в общем случае он не рекомендуется, поскольку отборочные раунды являются неотъемлемой частью матчевых соревнований.

### Игра на счет ударов

Форматом игры на счет ударов может быть индивидуальная игра, форсом или форбол. Кроме этого, соревнования могут проводиться в формате Стейблфорд, Пар/Богги и Максимальный счет.

Комитет турнира должен определить количество планируемых раундов, наличие или отсутствие отсева, а также будут ли соревнования проходить с учетом гандикапа или без его учета.

Если соревнования проводятся с учетом гандикапа, то Комитету рекомендуется сформировать гандикаповые группы и учредить призы для победителей в каждой из этих групп, тем самым позволяя участникам соревноваться с равными себе соперниками. Гандикаповые группы могут быть оговорены заранее или созданы с учетом анализа всех поступивших заявок на участие в турнире.

Комитет может проводить соревнования с использованием альтернативных методов ведения счета.

Если форматами игры являются Стейблфорд, Максимальный счет или Пар/Богги, то в Условиях соревнования возможно необходимо будет уточнить способ начисления очков или максимальное количество ударов, которое игрок может засчитать на каждой лунке.

Есть также много других форматов игры, таких как Скрэмбл и Гринсом. См. ПК Раздел 9 и (или) веб-сайт RandA.org для получения дополнительной информации об этих и других форматах игры.

### Стейблфорд

Стейблфорд является форматом игры на счет ударов, в котором на каждой лунке игрок получает очки, число которых определяется сравнением счета игрока с фиксированным счетом для этой лунки. Фиксированным счетом для лунки является пар, если только Комитет не установит для лунки другой фиксированный счет (см. Правило 21.1b).

Если Комитет решит установить другой фиксированный счет, например, богги, бёрди или какой-либо другой фиксированный счет, то его можно оговорить в Условиях соревнования.

### Максимальный счет

Если формат игры Максимальный счет, то в Условиях соревнования должно быть указано максимальное количество ударов, которое игрок может засчитать на каждой лунке (см. Правило 21.2).

Максимальное количество может быть установлено либо относительно пара лунки, (например, удвоенное значение пара), либо фиксированное число (например, 8, 9 или 10), или с учетом гандикапа игрока (например, нетто-счет двойной богги).

При рассмотрении вопроса о том, какое максимальное количество установить для соревнования с максимальным счетом, Комитету следует учитывать следующие моменты:

- Максимальное значение пара играемых лунок. Например, для гольф-поля с лунками пар-3 максимальный счет на лунке может быть фиксированным и равняться 6; однако, если на гольф-поле есть лунки пар-5, то такой низкий фиксированный счет, как 6, не целесообразен.
- Уровень игры гольфистов, принимающих участие в соревновании. Например, в соревновании для новичков максимальный счет должен давать игрокам разумную возможность завершать лунки, но одновременно побуждать игроков поднимать мяч, когда у них на лунке возникли реальные трудности.
- Будут ли результаты учитываться для целей определения гандикапов. Если Комитет предполагает, что соревнование будет учитываться в целях определения гандикапов, то максимальный счет на лунке не должен быть ниже, чем нетто-счет двойной богги.

### Пар/Богги

Если форматом игры является Пар/Богги, то в Условиях соревнования должен быть указан фиксированный счет, с которым сравнивается счет игрока на лунке, чтобы определить, выиграл игрок лунку или проиграл. Для соревнования Пар фиксированный счет обычно равен пару лунки, а для соревнования Богги фиксированным счетом обычно является богги (на один удар выше пара).

### Командные соревнования

Если формат игры предполагает командное соревнование, Комитет должен рассмотреть вопрос о необходимости дополнительных Условий соревнования, например, как

трактовать незавершенные из-за темноты или плохой погоды матчи, есть ли какие-либо ограничения в отношении тренеров или советчиков, приемлема ли ничья в качестве результата матча, а также количество очков, начисляемых за выигрыш или ничью в матче.

## 2.6. Время старта и стартовые группы

В обязанности Комитета входит назначение стартового времени, а в игре на счет ударов и формирование групп, в составе которых будут соревноваться игроки (ПК раздел 5G). В то же время, как в матчевых встречах, так и в игре на счет ударов Комитет может разрешить участникам самим определять свое время старта, а в игре на счет ударов самим формировать стартовые группы.

### Время старта

В большинстве клубных соревнований в формате матчевых встреч Комитет не назначает конкретное время начала матчей, а отдает организационные вопросы на откуп самим игрокам. Такая практика абсолютно приемлема. Тем не менее, весьма важно, чтобы Комитет определил до какого времени должен быть сыгран матч, и чтобы этот срок строго соблюдался. Комитет должен также назначить ответственного за выбор времени для игры. При этом в случае, если матч не состоялся до оговоренной даты, Комитет должен иметь возможность определить, кто из игроков пройдет в следующий круг, либо оба участника несостоявшегося матча будут дисквалифицированы. Зачастую это бывает непростым решением. Однако неукоснительное и последовательное применение этого условия является залогом успешной организации подобных соревнований.

В идеальном случае каждый раунд соревнований, как матчевой встречи, так и в игре на счет ударов, должен проходить в определенный день, и Комитет должен назначить время старта, а в игре на счет ударов составить также стартовые группы. Желательно, чтобы эта информация была сообщена участникам заранее. Иногда, в соревнованиях, в которых предусмотрен отсев части игроков, это сделать невозможно.

Когда соревнования предусматривают «кат» (отсев худшей части), то участников необходимо известить о том, когда будет объявлено время следующего старта и сформированы стартовые группы, где будет размещена информация об этом (например, на вебсайте или на доске объявлений), а также сообщить номер телефона (с указанием времени ответа на звонки), по которому они могут получить эту информацию. Рекомендуется, чтобы лицо, принимающее телефонные звонки, отмечало в стартовом листе позвонивших игроков, с тем чтобы было известно, кто из игроков еще не оповещен о своем стартовом времени. Для оповещения иногородних игроков следует использовать электронную почту или СМС или же отправлять стартовый лист в отель, где остановились игроки.

Правильно выбранные стартовые интервалы являются важным элементом поддержания в ходе раунда приемлемого темпа игры. Если интервалы между стартующими матчами или группами недостаточны, то игроки всех групп будут постоянно ожидать пока идущая перед ними группа выйдет из зоны приземления драйва или освободит паттинг-грин. В результате получится потеря ритма и необоснованно длительное пребывание на поле. Распространенной ошибкой Комитета является сокращение стартовых интервалов с целью пропустить в ограниченное время как можно большее число игроков или избежать поздних стартов. Это, однако, приводит к прямо противоположным результатам:

продолжительность раунда увеличивается, игроки, судьи и организаторы нервничают, а зрители уходят, не дожидаясь церемоний награждения.

Для сокращения продолжительности соревнований при большом количестве участников Комитет может использовать практику одновременного старта с двух лунок.

## Группы

В игре на счет ударов Комитет формирует стартовые группы, которые обычно состоят из двух или трех игроков. Формирование групп из четырех игроков крайне нежелательно, поскольку отрицательным образом сказывается на поддержании темпа игры. В турнире на 72 лунках, в котором участвует много игроков, и котором предусматривается отсев, проведение первых двух раундов возможно группами из трех игроков, а последних двух – группами из двух игроков. Как правило, состав групп в таких соревнованиях в первые два дня неизменен, а стартовое время для них назначается в один из этих дней раньше, а в другой – позже.

В третьем раунде группы обычно составляются по результатам, показанным на 36 лунках. Если число участников четное, то два игрока, имеющие наибольший счет, стартуют первыми и так далее, а два игрока, занимающие 1-е и 2-е места, стартуют последними. Если число участников после ката осталось нечетным, то Комитет может предложить игроку с наибольшим счетом два варианта: стартовать одному в сопровождении неиграющего маркера или стартовать с играющим маркером либо Комитет может настоять на конкретном варианте из этих двух.

В четвертом раунде применяется такая же процедура с той лишь разницей, что группы формируются по результатам, показанным на 54 лунках. При определении времени старта для игроков, которые после 54 лунок имеют одинаковые результаты, обычно более позднее время предлагается тому, кто в предыдущем раунде имел лучший результат. Если оба игрока имеют одинаковый результат после 54 лунок и в третьем раунде также сыграли с равным счетом, то позже обычно стартует тот, кто первым в этом раунде показал соответствующий результат.

Во многих любительских турнирах участники в один день играют 36 лунок. В таких соревнованиях Комитет должен предусмотреть достаточное время для отдыха и питания между раундами. Рекомендуются, чтобы Комитет при назначении времени старта второго раунда просчитал время, к которому все группы предположительно закончили бы первый раунд, и добавил к нему 1 час. Тем самым будет обеспечено необходимое время для отдыха даже в том случае, если игра в первом раунде затянется.

В соревнованиях в матче формате от игроков может потребоваться участие в двух матчах в один и тот же день. Если для определения победителя в более раннем матче потребуется игра на дополнительных лунках, то это означает, что у победителя останется мало времени перед следующим матчем. Такая ситуация встречается часто, поэтому Комитет должен заранее продумать, какой минимальный временной интервал он готов предоставить игрокам между матчами. Например, Комитет может решить, что игрок имеет право на 15 минутный перерыв между тем моментом, когда он сообщил о результатах состоявшегося матча, и временем следующего старта. Очевидно, что это может потребовать изменений в расписании стартов, но представляется несправедливым, чтобы игрок оказался в худшем положении только потому, что он играл в своем первом

матче дополнительные лунки. Временной интервал, в котором предполагаются старты вторых матчей, следует опубликовать заранее.

Правилом 5.3а требует, чтобы игрок начинал раунд в свое стартовое время и не раньше этого времени. Штрафом за нарушение Правила 5.3а является дисквалификация, кроме трех случаев:

- Игрок прибывает к месту старта, готовым играть, с опозданием не более, чем на пять минут: игрок получает основной штраф, который применяется на его первой лунке;
- Игрок стартует раньше, но не более чем на пять минут: игрок получает основной штраф, который применяется на его первой лунке;
- Комитет считает, что стартовать игроку вовремя помешали исключительные обстоятельства (штрафа нет).

Чтобы эффективно применять это Правило, необходимо иметь назначенного стартера, который был бы уполномочен регистрировать опоздание и предпринимать необходимые действия.

Если стартер не является членом Комитета, то он должен сообщать обо всех опозданиях на старт Комитету, который будет принимать соответствующие меры. В таком случае Комитет, а не стартер должен сообщить игроку о наказании. В свою очередь стартеру рекомендуется задержать выход стартующей группы на 5 минут на тот случай если игрок придет на старт.

Следует подчеркнуть, что все игроки группы должны присутствовать на старте и быть готовыми к игре во время, определенное Комитетом, независимо от порядка старта. Выражение «быть готовым к игре» означает, что у игрока имеется хотя бы одна клюшка и один мяч, готовые к немедленному использованию. Если игрок прибывает в свое стартовое место до стартового времени с мячом и клюшкой (даже если это всего лишь его паттер), то игрок считается готовым к игре (см. Разъяснение 5.3а/3). Если в момент, когда для игрока наступила его очередь играть, он ждет какую-либо другую клюшку, то он может получить штраф за неоправданную задержку игры (Правило 5.6а).

## 2.7. Гандикапы

Правила Гольфа не регулируют применение и корректировку гандикапов, а R&A Rules Limited не управляет какими-либо системами гандикапов. Эти вопросы регулируются Всемирной системой гандикапов с учетом особенностей, принятыми национальными союзами, федерациями или ассоциациями гольфа тех стран, где проходят соревнования, и все вопросы, связанные с гандикапами, должны быть адресованы им. В России лицензией на управление системой гандикапов обладает Ассоциация гольфа России. Конкретные вопросы гандикапов у нас решает Комитет по гандикапам и рейтингам гольф-полей, созданный при АГР.

Когда соревнования проводятся с учетом гандикапа, Комитет должен определить величину гандикаповой форы, учитывая формат соревнований.

При определении числа ударов игрового гандикапа все дробные части от ½ и более округляются до одного удара. Все остальные дробные части в расчет не принимаются.

В соревнованиях матчевого формата, которые проходят в течение длительного времени, Комитет должен оговорить условие, в соответствии с которым учитывается либо гандикап, имевшийся у игрока на момент начала турнира, либо гандикап игрока на момент проведения очередного матча. Обычно используется последнее. В случае переигровки в формате на счет ударов следует учитывать гандикапы на начало последнего раунда, а не на момент начала переигровки, и по таким моментам в условиях соревнований должна иметься полная ясность. В соревновании на 36 лунках в формате на счет ударов не рекомендуется изменять гандикапы в течение турнира.

В соревнованиях матчевого формата на 36 лунках с учетом гандикапа удары форы должны даваться в каждом из двух раундов по 18 лунок и в соответствии с индексами ударов для 18 лунок, если только Комитет не разработает для этого турнира специальные индексы гандикаповых ударов форы.

В общем случае игрок, получающий удары форы, получает их в порядке, обозначенном на счетной карточке. К примеру, если игрок с гандикапом 14 получает три удара форы от игрока с гандикапом 11, то эту фору он может использовать на лунках, имеющих три первых номера индексов лунок.

## 2.8. Определение приоритета при равном результате

Согласно разделу 5А(6) Процедур Комитета в Условиях соревнования может быть указан способ распределения мест при равных результатах.

### Матчевая игра

Если после финальной лунки в матче ничья, то матч продлевается каждый раз на одну лунку до тех пор, пока не определится победитель (см. Правило 3.2а (4)), если в Условиях соревнования не указано иное.

В Условиях соревнования должно быть указано, может ли матч закончиться ничьей или будет ли метод выявления победителя отличаться от указанного в Правиле 3.2а(4). Среди возможных вариантов:

- Матч заканчивается вничью,
- Матч будет продолжен, начиная с определенной лунки, отличной от первой лунки, или
- Состоится переигровка на фиксированном количестве лунок (например, на 9-ти или 18-ти лунках).

В матче с учетом гандикапа установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов по лункам должно использоваться для определения того, на каких дополнительных лунках надлежит отдавать или получать гандикаповые удары, если Условия соревнования не указывают иное.

При ничейном исходе матча победитель не должен определяться с помощью переигровки в формате игры на счет ударов.



## Игра на счет ударов

В Условиях соревнования должно быть указано, могут ли места в итоговом протоколе быть одинаковыми либо победитель и другие места будут определяться с помощью переигровки или методом сравнения счетных карточек.

При равенстве результатов в игре на счет ударов приоритет не должен определяться переигровкой в формате матчевой игры.

## Переигровка в игре на счет ударов

Если в игре на счет ударов предполагается переигровка, то в Условиях соревнования должно быть указано следующее:

- Когда будет проводиться переигровка, например, в определенное время, сразу после завершения игры последней группы или в последующие дни.
- На каких лунках будет проводиться переигровка.
- Количество лунок, на которых будет проводиться переигровка, например, будет ли это переигровка лунка-за-лункой или переигровка на нескольких лунках, например, на 2-х, на 4-х или на 18-ти лунках, и что делать, если такая переигровка не выявит победителя.
- В обычном формате игры на счет ударов, если переигровка для соревнования с учетом гандикапа проводится менее, чем на 18 лунках, то количество сыгранных лунок определяет количество вычитаемых ударов. Например, если переигровка проводится на одной лунке, то из счета на переигрываемой лунке должна вычитаться одна восемнадцатая доля от значения гандикапа. Доли гандикаповых ударов должны применяться в соответствии с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.
- При переигровке соревнования с нетто-счетом, где используется распределение гандикаповых ударов, например Форбол, Пар/Богги или Стейблфорд, гандикаповые удары должны учитываться на лунках переигровки таким же образом, каким они были установлены для самого соревнования, то есть с помощью таблицы распределения гандикаповых ударов.
- Игроки, участвующие в переигровке, должны сдавать счетные карточки только в случае, если они были выданы им Комитетом.

При переигровке в игре на счет, Комитет должен удостовериться, что игрокам ясна цель переигровки, и они понимают, за что борются.

## Метод сопоставления счетных карточек

Если переигровка нецелесообразна или невозможна, то в Условиях соревнования может быть указано, что в случае равных результатов места будут распределяться методом сопоставления счетных карточек. Даже если победитель соревнования определяется в переигровке, другие занятые места в соревновании могут определяться методом сопоставления счетных карточек. Метод сопоставления счетных карточек также должен предусматривать, что произойдет, если эта процедура не выявит победителя.

Одним из методов сопоставления счетных карточек является определение победителя по счету в последнем раунде. Если игроки с равным счетом показали в последнем раунде одинаковый счет, то победитель определяется по счету, показанному на последних девяти

лунках, на последних шести лунках, на последних трех лунках и, наконец, на 18-й лунке. Если эти результаты тоже одинаковы, то последовательно сравниваются счета первой девятки – на последних шести лунках, на последних трех лунках и на завершающей лунке. Если в раунде меньше 18 лунок, то количество лунок, используемых при сопоставлении счетов, может быть скорректировано.

Если этот процесс не выявит победителя, Комитет может считать соревнование закончившимся вничью, или в качестве альтернативы может определить победителя жребием (например, с помощью монеты).

Метод сопоставления счетных карточке также известен как метод сравнения счетов по лункам.

Если игроки соревнования стартуют из разных областей-ти, то при использовании данного метода рекомендуется вместо последних девяти лунок, последних шести лунок и т.д. указывать лунки с 10 по 18, с 13 по 18 и т.д.

Если в соревновании с учетом гандикапа не используется установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов, например, в индивидуальной игре на счет ударов, то при сравнении последних девяти, шести или трех лунок, из результата на этих лунках следует вычитать половину, одну треть или одну шестую часть гандикапа.

Доли гандикаповых ударов должны применяться в соответствии с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Если в соревновании с учетом гандикапа используется установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов, например, в игре на счет ударов Форбол, соревнования Пар/Богги или Стейблфорд, то гандикаповые удары должны применяться в том же порядке, как они применялись в соревновании.

Важно, чтобы все это было решено заранее и было включено в условия соревнования.

## 2.9. Призы

Комитет должен заранее объявить о призах, учрежденных для победителей соревнования. В условиях соревнования может быть предусмотрена ситуация, при которой игрок выигрывает призы как в соревнованиях с учетом гандикапа, так и без учета гандикапа.

Если в соревнованиях участвуют гольфисты-любители, то Комитет, учреждая награды, должен учитывать требования к призам, которые может получать гольфист, не нарушая своего любительского статуса. Ограничения по призам регламентируются Правил 3 Правил любительского статуса (полностью ПЛС доступны на сайте [rusgolf.ru](http://rusgolf.ru)), в котором в том числе говорится:

### Скретч-соревнования

Гольфисту-любителю, который играет в скретч-соревнованиях разрешается получать любой приз, включая денежный приз, стоимостью до 700 фунтов стерлингов или 1000 американских долларов за соревнование, если только национальный руководящий орган не установит меньший лимит.

Для целей этих Правил, скретч-соревнования – это соревнования, на любом этапе которых не используется нетто-счет и в которых гандикапы не должны применяться для

разделения игроков на различные скрэтч-категории. Любые соревнования, которые не относятся к скрэтч-соревнованиям, являются гандикаповыми соревнованиями.

Для целей Правила 3, скрэтч-соревнования должны проводиться с использованием только скрэтч (гросс) счета. Гандикап игрока или его показатель гандикапа не могут использоваться для каких-либо действий, связанных с подсчетом очков.

Правила рассматривают следующие соревнования, как гандикаповые соревнования:

- Соревнования, в которых гандикапы используются для деления всех участников соревнований на подгруппы (флайты), даже если скрэтч (гросс) счет используется для определения мест внутри этих подгрупп (флайтов).
- Соревнования, в которых подсчитывается как скрэтч (гросс) счет, так и счет с учетом гандикапа (нетто).
- Соревнования, в которых гандикапы игроков используются чтобы разрешить ничью.

Однако гандикапы могут использоваться в скрэтч-соревнованиях для ограничения числа участников, например к соревнованиям могут допускаться только игроки с показателем гандикапа 5.0 и меньше.

#### Гандикаповые соревнования

Гольфисту-любителю, играющему в гандикаповых соревнованиях, не разрешается получать призовые деньги, однако он может получить любой другой приз стоимостью до 700 фунтов стерлингов или 1000 американских долларов за соревнование, если только национальный руководящий орган не установит меньший лимит.

Для целей Правила 3 любые соревнования, которые не являются скрэтч-соревнованиями, по умолчанию, считаются гандикаповыми соревнованиями. К гандикаповым соревнованиям относятся соревнования, в которых:

- Гандикапы не учитываются в счете игрока, но подгруппы (флайты) составлены, основываясь на гандикапах игроков. Хотя такие соревнования проводятся на основе скрэтч (гросс) счета, Правила рассматривают эти соревнования как гандикаповые соревнования.
- Скрэтч (гросс) и гандикаповые (нетто) соревнования проводятся одновременно как часть одного и того же раунда или раундов.
- Один или несколько раундов одних и тех же соревнований играют на основе скрэтч (гросс) счета, а один или несколько раундов играют с применением гандикапов.
- Гандикапы применяются для подсчета результатов на одном этапе соревнований, но не применяются на всех этапах многоэтапных соревнований.

Для неденежного приза стоимостью этого приза является цена, по которой этот товар обычно продается в розничной торговле на момент получения приза.

Ограничения на призы применяются:

- В любых соревнованиях по гольфу, в которых игра проходит от-ти-к-лунке и где учитывается счет на лунке, независимо от того, где проводятся эти соревнования (например, на гольф-поле или на гольф-симуляторе).
- В любых конкурсах мастерства, в которых удар выполняется в ходе гольф-соревнования от-ти-к-лунке.
- На все призы, полученные в одном соревновании или нескольких соревнованиях, проводимых одновременно (например, личные и командные соревнования).

Ограничения на призы не применяются:

- К стоимости трофеев или других аналогичных призов.
- К соревнованиям на дальность удара, соревнованиям по попаданию в цель, соревнованиям с использованием специфических навыков, соревнованиям по исполнению трюков, а также к соревнованиям только по паттингу (за исключением соревнований или ударов, проходящих или выполненных в ходе гольф-соревнований от-ти-к-лунке).
- К призам за попадание в лунку одним ударом выполненном:
  - Не на соревнованиях от-ти-к-лунке, или
  - В ходе соревнований от-ти-к-лунке, при условии, что длина удара составляет по крайней мере 45 метров.
- К пари и ставкам между индивидуальными гольфистами или командами гольфистов.
- К оплате расходов на участие в следующих этапах этих же соревнований.

#### Что означает гольф-соревнования от-ти-к-лунке

Правило 3 применяется только к соревнованиям от-ти-к-лунке, в которых учитывается счет на лунке, независимо от того, где проводятся такие соревнования (например, на гольф-поле или на гольф-симуляторе).

Правило 3 также применяется к любому конкурсу мастерства, в котором удар выполняется в ходе соревнований от-ти-к-лунке. Например, конкурс на самый дальний удар или самый точный удар, когда конкурс проходит в ходе игры на лунке от ти к грину во время раунда соревнований.

Однако, Правило 3 не применяется к соревнованиям, которые не являются частью гольф-соревнований от-ти-к-лунке, даже если они проводятся на гольф-поле или гольф-симуляторе. К примерам относятся соревнования на самый дальний удар, самый точный удар, соревнованиям по паттингу и конкурсы мастерства, когда удар или удары не учитываются в результатах раунда. Такие соревнования, в которых не применяется Правило 3, могут проводиться вместе с соревнованиями от-ти-к-лунке.

#### Азартные игры

Гольфист-любитель может участвовать в азартных играх или пари во время игры в гольф при условии, что азартные игры или пари не приводят к нарушению Правил гольфа и/или Правил определения гандикапов.

Формы азартных игр или пари, которые считаются приемлемыми, предполагают, что:

- Игроки, как правило, знают друг друга.

- Участие в азартных играх или пари не обязательно.
- Все выигранные деньги вносятся участниками.

Если национальный руководящий орган считает, что определенные азартные игры или ставки наносят ущерб целостности игры, национальный руководящий орган может пересмотреть любительский статус участников.

## 2.10. Тренировки

Согласно Правилу 5.2, на соревнованиях, проходящих в матчевоm формате, участник может тренироваться на игровом поле до начала раунда в любой из соревновательных дней или между раундами соревнования, однако на соревнованиях в формате на счет ударов участник не имеет права тренироваться на игровом поле до начала раунда или перед переигровкой во все дни соревнований, за исключением того, что игрок может тренировать патты и чипы на своей первой области-ти или рядом с ней, тренироваться в любой тренировочной области, а также на паттинг-грине только что завершенной лунки или поблизости от нее, даже если ему предстоит вновь играть эту лунку в тот же день. Он также может тренироваться на гольф-поле после завершения своего последнего раунда этого дня.

Вместе с тем, для любого формата игры Комитет может принять Местное правило, запрещающее, ограничивающее или разрешающее тренировку на гольф-поле до раунда или между раундами (Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило I-1.1).

Если запланировано, что соревнование будет проходить на гольф-поле в течение последовательных дней, и Комитет намеревается часть игроков выпустить в первый день, а другую часть – в последующий день, то игроку разрешается тренироваться на гольф-поле в любой день, в который ему не предстоит играть свой раунд. (см. Разъяснение 5.2b/2).

В соревнованиях в матчевоm формате с большим количеством участников, которое проходит в течение нескольких последовательных дней, иногда бывает желательно запретить тренировку в любой из соревновательных дней с целью предоставить гринкиперам достаточно времени для беспрепятственной подготовки поля.

Если в клубе нет тренировочной зоны, то представляется необходимым разрешить участникам соревнований в формате на счет ударов использовать часть поля для тренировки, и это следует оговорить в условиях соревнования.

Если клубная тренировочная зона расположена в границах поля, то рекомендуется, чтобы Комитет в условиях соревнования уточнил статус такой тренировочной зоны, например, «в любой день соревнования игроки могут использовать для тренировки любую тренировочную область, находящуюся в границах гольф-поля». В таком случае не будет сомнений в отношении тренировки игрока на соревновательном гольф-поле. Более того, с целью максимального расширения тренировочной зоны Комитет может конкретно определить места и направления тренировочных ударов.

В соревновании, проводимом не в последовательные дни, например, в среду и субботу, игрокам, предпочитающим сыграть в субботу, не разрешается играть на соревновательном поле в период между средой и субботой, поскольку соревнование уже началось в среду. Такая игра будет трактоваться как тренировка до раунда в нарушение Правил 5.2.

Однако, игроки смогут сыграть такую игру, если Комитет в условиях соревнования разрешит тренировку на соревновательном гольф-поле.

### 2.11. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов

Комитет может ввести Типовое Местное правило G-1 и обязать игроков использовать только те драйверы, головки которых прошли аттестацию и были признаны соответствующими Правилам о снаряжении. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов можно найти на сайте [RandA.org](http://RandA.org).

Местное правило рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или элитных любителей). Применение его на соревнованиях клубного уровня, как правило, нецелесообразно.

Местное правило гласит:

«Головка любого драйвера, который игрок использует для выполнения *удара*, идентифицируемая по модели и лофту, должна быть представлена в действующем «Перечне соответствующих требованиям головок драйверов», выпускаемом R&A.»

Если действует такое местное правило, то штрафом за его нарушение является дисквалификация.

### 2.12. Перечень соответствующих требованиям мячей

R&A Rules Limited публикует Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Этот Перечень размещен на сайте R&A ([www.randa.org](http://www.randa.org)). Комитет может ввести Местное правило, которое обязует игроков использовать только те мячи, которые прошли аттестацию и были признаны соответствующими Правилам о снаряжении. (см. Процедуры Комитета. Раздел 8. Типовое Местное правило G-3). Местное правило гласит:

«Любой мяч, используемый для выполнения *удара*, должен быть представлен в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа, выпускаемом R&A.»

Если действует такое местное правило, то штрафом за его нарушение является дисквалификация.

Условие соответствия мячей такому Перечню обычно вводится на соревнованиях с участием опытных игроков-любителей на региональном и федеральном уровне или на турнирах для профессионалов. Как правило, не рекомендуется вводить это условие на соревнованиях клубного уровня.

В том случае если Перечень не применяется, то считается, что любой мяч, которым играет игрок, соответствует Правилам гольфа, если только не очевидно обратное. Это относится и к мячам, не содержащимся в Перечне, например, мячам X-Out («Икс-аут»). Так называются мячи, отбракованные производителем зачастую по эстетическим причинам (дефекты в окраске или нанесении надписей), их реализуют со значительными скидками. Однако, если Комитет в качестве Местного правила утвердил «Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа», то такой мяч не разрешается

использовать даже несмотря на то, что идентификационная маркировка этого мяча будет находиться в Перечне. (См. Разъяснение 4.2a(1)/2).

Штраф за выполнение удара мячом, который отсутствует в действующем Перечне, в нарушение данного Местного правила: Дисквалификация.

### 2.13. Правило «одного мяча»

Комитет может принять Местное правило, согласно которому игроку запрещается использовать мячи с разными игровыми характеристиками в зависимости от характера лунки или удара, играемыми во время раунда, Комитет может обязать игроков использовать только один тип мяча, который включен в Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа. Мячи с одинаковой маркировкой, но разных цветов, считаются разными мячами.

Местное правило рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или соревнований для элитных любителей) (см. Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило G-4).

### 2.14. Кедди

Комитет может принять Местное правило, запрещающее или предписывающее игрокам использовать кедди, либо ограничивающее игрока в выборе кедди (см. Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило H-1).

Тем не менее, поскольку Правила Гольфа разрешают игроку использовать кедди, то, как правило, Комитету не рекомендуется вводить условие, запрещающее их использование. Следует, однако, заметить, что по различным причинам при организации юниорских соревнований Комитет обычно запрещает или ограничивает использование кедди, например – родителей. Кроме этого, в некоторых соревнованиях может быть уместным введение запрета на использование в качестве кедди профессиональных гольфистов.

Разрешенные и неразрешенные действия кедди перечислены более подробно в Правиле 10.3.

### 2.15. Гольф-кары

Использование гольф-каров во время соревнований разрешается, за исключением случаев, когда в условиях соревнований вводится специальный запрет на их использование. Комитет может принять Местное правило, запрещающее перемещение на моторизованных транспортных средствах во время раунда (см. Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое правило G-6).

Следует отметить, что такое условие не запрещает члену Комитета в отдельных случаях разрешить игроку воспользоваться каром. Например, если игроку требуется вернуться на место предыдущего удара и ввести в игру другой мяч вместо потерянного, то, чтобы не нарушился темп игры, будет оправдано использование гольф-кара.

Политика R&A Rules Limited заключается во всемерной поддержке гольфистов с физическими проблемами и использование гольф-каров может оказать многим

значительную помощь. Очень важно, чтобы Комитет рассмотрел все вопросы, связанные с использованием каров, учитывая имеющиеся законодательные акты, касающиеся, в первую очередь, людей с ограниченными возможностями. Если все же Комитет решает запретить использование на соревнованиях гольф-каров, и это ухудшает положение игроков с физическими проблемами, то Комитету может потребоваться доказать, что для этого есть веские основания. Такими доводами могут быть забота о здоровье и безопасности, погодные условия и состояние поля, рельеф гольф-поля, который не предусматривает использование каров.

Если Комитет принимает решение разрешить использование каров, то в этом случае могут быть введены ограничения на их использование. К примеру, гольф-карами может быть разрешено пользоваться только игрокам с медицинскими показаниями, или игрокам определенного возраста, которые в противном случае из-за физических проблем не смогли бы участвовать в соревнованиях.

Решение об использовании гольф-каров должен принимать Комитет, с учетом существующих законодательных актов. Более того, если Комитет разрешает использование гольф-каров, то желательно убедиться, что у игроков имеется соответствующая страховка на случай возможной травмы или даже гибели на гольф-поле.

## 2.16. Советы в командных соревнованиях

Согласно Правилу 24.4а Комитет может в условиях командного соревнования принять Местное правило, разрешающее каждой команде назначить одно лицо («советчика»), которое во время раунда может давать советы и оказывать другую помощь, разрешенную Правилем 10.2b(2), и у которого игроки команды могут спрашивать советы. Советчик должен быть представлен Комитету до того, как он начнет давать советы. Советчик может быть капитаном команды, тренером команды или другим лицом (в том числе членом команды, играющим в соревновании).

Комитет может ограничивать типы советов, которые может давать этот человек (например, не разрешать советчику указывать линию игры, когда мяч лежит на паттинг-грине).

Комитет может запретить советчику ходить по определенным частям гольф-поля (например, по паттинг-гринам).

Комитет может разрешить менять советчика команды во время раунда или во время соревнования.

Обычно Комитет не разрешает, чтобы в каждой команде было два советчика, если только характер соревнования не предполагает этого, например, в соревновании, в котором не разрешены кедди или в каждой команде имеется большое количество игроков.

Комитету следует определить соответствующее наказание за нарушения со стороны советчика. Это может быть штраф, налагаемый на конкретного игрока, которому была оказана помощь неразрешенным образом, или общий штраф для команды, например добавление двух ударов к счету команды в соревновании в игре на счет ударов.

Если советчик команды является игроком команды, ему не разрешается выполнять эту роль, пока он сам играет раунд этого соревнования. Пока советчик играет раунд, то в



целях ограничений на советы, предусмотренных Правилем 10.2а, он приравнивается к любому другому играющему члену команды.

За исключением случаев совместной игры в качестве партнеров в составе стороны игроку не разрешается спрашивать совет у члена своей команды, играющего на этом гольф-поле, или давать ему совет. Это относится как к членам команды, играющим на гольф-поле в одной группе, так и к членам команды, играющим на гольф-поле в разных группах.

Каждая команда может назначить капитана, который будет руководить ею и принимать командные решения, например, кто из игроков в каких раундах или матчах будет играть, в каком порядке они будут играть, и кто будет выступать вместе, как партнеры. Капитан команды может быть игроком соревнования. (см. Правило 24.3). Комитет может принять Местное правило, вводящее ограничения на то, кто может действовать в качестве капитана команды или советчика, а также налагать ограничения на действия капитана команды или советчика, например разрешение действовать в качестве капитана команды и (или) советчика только гольфистам-любителям. (см. Процедуры Комитета. Раздел 8. Типовое Местное правило Н-3, разъяснение 24.4/1).

Комитет может установить, что советчик имеет тот же статус, что и представитель стороны, чтобы к его действиям применялись Правила гольфа. (см. Процедуры Комитета. Раздел 8. Типовое Местное правило Н-4).

Также, для командного соревнования в игре на счет ударов, в котором счет игрока за раунд идет в зачет только командного соревнования, Комитет может принять Местное правило, разрешающее членам команды, играющим в одной группе, давать друг другу советы, даже если они не являются партнерами. (см. Процедуры Комитета. Раздел 8. Типовое Местное правило Н-5).

### 3. Разметка гольф-поля

Согласно Процедурам Комитета, Разделу 5В Комитет при подготовке к соревнованию должен определить границы гольф-поля, штрафные области, бункеры, участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля, препятствия, зоны, запрещенные для игры. Это означает, что до начала соревнований Комитету нужно проверить, а в случае отсутствия нанести правильную разметку гольф-поля, и при необходимости описать конкретные границы в Местных правилах. Если Комитет перед соревнованием потратит достаточное количество времени на инспекцию гольф-поля и анализ проблемных мест, отчетливо и грамотно нанесет соответствующую разметку, то тем самым он значительно облегчит себе работу в ходе самих соревнований, поскольку снизится вероятность сложных судейских ситуаций, а применять Правила будет проще как игрокам, так и судьям. Если же разметка поддерживается на гольф-поле постоянно, а не только во время соревнований, то это дисциплинирует игроков, учит их применять Правила и делает игру в гольф более цельной и приятной.

#### 3.1. За пределами гольф-поля

Необходимо отчетливо обозначить границы гольф-поля, чтобы не возникало никаких сомнений относительно того, находится мяч в пределах или за пределами гольф-поля. Если Комитет оставит какую-то область необозначенной, надеясь, что мяч сюда не попадет, то рано или поздно вопрос о границах на этом участке поля обязательно возникнет.

Если границы гольф-поля определяются забором, то линия границы проходит по внутренним, ближним к гольф-полю точкам столбов забора на уровне земли, при этом растяжки и подпорки забора в расчет не принимаются. Такие растяжки и подпорки со стороны гольф-поля являются препятствиями, а если Комитет не желает, чтобы игрок, пользуясь рельефом от этих препятствий, одновременно получал бы рельеф от забора, ограничивающего гольф-поле, то растяжки и подпорки можно объявить неотъемлемыми объектами гольф-поля.

Если граница гольф-поля обозначается кольшками, то кольшки следует покрасить в белый цвет. Линия границы будет проходить по внутренним, ближним к гольф-полю, точкам кольшков на уровне земли.

Расстояние между кольшками может быть разным, но крайне важно, чтобы от каждого кольшка можно было увидеть следующий и при необходимости натянуть нить или веревку между двумя соседними кольшками для определения того, находится ли мяч за пределами гольф-поля. Поэтому обязательно нужно проверить, чтобы на линии между кольшками не находились кусты, деревья и пр.

Рекомендуется вокруг основания каждого кольшка нанести белый круг, что позволило бы знать точное место кольшка, если кольшек будет удален без разрешения Комитета, и тогда можно было бы восстановить его.

Граница гольф-поля может быть обозначена линией на земле, и такую линию следует наносить белой краской. Сама белая линия находится за пределами гольф-поля. Очевидно, что линия дает более четкое представление о границе гольф-поля, однако, если в каких-то

местах нанесение такой линии или постоянное ее восстановление затруднительно, то достаточно будет ограничиться надежно установленными колышками.

Когда поле готовится к соревнованиям, и Комитет решает обозначить границу поля белой линией, то желательно, чтобы такая линия не проходила по высокой траве. С учетом этого имеет смысл попросить гринкиперов специально подстричь участки, на которые будет наноситься краска.

Если граница гольф-поля определяется стеной, то Комитет должен прояснить, где проходит граница гольф-поля – по внутренней стороне стены или по внешней.

Нередко бывает, что граница поля проходит по траншее. В таком случае считается, что мяч находится за пределами поля, когда он лежит в этой траншее или находится за ней.

Если установлены колышки, которые лишь сообщают игроку о наличии границы поля, но при этом границу-поля не определяют, то такие колышки следует красить в белый цвет с черными верхушками. А поскольку такие колышки не определяют границы гольф-поля, то Комитету следует ввести Местное правило, объявляющее их препятствиями (См. Процедуры Комитета. Типовое Местное правило А-1).

Существует заблуждение, что пространство за пределами гольф-поля может находиться лишь вне гольф-поля, но не внутри его. Однако довольно часто случается, что гринкиперская служба, клубный дом или тренировочные области находятся внутри границ гольф-поля и распространенной практикой является разметка этих участков как пространство за пределами гольф-поля.

На некоторых гольф-полях лунки имеют такую форму фервеев и расположены таким образом, что провоцируют игроков на «срезающие углы» удары. Если Комитет считает, что такие удары могут быть опасными для других игроков, то между такими лунками может быть установлена граница, и мяч, пришедший в состояние покоя за такой границей, будет считаться находящимся за пределами гольф-поля.

Такая граница может быть промаркирована белыми колышками с выкрашенными в зеленый цвет верхушками. Для игры на одной лунке это будут закрепленные столбики границы поля, а для игры на смежной лунке – неподвижные препятствия, дающие право на рельеф. Статус таких колышков для каждой лунки необходимо прояснить в Местном правиле. Кроме того, важно указать, где линия границы гольф-поля начинается и где она заканчивается, чтобы на этот счет не было сомнений. Если линия границы не привязана к другим границам гольф-поля, то вплотную к первому и последнему колышкам, и под прямым углом к ним, необходимо разместить по дополнительному колышку, чтобы показать, что в этом направлении граница гольф-поля заканчивается.

Создавать границы гольф-поля только для каких-либо определенных ударов на лунке, например, только для ударов с **области-ти**, не разрешается.

### 3.2. Штрафные области

Определение «Штрафная область» гласит, что штрафной областью является любой находящийся на гольф-поле водоем (независимо от того нанесена Комитетом разметка или нет), в том числе, море, озеро, пруд, река, канава, наземная дренажная канава или другой открытый водоем (вне зависимости от наличия в нем воды) и любая другая часть гольф-поля, которую Комитет определил штрафной областью.

Штрафная область – это одна из пяти определенных областей гольф-поля.

Существует два различных типа штрафных областей, отличающихся цветом используемой разметки: желтая и красная. В желтых штрафных областях у игрока есть два варианта рельефа (см. Правило 17.1d(1) и (2)), в красных штрафных областях добавляется третий вариант бокового рельефа (см. Правило 17.1d(3)).

Граница штрафной области продолжается как выше, так и ниже уровня земли.

Если граница водоема Комитетом не определена, то граница штрафной области проходит по естественной границе водоема (то есть там, где у поверхности земли начинается уклон, и образуется низина, в которой может накапливаться вода).

Большинство штрафных областей следует размечать красным цветом, чтобы дать игрокам дополнительную возможность бокового рельефа (см. Правило 17.1d (3)). Однако, если частью задуманного испытания при прохождении лунки является необходимость играть через штрафную область, например, когда ручей протекает перед паттинг-грином и есть большая вероятность, что мяч, перелетевший через этот ручей, закатится в него обратно, то Комитет может обозначить такую штрафную область желтым цветом. В таком случае нельзя будет использовать боковой рельеф и вбросить мяч на стороне паттинг-гринга после того, как мяч приземлится на стороне паттинг-гринга и скатился в штрафную область.

Если штрафная область обозначается желтым цветом, то Комитет должен убедиться, что у игрока всегда есть возможность вбросить мяч назад-по-линии по Правилу 17.1d (2). В противном случае для этой штрафной области имеет смысл добавить зону вбрасывания, чтобы у игрока были какие-то другие варианты рельефа, кроме удара и расстояния.

Комитету вообще не обязательно размечать какие-либо штрафные области желтым цветом. Для простоты Комитет может все штрафные области на гольф-поле обозначить красным цветом, чтобы у игроков не возникало путаницы в возможных вариантах рельефа.

Для определения штрафной области могут использоваться колышки или линии либо их сочетание. При этом, если используются одновременно и колышки, и линии, то в соответствии с определениями границей штрафной области является линия, а колышки лишь указывают на тип штрафной области. В таких случаях колышки по отношению к линии рекомендуется располагать со стороны гольф-поля.

В общем случае колышки и линии, обозначающие границы штрафной области, следует размещать как можно ближе к естественным границам штрафной области, то есть в тех местах, где поверхность земли искривляется и образует низину, содержащую воду. Это означает, что склоны будут находиться внутри штрафной области. Однако, например, если сразу за границей штрафной области растет большой куст, то предлагается этот куст также включить внутрь границ штрафной области. В противном случае, если мяч игрока попадет в штрафную область в районе этого куста, то у игрока может не оказаться достойного места для вбрасывания мяча.

Красную штрафную область следует размечать так, чтобы склоны оставались внутри штрафной области, поскольку в таком случае после вбрасывания мяча в пределах двух длин клюшки от границы, у игрока будет возможность сыграть удар с относительно ровного участка поля.

Если граница штрафной области является очевидной, например, возведена деревянная подпорная стенка, то Комитет через Местное правило может установить границей данной

штрафной области внешний край подпорной стенки, а колышки в таком случае будут указывать лишь на тип штрафной области.

Комитет может прийти к решению обозначить одну часть штрафной области красным цветом, а другую часть той же штрафной области – желтым цветом. Комитет должен определить наилучшую точку для такого перехода, чтобы игрок, мяч которого попадет в желтую штрафную область, всегда имел возможность вбросить мяч назад-по-линии в соответствии с Правилom 17.1d (2).

Следует помнить, что варианты рельефа игрока зависят от того, где мяч последний раз пересек границу штрафной области, а не от того, где мяч в ней пришел в состояние покоя.

В точке, где меняется граница штрафной области, рекомендуется установить красный и желтый колышки рядом друг с другом, чтобы было ясно, где именно изменяется статус штрафной области.

По определению колышки и линии, определяющие границы штрафной области, находятся внутри штрафной области. Колышки являются препятствием. Поэтому, если колышек возможно вытащить физически, то у игрока есть право на рельеф без штрафа по Правилу 15.2 и он может удалить такой колышек. Если физически его вытащить нельзя, то у игрока есть рельеф без штрафа по Правилу 16.1, но только в том случае, если мяч лежит вне штрафной области. Если же мяч находится внутри штрафной области, у игрока нет права на рельеф от неподвижного препятствия, а колышек создаст игроку дополнительную сложность в игре. Соответственно, рекомендуется, чтобы колышки, обозначающие границы штрафных областей, были подвижными.

### 3.3. Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля

В то время как неподвижные препятствия редко требуют какой-либо разметки, рекомендуется, чтобы области ремонтируемых участков были четко размечены Комитетом. Прежде чем размечать какие-либо области как ремонтируемые участки, Комитету следует провести инспекцию всего поля, чтобы выявить все места, которые требуют подобного обозначения, и только после этого начинать наносить необходимую разметку. В противном случае может получиться так, что Комитет обозначит ремонтируемые участки в аномальном состоянии на первых лунках, а в последствии выяснится, что таких областей на всем поле достаточно много и выделить их все невозможно. Следует также уточнить в Местных правилах статус всех препятствий и неотъемлемых объектов гольф-поля (см. Процедуры Комитета. Типовое Местное правило F-1).

В идеале, Комитет должен разметить все области ремонтируемых участков до начала соревнований. Но если это необходимо, то Комитет может объявить некоторую область ремонтируемым участком также и во время раунда, как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов. Если в течение раунда был предоставлен рельеф для такой неразмеченной области, то Комитет должен как можно скорее разметить эту область как ремонтируемый участок, чтобы все остальные участники соревнования знали об измененном статусе этой области.

Для того, чтобы соблюсти единообразный подход к разметке ремонтируемых участков, это задание должно быть поручено лишь ограниченному кругу членов Комитета.

Прежде чем начинать размечать какие-либо области как ремонтируемые участки, Комитету следует осмотреть все гольф-поле, чтобы оценить, какие типы областей являются аномальными для гольф-поля в его нынешнем состоянии. Следует также принимать во внимание, где именно находятся участки, которым может потребоваться разметка:

- Участки, которые находятся на фервее или рядом с ним, как правило, следует размечать, если Комитет считает, что повреждение такого участка является аномальным.  
» Если фервеи гольф-поля находятся в относительно хорошем состоянии, то может оказаться целесообразным обозначить ремонтируемым участком отдельные области фервея, на которых нет травы.  
» Если состояние гольф-поля таково, что участками без травы являются довольно обширные области, то возможно будет иметь смысл обозначать не все такие области, а только те из них, где игрок испытывал бы затруднения при выполнении удара, например сильно поврежденные области или испорченные колеями
- Чем дальше такая область находится от фервея, тем меньше необходимости размечать ее как ремонтируемый участок. Области, находящиеся на значительном удалении от фервея или в местах, расположенных значительно дальше от лунки, чем зона приземления, следует размечать только в том случае, если повреждения очень серьезные.
- Если два или более ремонтируемых участка расположены настолько близко друг к другу, что игрок, используя рельеф при вмешательстве одного из них, почти наверняка получит вмешательство другого, то рекомендуется сделать из таких областей единый ремонтируемый участок.

Для разметки ремонтируемых участков не предусмотрен определенный цвет колышков или линий, но обычно используются белые или синие колышки или линии. Не следует использовать желтые и красные колышки или линии во избежание путаницы с штрафными областями. Способ разметки ремонтируемых участков должен быть указан в Местных правилах.

Если ремонтируемый участок расположен близко к неподвижному препятствию, то хорошей практикой является объединение этих двух областей, чтобы была возможна одна единая процедура рельефа сразу для обоих обстоятельств. В этом случае можно краской соединить ремонтируемый участок с неподвижным препятствием. При этом в Местном правиле следует пояснить, что обведенные линиями области, присоединенные к неподвижному препятствию, являются одним участком в аномальном состоянии (см. Типовое Местное правило F-3).

Если Комитет считает необходимым объявить неотъемлемым объектом гольф-поля какой-либо объект на поле, который по умолчанию относится к препятствиям, например, часть дренажной трубы, то на этот счет нужно выпустить Местное правило.

Комитет может определить границу ремонтируемого участка с помощью описания, но это допускается только в том случае, если не будет возникать сомнений, где находится ремонтируемый участок и проходит его граница.

### 3.4. Зоны, запрещенные для игры

На гольф-поле могут находиться области, играть из которых Комитет возможно захочет запретить, и в этом случае каждая такая область должна считаться либо находящейся на участке в аномальном состоянии, либо в штрафной области.

Комитет может использовать зону, запрещенную для игры, в различных целях, таких как:

- Защита природы, мест обитания животных и экологически уязвимых областей.
- Предотвращение повреждения молодых деревьев, цветочных клумб, газонпитомников, областей с недавно уложенным дерном или другими посадками.
- Обеспечение безопасности игроков.
- Сохранение мест исторического или культурного значения.

Не существует определенного цвета колышков и линий, которые используются для разметки зон, запрещенных для игры, но рекомендуется следующее:

- Зона, запрещенная для игры, в штрафной области – красные или желтые колышки с зеленой верхней частью;
- Зона, запрещенная для игры, на участке в аномальном состоянии – белые или синие колышки с зеленой верхней частью.

Экологически уязвимые области можно защитить физически, чтобы не допустить вхождение игроков в такие области (например, с помощью ограждения, предупреждающих табличек и подобных объектов). Комитет может указать в Кодексе поведения штраф для игрока, который входит в такую область, чтобы забрать мяч, или по другим причинам.

### 3.5. Зоны вбрасывания

Зоны вбрасывания используются тогда, когда у игрока нет возможности сыграть из какой-то области, где ему Правилom предоставляется рельеф, или же Комитет считает, что игра оттуда не представляется возможной. Кроме того, зачастую зоны вбрасывания создаются для получения рельефа от временных неподвижных препятствий, например, рядом со зрительскими трибунами.

При выборе места для зоны вбрасывания следует учитывать, что игрок, пользуясь зоной вбрасывания, не должен получать дополнительного тактического преимущества на этой лунке. Например, если по замыслу лунки от игрока требуется играть через штрафную область, то зону вбрасывания следует располагать так, чтобы игроку по-прежнему требовалось преодолевать данную штрафную область, пусть даже и из более удобной позиции.

Зону вбрасывания следует обвести краской и разместить соответствующую табличку или внутри зоны нанести буквы DZ (Dropping Zone). Зона вбрасывания должна быть относительно большой, чтобы после того, как в ходе игры поверхность будет повреждена ударами, по-прежнему оставалось бы достаточно места для нормального положения мяча.

При использовании рельефа в зоне вбрасывания игрок должен вбросить мяч внутри зоны вбрасывания, и мяч должен прийти в состояние покоя в этой же зоне вбрасывания.

Комитет должен принять Местное правило, в котором указывается, при каких

обстоятельствах может использоваться данная зона вбрасывания (см. Процедуры Комитета. Раздел 8. Типовое Местное правило E-1).

Если на гольф-поле существуют штатные зоны вбрасывания и многие игроки привыкли к их местоположению, а Комитет на время соревнования решает разместить зону вбрасывания на этой лунке в другом месте, то, возрастает вероятность игры с неверного места и поэтому на штатной зоне вбрасывания рекомендуется установить табличку, сообщающую, что данная зона вбрасывания не используется.

Каких-то особенных рекомендаций относительно формы зоны вбрасывания не приводится. Это может быть любая форма. Комитет при этом может соотнести цвет линии зоны вбрасывания с цветом штрафной области, то есть, желтые линии, если зона вбрасывания относится к желтой штрафной области, или красные линии, - если к красной штрафной области. Но это не является обязательным требованием.



## 4. Подготовка гольф-поля к раунду

### 4.1. Общие вопросы

Каждое гольф-поле уникально. С учетом особенностей местного рельефа в его архитектуре заложена определенная стратегия игры. При подготовке гольф-поля к соревнованиям, будь то предварительное планирование или расстановка лунок и областей-ти непосредственно перед раундом, Комитету необходимо, по возможности, учитывать тип гольф-поля и видение игры архитектором.

На гольф-поле стоит побывать заранее до начала соревнования и договориться с гринкиперами о желаемой скорости гринов, высоте рафа, ширине фервеев. Если на гольф-поле планируются существенные изменения, то требуется какое-то время, чтобы они «прижились», например, если в бункерах предполагается новый песок, то его следует обновить как минимум за 4 месяца до соревнования.

Комитету и гринкиперской службе важно обеспечить примерно одинаковое состояние гольф-поля от первого тренировочного и до последнего игрового дня, какие-либо значительные изменения состояния гольф-поля крайне нежелательны, особенно это касается паттинг-гринов.

В составе Комитета должен быть специалист, отвечающий за подготовку гольф-поля к соревнованиям. В его обязанности будут входить следующие действия перед каждым раундом:

- расстановка ти-маркеров, и тем самым задание расположения каждой области-ти;
- проверка правильности расположения лунки на каждом грине;
- проверка состояния бункеров и наличие граблей;
- проверка надлежащего состояния гринов, фервеев и областей-ти;
- проверка надлежащего состояния и правильности разметки гольф-поля (например, что без ведома Комитета не были удалены колышки штрфной области).

### 4.2. Выбор областей-ти

Области-ти должны быть ровными и твердыми, а в направлении фервея не должно быть помех, например, веток деревьев или чего-то подобного. В преддверии соревнования, включая тренировочные раунды, целесообразно побережь области-ти и ограничить игру из этих мест, чтобы сохранить для игроков хорошее состояние поверхности игровых областей. Особенно актуальным этот вопрос является для лунок пар-3 и других лунок, где с области-ти наиболее вероятно игра айронами. О таком ограничении необходимо заранее договориться с гольф-клубом.

Комитету всегда следует стараться устанавливать ти-маркеры на достаточном расстоянии от дальнего края ти, чтобы игроки могли полностью использовать область глубиной в две клюшки.

Ограничений на ширину области-ти нет, но рекомендуется расставлять их на ширину 5-7 шагов. Если их расставить шире, то игроку будет сложнее определить, находится ли его установленный на подставку-ти мяч в пределах области-ти, а на лунках пар-3 повреждения дивотами могут затронуть большую область.

О том, где размещать ти-маркеры, чтобы результаты соревнования учитывались для целей определения гандикапов, можно уточнить в правилах или рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

При выборе областей-ти, которые будут использоваться для соревнования, Комитет должен стремиться найти равновесие между сложностью гольф-поля и уровнем игры участников. Например, выбор областей-ти, из которых только некоторые из участников соревнования могут успешно перебить штрафную область, не рекомендуется и может существенно замедлить игру.

Комитет может принять решение использовать для соревнований области-ти, отличные от тех, которые используются для обычной игры. Если будет принято такое решение, то Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции, чтобы узнать, как это может повлиять на существующий рейтинг поля. В противном случае результаты могут не быть приемлемыми для целей определения гандикапов.

Местоположения областей-ти можно менять между раундами, в том числе, когда в один день разыгрывается более одного раунда.

Хорошей практикой является нанесение сзади ти-маркеров или под ними небольших отметок, например, точек краской, чтобы гарантировать, что в случае их перемещения их можно будет вернуть в первоначальную позицию. Когда играется несколько раундов, для каждого раунда может использоваться разное количество точек.

Если соревнование проводится на гольф-поле, где нет указателей лунок, или если Комитет решил играть лунки гольф-поля в другом порядке, то должны быть установлены указатели, чтобы четко идентифицировать лунки.

Желательно также, во избежание путаницы, оставить на ти только те пары ти-маркеров, которые задействованы в соревновании. В любом случае, Комитет должен проинформировать игроков о тех областях-ти, с которых они играют в этом соревновании, например, в Местных правилах, объявлении или через стартера.

### 4.3. Выбор местоположения лунок

Местоположение лунок на гольф-поле может значительно повлиять на результаты и темп игры во время соревнований. На выбор местоположения лунок влияет много факторов, но особое внимание следует обратить на следующие моменты:

При выборе местоположений лунок следует учитывать уровень игры участников, так чтобы выбранные местоположения лунок не были чересчур сложными, значительно замедляющими игру, или наоборот слишком легкими, не представляющими никакого труда для хороших игроков.

Скорость гринов является существенным фактором при выборе местоположения лунок. Если расположение лунки может быть подходящим для медленного грина, то при увеличении скорости этого грина то же самое расположение лунки может оказаться слишком сложным.

Комитет должен избегать размещения лунок на склоне, где мяч не приходит в состояние покоя. Если позволяет форма грина, то лунку следует располагать в таком месте, чтобы

вокруг нее была относительно плоская область радиусом от полуметра до метра, и чтобы выполненный с нужной скоростью патт останавливался около лунки.

Необходимо располагать лунку так, чтобы между ней и передним и боковыми краями паттинг-грин оставалось достаточно поверхности паттинг-грин, куда бы мог приземлиться удар апроуч, выполненный на данной лунке. Например, обычно не рекомендуется размещать лунку сразу за большим бункером в случае, если для большинства участников на данной лунке требуется выполнять длинный удар апроуч.

Необходимо соблюдать баланс в расстановке лунок на всем гольф-поле так, чтобы количество позиций лунок справа, слева, в центре, спереди и сзади не сильно отличалось.

На соревновании, которое играется на протяжении нескольких дней, следует сохранять ежедневный баланс сложности. Лунки не следует расставлять в более сложные позиции в какой-то один из дней - следует стремиться к сбалансированному расположению лунок на протяжении всего соревнования. Не следует усложнять расположение лунок в последующие дни по отношению к предыдущим.

Одним из вариантов сбалансированного расположения лунок является расстановка шести лунок в сложных, шести лунок в относительно средних и шести в сравнительно простых позициях. Следует также попытаться сохранить баланс лунок в левых и правых частях гринов. Например, на первой девятке может быть четыре лунки справа, четыре лунки слева и одна по центру. Также следует поступить и на второй девятке. Расстояния от передних краев гринов до лунок также должны как можно более разными.

Вполне вероятно, что по тем или иным причинам все указанные рекомендации выполнить не удастся. В качестве примера приводится методика расстановки лунок для 72-луночного соревнования, проходящего в течение 4-х дней, с помощью которой Комитету будет легче обеспечить необходимый баланс:

1. До начала соревнования на каждом грине нужно выбрать 4 лучшие позиции лунок так, чтобы в каждый день использовалась разная часть данного грин. Эти четыре позиции следует оценить по 4-х бальной шкале сложности, где 1 - это самая сложная позиция, а 4 - самая легкая.
2. Необходимо измерить расстояния для каждой из четырех позиций на каждом грине. Измерение следует начинать от «точки входа» на грин, расположенной на переднем крае грин. Эту «точку входа» можно определить, если встать позади грин, повернуться в сторону фервея и оценить откуда игрок играл бы свой удар на грин, если бы он играл из идеальной, по замыслу архитектора, центральной позиции. В зависимости от формы грин «точка входа» не обязательно будет находиться на переднем крае грин.
3. Чтобы все измерения были одинаковыми, определенную таким образом «точку входа» следует отметить краской в виде небольшой буквы Т, а также следует отметить точку позади грин. (Рис.1)
4. Предполагаемую позицию лунки следует спроецировать на линию между отметкой на задней части грин и буквой Т, и измерить шагами или рулеткой получившееся расстояние от буквы Т до проекции лунки. Чтобы получить боковое расстояние, необходимо измерить расстояние между предполагаемой лункой и ближним к ней боковым краем грин, перпендикулярно к линии, проходящей через букву Т и точку позади грин. (Рис 1).

5. После того, как выбраны и измерены все 72 позиции будущих лунок, следующим шагом будет определение того, какая из позиций лунок будет использована в каждый из дней. При выборе необходимо как можно более точно следовать принципам, изложенным выше, и тем самым соблюсти сбалансированность расположения лунок и предотвратить возможное повреждение игроками областей будущих лунок. Чтобы достичь сбалансированности в сложности лунок, нужно стремиться, чтобы сумма индексов сложности (от 1 до 4) всех восемнадцати лунок в каждом раунде приближалась к 45.
6. Последним этапом будет составление таблицы позиций каждой лунки в каждом раунде – мастер-план.

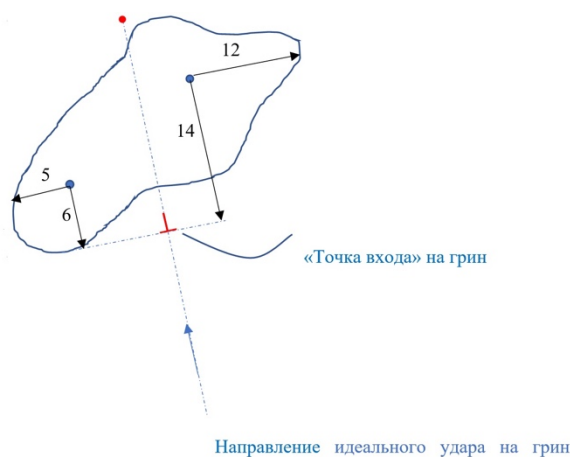


Рис.1 Измерение позиций лунок

Несмотря на то, что данный метод требует значительное количество предварительной работы, он обеспечивает необходимый ежедневный баланс в расположении лунок. Кроме того, в результате всей этой подготовительной работы каждодневной обязанностью во время соревнования становится проверка, а не выбор расположения лунок, что существенно экономит драгоценное время загруженных соревновательных дней.

Для того чтобы гринкипер, вырезающий лунки, точно знал расположение лунки, выбранную позицию необходимо накануне обозначить точкой краски. Распространенной практикой для четырехдневного соревнования является обозначение двух лунок двух первых дней краской разного цвета, а по окончании второго раунда – разметка оставшихся двух лунок. Другим способом является нанесение меток для следующего раунда в ходе проверки правильности вырезания лунок текущего раунда, во время утренней инспекции поля. В какое бы время ни была нанесена разметка лунок, гринкиперы должны своевременно получить таблицу расположения лунок следующего дня, по которой они смогут найти нанесенные краской точки и вырезать новые лунки.

Если уже во время начавшихся соревнований прогнозируется сильный дождь, то Комитету настоятельно рекомендуется пересмотреть мастер-план и перенести лунки в места, где наименее вероятно скопление воды. Иногда такие действия могут спасти целый игровой день.

Сама лунка должна быть диаметром 108 мм (4 ¼ дюйма) и глубиной не менее 101,6 мм (4 дюйма).

Если используется облицовка, то ее наружный диаметр не должен превышать 108 мм (4 ¼ дюйма). Облицовка должна быть утоплена на глубину не менее 25,4 мм (1 дюйма) ниже поверхности паттинг-грин, если только характер почвы не требует поднять её ближе к поверхности.

#### 4.4. Изменение расстановки лунок и областей-ти во время раунда

В соревновании в игре на счет ударов расстановка ти-маркеров и лунок должна быть одинаковой для всех игроков. Комитет должен постараться не менять местоположение ти-маркеров и лунки после того, как на лунке сыграли какие-либо группы, но могут быть ситуации, когда этого нельзя избежать или когда они были перемещены кем-то другим по ошибке.

Если после начала раунда область-ти становится залитой временной водой или не может использоваться по какой-либо другой причине, Комитет может приостановить игру или поменять место области-ти, если при этом ни один из игроков не получит существенного преимущества или не окажется в невыгодном положении.

Если персонал гольф-поля переместил ти-маркеры или лунку, или если игрок или кто-либо еще передвинул ти-маркеры, то Комитет должен определить, возникло ли для кого-либо из игроков существенное преимущество или невыгодное положение. Если это так, то, как правило, раунд объявляется недействительным. Если на гольф-поле не произошло значительных изменений, и ни для кого из игроков не создано существенного преимущества или невыгодного положения, то Комитет может оставить результаты раунда в силе.

Если во время раунда игры на счет ударов становится очевидным, что при данном расположении лунки мяч возле нее не останавливается из-за крутизны уклона, в результате чего нескольким игрокам пришлось выполнять лишние патты, то у Комитета есть несколько вариантов действий.

Комитету следует принять во внимание многие факторы, в том числе – сложность местоположения лунки, количество сыгравших эту лунку игроков, номер лунки в раунде, и выбрать такой вариант действий, который он сочтет наиболее справедливым для всех игроков. Например:

- Продолжить соревнование с текущим местоположением лунки, обосновывая это тем, что все игроки соревнования находятся в одинаковых условиях.
- Оставить лунку на том же месте, но принимать некоторые меры для улучшения ситуации, например, поливать паттинг-грин между группами.
- Объявить раунд недействительным и организовать для всех игроков новый раунд с новым местоположением лунки.
- Приостановить игру, изменить местоположение лунки и организовать для сыгравших эту лунку игроков ее переигрывание по завершении их раунда. В таком случае счетом этих игроков на этой лунке будет счет, показанный ими после изменения местоположения лунки;

○ Не учитывать результат ни одного из игроков на этой лунке, а организовать игру на дополнительной лунке (будь то на соревновательном гольф-поле или где-либо еще) и засчитать счет на этой дополнительной лунке.

Два последних варианта следует применять только в исключительных обстоятельствах, потому что в этих случаях произойдет изменение раунда для некоторых или для всех участников.

В матчевой игре Комитет может поменять местоположение лунки между матчами.

Если мяч находится на паттинг-грине, а лунка оказалась повреждена, Комитет должен попытаться восстановить лунку так, чтобы она соответствовала определению «лунка». Если это невозможно, то игроки могут завершить лунку при поврежденном состоянии лунки.

Нежелательно менять местоположение лунки ранее, чем все игроки в этой группе закончат игру на этой лунке. Однако Комитет может перенести лунку в ближайшее сходное местоположение, если такое действие необходимо для обеспечения нормальной игры. Если это делается ранее, чем игроки в группе завершили лунку, Комитет должен потребовать от любого игрока, чей мяч находится на паттинг-грине, переместить свой мяч в местоположение, сравнимое с тем, которое получил игрок после своего предыдущего удара. Если мяч игрока находился вне паттинг-грин, то Комитет должен потребовать от игрока играть этот мяч, как он лежит.

## 5. Функциональные обязанности спортивных судей по гольфу

Данный перечень судейских должностей (и их обязанностей) разработан Комитетом по правилам соревнований и спортивному судейству и официально утвержден в Квалификационных требованиях к спортивным судьям по виду спорта «гольф».

### 5.1. Общие вопросы

На спортивных соревнованиях по гольфу в ~~(ее)~~ судейской коллегии выделяют ее руководящую часть - главную судейскую коллегию (ГСК). Кроме этого, на крупных спортивных соревнованиях кроме главных судей в судейскую коллегию включают также средних и младших спортивных судей

В состав ГСК входят:

- Главный судья (председатель судейской коллегии/комитета соревнований);
- Главный секретарь;
- Заместитель главного судьи;
- Рефери.

К старшим спортивным судьям, не входящим в ГСК, в соответствии с квалификационными требованиями относятся:

- помощник рефери
- судья-стартер;
- старший судья-информатор;
- старший судья-фиксатор текущего счета.

К младшим спортивным судьям, не входящим в ГСК, в соответствии с квалификационными требованиями относятся:

- судья-наблюдатель;
- технический секретарь;
- судья-регистратор;
- судья-информатор;
- судья-фиксатор текущего счета.

На соревнованиях небольшого масштаба состав судейской коллегии может быть уменьшен по сравнению с полным перечнем. Минимальный состав судейской коллегии, которая может обслуживать соревнования клубного или муниципального ранга, таков:

- Главный судья (совмещает свои обязанности с обязанностями рефери);
- Главный секретарь (технический секретарь);
- Судья-стартер.

## 5.2. Главный судья соревнования

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

- Возглавляет судейскую коллегию соревнований.
- Осуществляет руководство по всем разделам работы судейской коллегии, обеспечивает проведение спортивной части соревнований в соответствии с Правилами гольфа и Положением о соревнованиях, контролирует, в том числе, работу своих заместителей, секретариата, рефери и старших судей.
- Обеспечивает совместно с организацией, проводящей соревнования, готовность мест проведения соревнований, инвентаря, оборудования, безопасность участников и зрителей.
- Утверждает и обнародует до начала стартов местные правила соревнований, подготавливаемые в соответствии с Правилами гольфа и отражающими нестандартные специфические условия данного гольф-поля.
- Проводит заседания ГСК до начала соревнований и по их ходу по мере необходимости.
- Рассматривает поступившие протесты, организует их разбор и принимает решение по ним.
- Принимает решение о внесении изменений в программу соревнований в случае чрезвычайных ситуаций или неблагоприятных погодных условий.
- По завершении соревнований выставляет оценки членам судейской коллегии.
- Обеспечивает своевременную передачу результатов соревнований в единую систему определения гандикапов.
- Обеспечивает подготовку и своевременную сдачу отчета по результатам соревнований в установленном порядке.

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

## 5.3. Главный секретарь

Главный секретарь подчиняется главному судье или его заместителю.

Главный секретарь соревнований выполняет следующие обязанности:

- Оформляет документацию соревнований, выполняет указания главного судьи или его заместителя.
- Готовит списки участников, прошедших регистрацию.
- В соответствии с Положением о соревнованиях и указаниями главного судьи готовит стартовые протоколы и уточненный график соревнований.
- Готовит и выдает судьям документы и бланки для их работы, оформляет счетные карточки, может выдавать участникам необходимые документы.



- Собирает счетные карточки участников после раунда (в отсутствие судьи-регистратора), готовит для сдачи на хранение счетные карточки участников.
- Обеспечивает учет спортивных результатов и их оформление в виде промежуточных или итоговых протоколов.
- Принимает протесты участников и передает их главному судье или его заместителю для разбора и принятия решения.
- Собирает для сдачи на архивное хранение рабочие записи судей, подготовленные по ходу соревнований.
- Самостоятельно, силами секретариата или с помощью судьи-информатора сообщает необходимую информацию спортсменам, судьям, зрителям, представителям СМИ.
- Ведет протоколы заседаний ГСК, готовит материалы для заседаний, оформляет решения по протестам.
- Готовит информацию и документы для проведения награждения победителей и призеров соревнований.
- Несет ответственность за достоверность подготавливаемой секретариатом документации.
- Готовит отчет по результатам соревнований для подачи в установленном порядке.

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

#### 5.4. Заместитель главного судьи

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

Заместитель главного судьи соревнований выполняет следующие обязанности:

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

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

#### 5.4. Рефери

Рефери подчиняется главному судье или его заместителю.

Рефери в ходе соревнований по гольфу выполняет следующие обязанности:

- Контролирует игру участников соревнований и оказывает им помощь в соответствии с Правилами гольфа на участке поля или в отношении группы участников, указанных главным судьей или его заместителем.
- Следит за безопасностью игры, соблюдением Правил гольфа и гольф-этикета, оказывает помощь участникам в сложных игровых ситуациях.

- По каждому факту нарушения Правил гольфа, который он заметил, или о котором ему сообщили, принимает решение.
- Документирует принимаемые решения: при наложении штрафов - в обязательном порядке, при вынесении решений о порядке применения Правил гольфа в важных и сложных игровых ситуациях - по мере необходимости.
- Следит за соблюдением установленного темпа игры, в необходимых случаях применяет меры к нарушителям темпа игры в соответствии с Положением о соревнованиях.
- Участвует в разборе протестов.
- Может по указанию главного судьи или его заместителя проверять готовность гольф-поля (или его частей) к соревнованиям, выполнять иные их поручения.

## 5.6. Помощник рефери

Помощник рефери назначается в помощь конкретному рефери в целях обучения, стажировки и проверки его способностей работать в качестве рефери на официальных соревнованиях регионального или всероссийского масштаба. Помощник рефери подчиняется тому рефери (наставнику), к которому он в данный момент прикреплен.

## 5.7. Судья-стартер

Судья-стартер подчиняется главному судье или его заместителю.

Судья-стартер выполняет в ходе соревнований следующие обязанности:

- Проводит старт участников в соответствии с Положением о соревнованиях и стартовым протоколом и с учетом требований безопасности игры.
- Информировывает главного судью или его заместителя о нарушении графика стартов, об участниках, своевременно не вышедших на старт.
- При необходимости разъясняет игрокам особенности данного гольф-поля, Местные правила и порядок их применения.
- При необходимости контролирует соответствие игрового инвентаря (мячи, клюшки) Правилам гольфа и Положению о соревнованиях.
- Может по поручению главного судьи или его заместителя выдавать участникам счетные карточки, иные документы, сообщать им необходимую информацию.

Судья-стартер не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

## 5.8. Старший судья

Старший судья назначается в случае крупных соревнований. Старший судья руководит подчиненными ему в соответствии с указаниями главного судьи или его заместителя рядовыми судьями (например, судьями-информаторами, судьями-регистраторами или техническими секретарями).

Старший судья может принимать решения по конкретным игровым ситуациям, если такое право («Право рефери») ему предоставляет главный судья. Такой отдельной должности нет в квалификационных требованиях)

### 5.9. Судья-наблюдатель

Судья-наблюдатель подчиняется главному судье или его заместителю.

Судья-наблюдатель выполняет следующие обязанности:

- Ведет по поручению главного судьи (его заместителя) наблюдение за участком гольф-поля или группой участников.
- Сообщает рефери (главному судье, его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.
- Вызывает рефери к группе участников по их просьбе.
- Докладывает рефери (главному судье, его заместителю) по его просьбе (непосредственно на месте, при сдаче счетных карточек, при разборе протестов) обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-наблюдатель не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

### 5.10. Технический секретарь

Технический секретарь подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье). Он выполняет поручения главного секретаря (главного судьи) в части подготовки и оформления документации соревнований. Технический секретарь не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

### 5.11. Судья-регистратор

Судья-регистратор подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье). Он выполняет следующие обязанности:

- Осуществляет сбор счетных карточек участников финишировавших групп.
- Осуществляет проверку правильности заполнения счетных карточек и арифметическую правильность расчетов.
- Запрашивает у участников информацию о конкретных игровых ситуациях, по которым по ходу игры не было вынесено надлежащее решение.
- Вводит данные счетных карточек в протокол результатов или в компьютерную систему обработки результатов.
- По поручению главного секретаря может проводить сверку данных с предварительными результатами судьи-информатора, готовить итоговые протоколы соревнований, выполнять другие секретарские функции.

Судья-регистратор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

### 5.12. Старший судья-информатор

Старший судья информатор руководит подчиненными ему судьями-информаторами, организует и контролирует текущее информационное обеспечение соревнований для участников, зрителей, представителей СМИ.

Старший судья-информатор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он должен сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

### 5.13. Судья-информатор

Судья-информатор назначается на крупных соревнованиях, предполагающих присутствие значительного количества спортивных болельщиков. Судья информатор подчиняется главному судье, его заместителю или старшему судье-информатору. Судья информатор выполняет следующие обязанности:

- Организует текущее информационное обеспечение соревнований.
- Контролирует правильность информации на стационарных стендах.
- Руководит расстановкой и работой судей-фиксаторов текущего счета.
- Организует информационное сопровождение (штандарты) лидирующих групп.
- Отвечает за представление информации на стенде (стендах) с результатами соревнований.
- При необходимости, отвечает за представление информации о результатах соревнований в Интернет.
- Во взаимодействии с главным секретарем обнаруживает информацию о соревнованиях, о текущих результатах, дает свои комментарии для участников, зрителей, представителей СМИ.

Судья-информатор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он может сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

### 5.14. Старший судья-фиксатор текущего счета

Руководит судьями-фиксаторами текущего счета, получает от судей-фиксаторов текущего счета информацию о текущих результатах игры участников и передает ее главному секретарю и/или старшему судье-информатору.

Старший судья-фиксатор текущего счета не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он должен сообщить о ней главному судье, его заместителю, старшему судье-информатору, любому рефери или главному секретарю.

### 5.15. Судья-фиксатор текущего счета

Судья-фиксатор текущего счета назначается на крупных соревнованиях. Он подчиняется старшему судье-информатору. Судья-фиксатор текущего счета выполняет следующие обязанности:

- Получает от участников информацию о результатах на последней разыгранной лунке (лунках) и передает ее судье-информатору с помощью предусмотренных для этого технических средств.
- Сообщает рефери (главному судье, его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.
- Вызывает рефери к группе гольфистов по их просьбе.
- Докладывает рефери (главному судье, его заместителю) по его просьбе обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-фиксатор текущего счета не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он может сообщить о ней главному судье, его заместителю, старшему судье-информатору, любому рефери или главному секретарю.

## 6. Особенности работы рефери

### 6.1. Общие вопросы

В Правилах гольфа сказано, что рефери – это лицо, которое назначено Комитетом, чтобы решать вопросы установления факта и применять Правила. Он должен реагировать на любое нарушение Правила, которое он наблюдает или о котором ему сообщили.

Гольф в большей своей части играется не в присутствии рефери. Однако проводящий соревнование Комитет может назначить рефери или наблюдателя для сопровождения игроков или назначить представителя Комитета на конкретную часть гольф-поля для помощи игрокам в части Правил гольфа. Разумеется, рефери должен обладать хорошим знанием Правил, более глубоким, нежели «игровое знание».

Для успешной работы, рефери, помимо знания Правил гольфа и Местных правил, должен быть знаком с Условиями соревнований, которые могут значительно отличаться от турнира к турниру. Особое внимание следует уделить требованиям по темпу игры, чтобы рефери в случае медленной игры мог предпринять соответствующие меры.

В некоторых случаях бывает целесообразно ограничить полномочия рефери в принятии решений по конкретным аспектам Правил, например, при объявлении какой-либо части гольф-поля ремонтируемым участком. Часто право объявлять ремонтируемый участок является прерогативой главного судьи. Это делается для гарантии единообразного подхода во всех случаях предоставления рельефа такого типа. Точно также, Комитет может назначить конкретных рефери для хронометража игроков с целью обеспечения единой политики в отношении темпа игры для всех участников соревнований.

От рефери требуется не только хорошее знание Правил, но также и осознание своей ответственности, своих обязанностей и понимание того, как поступать в различных судейских ситуациях. Задачи, стоящие перед рефери, не ограничиваются его готовностью правильно ответить на заданный ему вопрос; он также должен постоянно следить за тем, что происходит на поле и своевременно реагировать на всё, что происходит во время раунда. Бывает, что за целый день у рефери не будет ни одной судейской ситуации, однако нужно постараться «быть начеку» и не превратиться в зрителя, поскольку помощь может понадобиться в наименее ожидаемый момент.

В рамках данных ему полномочий, рефери должен обеспечивать во время соревнований атмосферу справедливости и спортивной состязательности. В этой связи актуален вопрос этической позиции рефери в том случае, когда он видит, что игрок может нарушить Правила. Рефери не несет ответственности за осознанное нарушение Правил, но он, без сомнения, должен напомнить игроку о Правилах. Ситуация, когда рефери не предупредил игрока о его записанных в Правилах правах и обязанностях, а затем оштрафовал его за нарушение, которое рефери мог предупредить, явно противоречит духу справедливости. Рефери, который всегда старается помочь игрокам избежать нарушения Правил, трудно будет обвинить в особом отношении к одним игрокам в ущерб другим, поскольку такой подход он проявляет ко всем участникам соревнований и тем самым беспристрастно выполняет свои обязанности.

Бывает, что в ходе раунда, увлекаясь, игроки начинают пренебрежительно относиться к соблюдению Правил. Наблюдая это, в ситуациях, когда само нарушение Правил еще не

произошло, рефери может предупредить игрока и тем самым избежать неприятной необходимости штрафовать игрока в дальнейшем. Это может быть сделано в форме выяснения того, знаком ли игрок с тем или иным Правилom.

Ниже приведены примеры действий, которые может предпринять рефери для предупреждения нарушения Правил:

Если игрок собирается сыграть другим мячом, так как его первоначальный мяч может быть потерян или находится за пределами поля, спросить игрока, собирается ли он сыграть временный мяч.

- Если игрок в любой момент раунда играет временный мяч или вводит в игру второй мяч, обратить его внимание на то, может ли он различить оба мяча.
- Если игрок в области-ти устанавливает свой мяч перед ти-маркерами, привлечь к этому его внимание до того, как он сделает удар.
- Если игрок собирается вбросить или вбрасывает мяч с нарушением Правил, обратить на это его внимание и напомнить о правильном порядке вбрасывания.

В ситуациях, когда игрок намеревается использовать рельеф, рефери может подсказать ему не трогать мяч до тех пор, пока игрок не примет решение об оптимальном способе своих последующих действий. Когда это оправдано обстоятельствами, рефери должен рекомендовать игроку определить и отметить ближайшую точку полного рельефа и соответствующую область рельефа.

При этом рефери не следует оставлять игрока просто потому, что они уже определили область рельефа. Он должен быть готов помочь игроку, если вброшенный мяч окажется в положении, требующем повторного вбрасывания, или если мяч при вбрасывании коснется игрока или его снаряжения. И напротив, если игрок решит, что вброшенный им находящийся в игре мяч требуется вбросить повторно, рефери должен предостеречь игрока от поднятия мяча, который в соответствии с Правилами находится в игре.

В разрешении сложной проблемы существенную помощь может оказать выяснение намерений игрока. Именно выяснение намерений, в качестве базового подхода, может быть полезным в ситуациях, когда, к примеру, в действиях игрока можно усмотреть попытку тестирования плотности песка в бункере или травы на паттинг-грине.

Ниже, на примере прохождения игроками лунки, описаны действия Рефери, которые он может предпринять, чтобы не допустить проблемные ситуации.

## 6.2. Действия перед началом раунда

Если участники соревнований имеют опыт игры в сопровождении рефери, то бывает достаточным спросить их о готовности однозначно идентифицировать свой мяч и о том, проверили ли они количество клюшек в бэге. Если у игроков нет такого опыта, то полезно напомнить им о роли рефери на поле, как помощника, призванного оказывать игрокам содействие в случае возникновения у них сомнений в правильности тех или иных действий.

### 6.3. Действия в области-ти

Во время выполнения игроками первого удара на лунке рефери рекомендуется находиться рядом с областью-ти в позиции, из которой он мог бы определить установлен ли мяч игрока в границах области-ти. Как уже отмечалось выше, рефери не должен отстраненно наблюдать, как игрок выполняет удар извне пределов области-ти и не обращать на это его внимание. При этом рефери никоим образом не должен мешать игроку или отвлекать его.

### 6.4. Между областью-ти и грином

Если после выхода игроков из области-ти возникает вопрос, кто первым должен делать следующий удар, то рефери должен прибыть на место нахождения мячей до того, как игроки будут готовы сделать свои удары и определить, чей мяч находится дальше от лунки. Определение очередности игры гораздо важнее в матче, нежели в игре на счет ударов.

Желательно, чтобы рефери располагался на поле так, чтобы видеть, как каждый игрок выполняет каждый удар, хотя очевидно, что сделать это не всегда представляется возможным. При этом рефери должен найти такое место на лунке, на котором бы он, с одной стороны, был виден игрокам и, в случае необходимости, они могли бы пригласить его, а, с другой стороны, на котором бы он не мозолил игрокам глаза, не напрягал их, и не заставлял чувствовать себя некомфортно.

Занятие позиции, из которой он видит каждый удар игрока, существенно облегчает рефери принятие решений по существу происходящего на поле. Например, был ли сдвинут мяч при подготовке к удару, или не нарушает ли игрок Правило 8.1а, пытаясь сделать удар по мячу, лежащему рядом с кустами. В последнем случае рефери должен определить до какой степени игрок может касаться растительности в процессе корректного принятия стойки для удара (Разъяснение 8.1b/3). При этом рефери может руководить действиями игрока для недопущения нарушения Правила 8.1а.

В случае если рефери понимает, что сыгранный мяч с большой вероятностью может быть потерян, он должен своевременно (в момент подхода игрока-хозяина мяча или его кедди к месту возможного нахождения мяча) включить секундомер, чтобы точно ограничить время поиска тремя минутами. Рефери может также понимать участие в поиске мяча и незадолго до окончания времени поиска сообщить игрокам об этом. По истечении времени объявить игроку, что его мяч является потерянным, уточнить играл ли он временный мяч и быть готовым отвезти на его на место предыдущего удара.

Обращать внимание на то, чтобы игроки осуществляли уход за полем и в случае несоблюдения Кодекса поведения применять соответствующие наказания.

### 6.5. Действия на паттинг-грине

Прибыв в район паттинг-грин, рефери должен занять позицию, из которой он может наблюдать за игрой, не мешая при этом зрителям.

Располагаясь рядом с паттинг-грином, рефери имеет возможность следить за тем, чтобы поднятый с грин мяч был возвращен на прежнее место. Проблемы могут возникнуть тогда, когда игрок, чтобы не мешать игре других, передвигает маркер мяча в сторону на одну или более длин головки паттера. Рефери должен взять на заметку такое перемещение



маркера и затем удостовериться в том, что маркер возвращен на прежнее место, до того, как мяч будет установлен на грин и сыгран. У опытных рефери есть свои способы отметить необходимость возвращения маркера мяча на прежнее место. Например, наблюдая, что игрок передвигает свой маркер мяча на головку паттера, рефери может вытащить из кармана монету или снять с руки часы и не вернуть их обратно до тех пор, пока не увидит возвращение маркера мяча на прежнее место. В таком случае маловероятно, что рефери забудет о переносе игроком маркера мяча.

Если мяч остановился на краю лунки, то рефери должен определить нависает ли мяч над лункой и, если это так, использовал ли игрок разрешенные Правилом 13.3а десять секунд, чтобы убедиться, что мяч находится в покое.

Особенно сложные ситуации на паттинг-грине могут возникать в связи с уступкой паттов в матчевой встрече. Иногда игрок, не забив патт, который давал ему возможность выиграть лунку, не задумываясь, поднимает мяч, не закатив его в лунку и без уступки своего следующего патта противником. В этом случае рефери должен иметь ясное понимание того был ли следующий патт уступлен или не был. При игре в формате матчевой встречи рекомендуется, чтобы рефери обращал внимание игроков на то, чтобы все уступки четко объявлялись. Это может быть сделано в первой области-ти.

## 6.6. Разрешение спорных ситуаций

Гольф – это игра, в основе которой лежит уважительное отношение ко всем находящимся на гольф-поле, порядочность людей и приверженность Правилам. Независимо от уровня или формата проводимого соревнования всем игрокам следует вести себя дисциплинированно, вежливо, по-спортивному, как бы при этом они не были настроены на соперничество.

Тем не менее игра в гольф во многом конфликтная игра, а если в гольф играют на уровне, требующем присутствия рефери, соревнующиеся игроки могут находиться под значительным психологическим давлением, как по причине самого факта участия в соревновании, так и по причине показываемого результата. Это приводит к повышенной эмоциональности игроков, и рефери всегда должен помнить об этом при общении с игроками. При разборе спорных, конфликтных ситуаций следует стараться относиться к игрокам с пониманием и тактом. Жесткий, формальный подход не всегда уместен и может привести к результату, прямо противоположному желаемому.

Поводом для конфликта между игроками может стать множество факторов, но зачастую отношения между игроками накаляются в первую очередь из-за споров, связанных с применением Правил, вопросами установления фактов или недостаточным соблюдением этикета.

## 6.7. Применение Правил

Спор может возникнуть, например, о том, в одной или в двух клюшках вбрасывать мяч, можно ли заменить мяч, поднятый с паттинг-грин, полагается ли штраф игроку за попадание в свой бэг и откуда при этом играть мяч – все это является примерами вопросов по применению Правил. И разрешение такого спора для рефери будет относительно легкой задачей - достаточно найти соответствующее Правило и показать его обеим сторонам. При этом, конечно, важно, чтобы рефери хорошо понимал структуру Правил,

знал номера разделов и подразделов Правил и мог быстро найти в книжке необходимую страницу.

Ни в коем случае нельзя гадать. Если на соревнованиях работают несколько рефери, то нет ничего зазорного в том, чтобы в непростой ситуации проконсультироваться с коллегой. Опытные рефери говорят: «Обратиться к коллеге за вторым мнением – это сила рефери, а не его слабость». В случае, если сомнения остаются, и если позволяют обстоятельства, можно предложить игроку доиграть лунку двумя мячами по Правилу 20.1c(3) и оставить окончательное разрешение вопроса до завершения раунда, а затем в спокойной обстановке, но до сдачи игроком карточки, вынести решение по этому вопросу.

Решение рефери в области интерпретации Правил гольфа должно быть объективным и беспристрастным, в строгом соответствии с Правилами гольфа.

## 6.8. Кодекс поведения

Комитет может установить собственные нормы поведения игрока в Кодексе поведения, приняв его в виде Местного Правила (См. Правило 1–2b). Если Комитет не принимает Кодекс поведения, то его возможности наказывать игроков за ненадлежащее поведение ограничены положениями Правила 1.2a. В соответствии с этим Правилom единственно возможным наказанием за действие, противоречащее духу игры, является дисквалификация (для получения дополнительной информации см. ПК Раздел 5I (5)).

При принятии Кодекса поведения Комитету следует учитывать следующее:

- Устанавливая в Кодексе поведения ограничения или запреты на действия игрока, Комитет должен учитывать различия в культуре игроков. Например, то, что может считаться неподобающим поведением для игроков одной культуры, может быть приемлемым для другой.
- Структуру штрафов, которая будет применяться за нарушение Кодекса (см. примеры в ПК Разделе 5I(4)).
- Кто будет иметь полномочия принимать решения о штрафах и санкциях. Например, право применять такие санкции могут получить только определенные члены Комитета или такое решение может приниматься только после рассмотрения его определенным минимальным количеством членов Комитета, или любой член Комитета имеет полномочия принимать такое решение.
- Будет ли предусмотрена процедура обжалования.

Комитет может включить в Кодекс поведения следующие пункты:

- Запрещение игрокам входить во все или некоторые зоны, запрещенные для игры.
- Конкретные примеры недопустимого поведения, за которое игрок может быть оштрафован в течение раунда, например, если игрок:
  - ✓ Не ухаживает за гольф-полем, например, не заравнивает бункеры, не возвращает на место или не засыпает дивоты.
  - ✓ Использует неприемлемую лексику.

- ✓ Непозволительно обращается с клюшками или гольф-полем.
- ✓ Неуважительно относится к другим игрокам, рефери или зрителям.
- Требования по дресс-коду.

Комитет может предусмотреть в Кодексе поведения, что за первое нарушение Кодекса будет вынесено предупреждение, а не штраф, если только Комитет не сочтет это нарушение достаточно серьезным.

Комитет должен определить, распространяется ли Кодекс поведения на кедди игрока, и может ли игрок быть оштрафован в соответствии с Кодексом за действия своего кедди в течение раунда.

Нецелесообразно наказывать игрока по Кодексу поведения за нарушение членами семьи или болельщиками игрока правил поведения зрителей. Например, если на соревнованиях среди юниоров членам семьи игрока не разрешается ходить по фервею или находиться к участникам ближе определенного расстояния, то игрока нельзя штрафовать за какие-либо нарушения со стороны зрителя.

## 6.9. Дух игры и серьезное нарушение норм поведения

В соответствии с Правилom 1.2а, Комитет может дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, противоречащее духу игры. Это применимо независимо от того, действует ли для данного соревнования Кодекс поведения.

Принимая решение о том, виновен ли игрок в серьезном нарушении норм поведения, Комитету следует учитывать, было ли действие игрока преднамеренным и было ли это действие достаточно значительным, чтобы была оправдана дисквалификация без предварительного предупреждения и (или) применения других штрафов, когда на данном соревновании действует Кодекс поведения.

Примеры действий, при которых может быть оправдана дисквалификация в соответствии с Правилom 1.2а, приведены в Разъяснения 1.2а/1.

## 6.10. Вопрос установления факта

Разрешение вопросов факта является одним из самых сложных действий, которые требуются от рефери или Комитета.

Во всех ситуациях, в которых стоит вопрос установления факта, сомнения следует разрешать после оценки всех влияющих обстоятельств, а также совокупности свидетельств, включая вероятность тех или иных событий, когда это применимо. Если Комитет не может установить факты удовлетворительным для себя образом, ему следует рассматривать ситуацию взвешенно, справедливо и последовательно, с учетом того, как трактуются в Правилах аналогичные ситуации.

Важную роль играют свидетельства участвовавших игроков, и им следует уделить надлежащее внимание.

- В некоторых ситуациях, когда факты не являются убедительными, сомнения следует разрешать в пользу игрока, чей мяч был задействован.

- В других случаях сомнение должно быть разрешено против игрока, чей мяч был задействован.

Не существует установленного порядка оценки свидетельств игроков или общих правил придания веса тем или иным доказательствам, и каждая ситуация должна трактоваться с учетом ее особенностей. В каждом случае должно разрешение ситуации зависеть от конкретных обстоятельств, оценивать которые следует рефери или Комитету.

Если от игрока требуется определить место, точку, линию, область или местоположение в соответствии с Правилами, Комитету следует установить, было ли суждение игрока обоснованным. Если это так, то данное решение игрока будет принято, даже если после выполнения удара выяснится, что его определение было неверным (см. Правило 1.3b (2)).

Следует рассмотреть и оценить свидетельства тех, кто не участвует в соревновании, включая зрителей. Также целесообразно использовать телевизионную или иную видеосъемку, которая может помочь в разрешении сомнений, но при использовании таких доказательств следует применять стандарт «невооруженным глазом» (см. Правило 20.2c).

Важно разрешать все вопросы факта своевременно, чтобы соревнование могло продолжаться нормальным образом. Поэтому рефери может быть ограничен рассмотрением лишь тех свидетельств, которые он может получить без задержки. Любое такое судейское решение может быть повторно рассмотрено рефери или Комитетом, если после первоначального решения появятся дополнительные доказательства.

Если рефери выказал свое суждение, то игрок вправе действовать на основе данного судейского решения, независимо от того, является это интерпретацией Правил гольфа или разрешением вопроса факта. В обоих случаях, если будет определено, что судейское решение было ошибочным, у Комитета могут быть полномочия исправить его (См. Правило 20.2d и ПК Раздел 6C(9) и 6C(10)).

Однако во всех обстоятельствах, как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов, возможности рефери или Комитета по исправлению судейского решения ограничены, как это указано в Правиле 20.2d.

Если возникает вопрос, связанный с Правилами, когда слово одного игрока звучит против слова другого, при этом весомость доказательств не находится ни на чьей стороне, то сомнение должно быть разрешено в пользу игрока, который выполнил удар или чей счет оспаривается.

### 6.11. Неверное судейское решение

Игрок не имеет права обжаловать судейское решение рефери (См. Правило 20.2a). Но если судейское решение рефери или Комитета будет впоследствии признано неверным, то, по возможности, это судейское решение следует исправить согласно Правилам (См. Правило 20.2d). В этом разделе разъясняется, когда следует исправлять неверное судейское решение в игре на счет ударов.

В игре на счет ударов рефери, по возможности, следует исправить неверное судейское решение, в том числе, неверный штраф или неприменение штрафа, при условии, что соревнование еще не закрыто (см. Правило 20.2e).

Если рефери в игре на счет ударов неверно сообщает игроку, что его удар не засчитывается, и должен быть переигран без штрафа, то судейское решение остается в силе, а счет игрока с переигранным ударом является счетом игрока на лунке.

Если игрок в игре на счет ударов действует на основании судейского решения рефери, в результате которого мяч вброшен и сыгран с неверного места, и Комитет впоследствии узнает об этом неверном судейском решении рефери, то применяются следующие принципы:

- За исключением случая, когда произошло серьезное нарушение или игрок оказался в существенно невыгодном положении, неверное судейское решение остается в силе и учитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения, без наложения штрафа за игру с неверного места.
- Если в результате игры с неверного места произошло серьезное нарушение или игрок оказался в существенно невыгодном положении, то Комитету следует исправить данное судейское решение, если игрок еще не выполнил удар, чтобы начать другую лунку, или в случае последней лунки раунда – если он еще не сдал свою счетную карточку. Комитету следует предписать игроку отменить удар и все последующие удары, выполненные с неверного места, и действовать правильным образом. Штраф на игрока за игру с неверного места не налагается. Если уже поздно исправлять судейское решение, то засчитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения, а штраф за игру с неверного места не налагается.

Ожидается, что в случае нарушения Правил игроки осознают это и честно применяют свои штрафы (См. Правило 1.3b). Но если рефери предоставляет игроку неверную информацию о Правилах, игрок вправе в дальнейшем действовать на основе этой информации.

Впоследствии Комитету, возможно, придется вынести решение как в отношении продолжительности такого права игрока, так и в отношении его реального счета, если действия игрока в соответствии с полученной неправильной информацией подлежали наложению штрафа согласно Правилам.

В таких ситуациях Комитету следует учитывать все факты и разрешать вопрос способом, который он сочтет наиболее справедливым, чтобы ни один игрок не получал необоснованного преимущества либо не был поставлен в невыгодное положение. В случаях, когда неправильная информация существенно влияет на результаты соревнования, у Комитета, возможно, не будет другого выбора, кроме как отменить раунд. Применяются следующие принципы:

- Общие сведения о Правилах

Если член Комитета или рефери предоставил неверную информацию о Правилах общего характера, то игрока не следует освобождать от штрафа.

- Конкретное судейское решение

Если рефери вынес конкретное судейское решение, которое в конкретной ситуации противоречит Правилам, то игрок освобождается от штрафа. Комитету следует распространить это освобождение на весь раунд, если игрок в похожих обстоятельствах

будет и самостоятельно действовать таким же образом, как ранее в этом раунде ему указал рефери. Однако такое освобождение аннулируется, если в этом раунде игрок узнал надлежащую процедуру или его действия были поставлены под сомнение.

Например, игрок обращается к рефери за помощью, когда он использует рельеф для красной штрафной области, и рефери неверно сообщает игроку, что он должен повторно вбросить мяч, поскольку его ноги находятся в штрафной области. Если игрок через три лунки будет вновь использовать рельеф для красной штрафной области и снова будет повторно вбрасывать мяч по той же причине, то Комитету не следует штрафовать игрока за игру с неверного места.

- Указания по Местным правилам или Условиям соревнования

Если член Комитета или рефери дает неверную информацию о действительности того или иного Местного правила или Условия соревнования, то игрока, который действует в соответствии с этой информацией, следует освободить от штрафа. Это освобождение применяется на весь раунд, если только ошибка не будет исправлена раньше, и тогда освобождение следует аннулировать с этого момента.

Например, если рефери сообщил игроку, что разрешаются устройства для измерения расстояния, которые измеряют эффективную игровую длину несмотря на то, что действует Местное правило, запрещающее их использование, то этот игрок не понесет штраф за измерение эффективной игровой длины во время раунда. Однако, если Комитет узнает о неправильном судебском решении, игрок должен быть проинформирован об этой ошибке как можно скорее.

- Правила о снаряжении

Если член Комитета или рефери вынес решение о том, что несоответствующая требованиям клюшка соответствует требованиям, то игрок освобождается от штрафа за использование такой клюшки. Это освобождение распространяется на все соревнование, если только ошибка не будет исправлена ранее, и тогда освобождение аннулируется по завершении раунда, во время которого ошибка была исправлена.

Если игрок поднимает свой мяч, когда ему это делать не разрешено, в результате обоснованного недопонимания указаний рефери, то штраф не применяется, и мяч должен быть возвращен на место, если только игрок не действует по другому Правилу.

Например, мяч игрока приходит в состояние покоя у подвижного препятствия, и он просит предоставить рельеф. Рефери верно сообщает игроку, что тот может удалить препятствие по Правилу 15.2, и что следует замаркировать позицию мяча на тот случай, если мяч сдвинется во время удаления препятствия. Игрок маркирует позицию мяча и тут же поднимает мяч прежде, чем рефери мог его остановить.

Обычно игрок получает один удар штрафа по Правилу 9.4 за то, что он поднял свой мяч, когда это не было разрешено, но если рефери убежден, что игрок неправильно понял его указания, то мяч возвращается на место без штрафа.

У игрока была причина сыграть временный мяч из области-ти, и он находит свой первоначальный мяч в штрафной области. После этого рефери неверно сообщает игроку,

что тот должен продолжить игру временным мячом и закончить лунку временным мячом. Игрок не получает штраф за игру неверным мячом (временным мячом, игрой которым он должен был прекратить согласно Правилу 18.3с).

Если Комитету затем становится известно о неверном судебском решении, то он должен решить, что в счет игрока на этой лунке засчитывается удар из области-ти первоначальным мячом и все удары временным мячом, которые игрок совершил, после неверного судебного решения и до завершения лунки, и при этом второй удар временным мячом является вторым ударом игрока на лунке. Однако, если будет очевидно, что игра первоначальным мячом из того положения, в котором он лежал в штрафной области, была явно нецелесообразной, то игрок также должен добавить к своему счету на этой лунке один удар штрафа по Правилу 17.1.

В игре на счет ударов игрок играет два мяча по Правилу 20.1с(3), сообщает эти факты Комитету, и Комитет предписывает игроку засчитать счет неверным мячом. Такая ошибка является неверным судебским решением, а не административной ошибкой. Поэтому применяется Правило 20.2d, и решение зависит от того, когда Комитет узнал о неверном судебском решении:

- Если Комитет узнал о неверном судебском решении до закрытия соревнования, то ему следует исправить данное решение и на рассматриваемой лунке игроку должен быть засчитан счет, показанный верным мячом.
- Если Комитет узнал о неверном судебском решении после закрытия соревнования, то на рассматриваемой лунке должен остаться счет, показанный неверным мячом. В соответствии с Правилем 20.2d такое судебское решение становится окончательным, как только соревнование закрыто.

Если в результате неверного судебного решения Комитета законный победитель соревнования был дисквалифицирован, и два других игрока участвовали в переигровке за первое место, то наилучший способ разрешения ситуации зависит от того, когда Комитет узнает об этой ошибке.

Если Комитет узнает о своем неверном судебском решении до того, как результат соревнования стал окончательным, Комитет должен исправить неверное судебское решение, отменив штраф за дисквалификацию и объявив игрока победителем. Если Комитет узнает о неверном судебском решении после того, как результат соревнования стал окончательным, то остается в силе результат соревнования с дисквалификацией игрока.

Если проводится командное соревнование из нескольких раундов, когда не все результаты игроков засчитываются в счете команды за раунд, то результат игрока, который был дисквалифицирован, не засчитывается только в данном раунде, а в других раундах его результаты могут быть засчитаны. Например, если засчитываются два лучших счета команды из трех, и игрок дисквалифицирован в первом из четырех раундов, то эта дисквалификация распространяется только на первый раунд игрока, а в оставшихся раундах его результаты могут использоваться.

Это относится ко всем соревнованиям, в которых для определения победителя используются не все результаты (например, индивидуальное соревнование, в котором игроку засчитываются три его лучших счета из четырех раундов).

Если игрок дисквалифицирован по Правилу 1.3b или за нарушение принятого Комитетом Кодекса поведения, то решение, следует ли дисквалифицировать игрока только на раунд или на все соревнование, остается на усмотрение Комитета.

Даже если решение рефери было правильным и хорошо аргументированным, нередко бывает, что одна из сторон остается им недовольна и настаивает на его пересмотре. Разбирательство как правило происходит по окончании раунда в судейской комнате, и процедуру такого разбирательства устанавливает главный судья соревнования.

Иногда на соревнованиях встречаются ситуации, когда игрок или его представитель отказываются следовать установленной процедуре, например, отказывается покидать судейскую комнату. В этом случае следует напомнить таким лицам, что согласно ст.24.2 Федерального закона N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" спортсмены обязаны соблюдать положения (регламенты) о физкультурных мероприятиях и спортивных соревнованиях, в которых они принимают участие, и требования организаторов таких мероприятий и соревнований. Процедурные требования при рассмотрении возникших споров являются частью таких требований организаторов и поэтому, если игрок отказывается выполнять требования главного судьи в части порядка рассмотрения спорной ситуации, то игрок, по сути, нарушает федеральный закон.

Главный судья должен официально предупредить игрока о необходимости соблюдать утвержденную им процедуру. В случае, если после этого игрок по-прежнему не соблюдает такую процедуру, то на игрока может быть наложен штраф в соответствии с Кодексом поведения.

## 6.12. Рассмотрение спорной ситуации после закрытия соревнования

В матчевой игре после официального объявления результатов матча претензия не рассматривается Комитетом, за исключением случая, когда Комитет убежден в том, что эта претензия основана на фактах, которые на момент официального объявления результатов не были известны заявляющему претензию игроку, противник дал игроку неверную информацию, и противник знал, что он дает неверную информацию. Для рассмотрения такой претензии нет срока давности.

В игре на счет ударов, после того, как соревнование закрыто, штраф (за исключением дисквалификации Правило 20.2e) не может быть наложен, изменен или аннулирован. Соревнование является закрытым после официального объявления результатов или, в случае отборочного турнира в формате игры на счет ударов, за которым последует соревнование в матчевой игре, - после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

В игре на счет ударов штраф в виде дисквалификации применяется после закрытия соревнования, если участник:



- сдал счетную карточку со счетом на любой лунке ниже того, который был получен фактически, причем это произошло по любой причине, кроме невключения одного или нескольких штрафных ударов, о наложении которых он не знал до закрытия соревнования (Правило 3.3b(3)),
- знал до закрытия соревнования, что в сданной счетной карточке указан гандикап, который был выше, чем его действительный гандикап, и это повлияло на количество гандикаповых ударов, применяемых для определения счёта игрока (Правило 3.3b(4)),
- до закрытия соревнования знал о том, что он нарушил любое другое Правило, штрафом за которое является дисквалификация, или
- намеренно договорился с другим игроком игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которых им было известно (Правило 1.3b(1)).

Комитет после закрытия соревнования может дисквалифицировать игрока также по Правилу 1.2 (серьёзное нарушение норм поведения)

Если Комитету соревнования не удастся прийти к решению, то он может передать данную спорную ситуацию на рассмотрение в Комитет по правилам и судейству АГР, чье решение является окончательным.

## 7. Контроль темпа игры

### 7.1. Общие вопросы

У каждого клуба или организатора соревнований может быть свое понимание того, какой темп игры является для них приемлемым и какой подход к контролю за темпом игры является оптимальным на местных соревнованиях. Однако общеизвестно, что из-за медленной игры большинство игроков получает меньшее удовольствие от гольфа, в то время как на высокий темп жалуются лишь немногие.

Вопросы темпа игры в гольфе регулируются Правилом гольфа 5.6 «Неоправданная задержка игры. Быстрый тем игры», в котором говорится, что игрок должен играть раунд гольфа в быстром темпе и без неоправданной задержки.

Обе части этого правила регламентируют вопросы, так или иначе связанные со временем прохождения игроком его раунда, но при этом в каждой из них содержатся различные указания в отношении действий игрока, равно как и различные системы штрафов, поэтому эти две части Правила 5.6 следует различать.

Правило 5.6a требует от игрока обходиться без неоправданных задержек как во время игры на лунке, так и между лунок. Подробно о том, какие задержки игры считаются оправданными, а какие неоправданными, говорится в Разъяснении 5.6a/1. Штрафом за первое нарушение Правила 5.6a является 1 удар штрафа, за второе – основной штраф и за третье – дисквалификация.

Правило 5.6b в целом написано в более мягкой манере, нежели Правило 5.6a, и в нем приводятся лишь призывы к игроку не затрачивать много времени на выполнение удара, перемещение между ударами или между лунками, а также разрешается игра вне очереди и игра по готовности. Никакого наказания за медленную игру здесь не предусмотрено, однако это Правило дает Комитету полномочия установить свою собственную политику по темпу игры, в которой и будут прописаны все конкретные требования по максимальному времени выполнения удара, завершения лунки или раунда, а также конкретные штрафы за несоблюдение таких требований. Примеры различных политик по темпу игры приведены в издании Процедуры Комитета, раздел 8К.

На практике претворение в жизнь какой-либо политики по темпу игры во многом будет зависеть от количества членов Комитета, обслуживающих данное соревнование.

Например, если на Чемпионате России группа выходит из графика или превышает предписанное время, то у судейской коллегии достаточно ресурсов для контроля темпа игры этой группы на каждой лунке, а при необходимости - контроля времени каждого удара, выполняемого игроком этой группы. Ассоциация гольфа России на большинстве своих соревнований применяет политику темпа игры, основанную на принципе «нарушение группой графика игры / сопровождение этой группы судьей / хронометраж игроков», которая представлена в [Приложении 2](#).

На клубном уровне вряд ли можно будет применить такую политику, поэтому, если существуют проблемы с темпом игры, то Комитету необходимо сформулировать простое условие, которое предоставляло бы игрокам достаточное время для завершения раунда или определенного количества лунок. Если группа не вписывается в предписанное

ограничение времени или находится вне графика, то каждый игрок в этой группе подлежит наложению штрафа.

Примером может являться условие, в котором Комитет устанавливает, что группа из трех игроков должна затратить на прохождение девяти лунок не более чем 1 час 45 минут, и оговаривает, что в случае превышения этого лимита группа будет находиться вне графика, и все три игрока подлежат наложению штрафа в один удар. Кроме того, в условии может быть сказано, что если игроки не закончат вторые девять лунок в предписанное время и по-прежнему будут находиться вне графика, то все три игрока подлежат наложению дополнительного штрафа в два удара.

Недостатком подобной политики, при которой за нарушение штрафуются каждый игрок группы, является то, что она не учитывает индивидуальную ответственность игрока за задержку игры, и на невиновного игрока может быть наложен штраф. Однако целью политики такого типа является саморегуляция темпа игры внутри группы, все игроки группы должны контролировать время своей игры, медленные игроки будут стараться ускорить свою игру, а быстрые игроки будут им в этом помогать. На некоторых соревнованиях применяется Система Самоконтроля Темпа Игры, которая представлена в [Приложении 3](#).

В главных любительских турнирах и в профессиональных соревнованиях Комитет может установить временной график для каждой лунки. Конкретные рекомендации времени прохождения каждой лунки приведены в разделе 7.2 данных методических рекомендаций, а пример графика игры представлен в [Приложении 5](#).

Установленное условие по темпу игры помогает контролировать скорость игры и выявлять медленных игроков, однако не всегда медленные игроки являются единственной причиной медленной игры. Выпустив на поле слишком большое количество игроков в течении короткого промежутка времени, Комитет также поспособствует замедлению игры, вплоть до полной ее остановки. Важно, чтобы Комитет предусмотрел достаточные зазоры между стартовыми временами с тем, чтобы группы смогли равномерно распределиться по гольф-полю и игрокам не пришлось бы ожидать каждого удара.

Помимо этого, по возможности Комитету рекомендуется запланировать дополнительные стартовые интервалы, когда с определенной регулярностью стартовое время остается пустым и старт не производится - чтобы не усугубить возможно нарушенный график игры. Например, распространенной практикой является дополнительный стартовый интервал в каждые 60 минут.

Определенная сложность в расстановке лунок и ти-маркеров также могут привести к более медленной, чем предполагалось, игре. Например, затраченное на патты время будет больше, если лунки вырезаны в сложных позициях, и/или скорость гринов слишком высока.

Возможно, что наиболее подходящий график игры и идеальное расписание стартов будут найдены не сразу. Однако, когда это будет достигнуто, все участвующие в соревновании получат большее удовольствие от игры.

## 7.2. Рекомендации по предельному времени прохождения лунок и раунда

В качестве нормативов на прохождение отдельных лунок и всего поля рекомендуются следующие значения времени:

	Пар 3	Пар 4	Пар 5	Все поле
Группа из двух игроков	11 мин.	13 мин.	15 мин.	4 часа
Группа из трех игроков	12 мин.	14 мин.	17 мин.	4 часа 20 мин
Группа из четырех игроков	13 мин.	15 мин.	18 мин.	4 часа 40 мин

Для соревнований, проводимых среди высококвалифицированных спортсменов (например, гольфистов-профессионалов или гольфистов-любителей с низким значением гандикапа), предложенные нормативы могут быть уменьшены. Для соревнований, проводимых среди гольфистов-новичков, предложенные нормативы могут быть увеличены.

На лунках, которые представляются Комитету особенно трудными или на которых предсказуемо могут возникать задержки игры, может быть установлено дополнительное время их прохождения. Кроме этого, может быть учтено дополнительное время для перемещения между паттинг-грином предыдущей лунки и областью-ти следующей лунки, если это обусловлено конфигурацией гольф-поля.

Другими факторами, которые могут оказывать существенное влияние на устанавливаемое значение времени прохождения поля, являются:

- формат игры, например, формат форсом должен играть быстрее, чем индивидуальный, а формат Стейблфорд, где от игрока не всегда требуется доигрывать каждую лунку, может быть быстрее, чем игра на счет ударов;
- возраст игроков, например, время прохождения раунда для юниоров должно быть меньше, чем для возрастных игроков;
- погодные условия, например, ветер или дождь могут значительно осложнить игру;
- характеристики самого поля, индекс сложности поля, его рельеф, а также длина поля, которая во многом определяется теми площадками-ти, которые Комитет назначает для игры.

Перед началом соревнования информацию о предельном времени прохождения каждой лунки поля или раунда в целом Комитету рекомендуется обнародовать, например, вывесить на официальной доске объявлений турнира, размножить и раздать участникам, указать на счетных карточках. Если предполагается контролировать время завершения игры на отдельных лунках раунда, то временем завершения игры на лунке считается момент, когда флажок установлен в лунку после розыгрыша всех мячей в данной группе.

### 7.3. Меры, которые Комитет может предпринять для уменьшения времени раунда

- Не следует уменьшать стартовые интервалы, поскольку это приводит к перегруженности поля. Для групп из двух игроков стартовые интервалы должны быть минимум 8 минут, а для групп из трех или четырех игроков – минимум 10 минут.
- Следует по возможности предусмотреть дополнительные стартовые интервалы, помогающие разрешить возникшие проблемы со скоростью игры.
- Следует назначать те области-ти, которые наиболее соответствуют возможностям участников соревнования; информацию об играемых областях-ти следует довести до всех игроков любым доступным способом, в том числе через стартера.
- Не следует располагать лунки в очень сложных позициях, а скорость гринов не должна быть очень высокой.
- На лунках, где не видно приземления мяча или в других местах, где высока вероятность потери мяча, следует разместить форкедди.
- Следует сообщить игрокам о максимальном времени, за которое они должны сыграть раунд, а также напомнить им о необходимости держаться за группой впереди.

### 7.4. Действия рефери для обеспечения темпа игры

Успешное применение рекомендаций по контролю времени предполагает наличие на данном соревновании квалифицированных рефери, а также их умелое взаимодействие.

Одной из задач рефери является контроль того, что соревнование играется в максимально возможном темпе и что каждая группа предпринимает необходимые усилия, чтобы держаться за группой впереди.

Зачастую для того, чтобы группа играла в заданном темпе, рефери достаточно просто находиться в поле ее зрения. Большинство игроков играют быстрее, если знают, что за ними наблюдает рефери или маршал.

Если группа вышла из графика и значительно отстает от предыдущей группы, важно правильно понимать ситуацию на поле. Нужно иметь представление, что происходит впереди этой группы на последующих 2–3 лунках и убедиться, что там нет задержек и ожидания. Большинство игроков достаточно критично реагируют на замечание о медленной игре, и тем более вряд ли кому понравится, если вы сообщите группе, что они вышли из графика, а на следующей лунке им придется ждать в области-ти.

Понаблюдайте за игрой этой группы и проанализируйте - предпринимают ли они необходимые усилия для возвращения в график или они играют действительно медленно. Ваше присутствие, даже без какого-либо общения с игроками, может возыметь немедленный эффект.

Если их отставание не сокращается, то следует в корректной форме узнать у игроков чем вызваны проблемы группы с соблюдением графика движения, а также попросить их ускорить игру и постараться за пару лунок войти в график.

Оставьте эту группу, но вернитесь к ней на следующей лунке, чтобы игроки понимали, что вы все еще за ними наблюдаете. Если они не предпринимают достаточных усилий, то нужно напомнить им о возможных штрафных санкциях.

Будьте дружелюбны и тактичны, избегайте агрессивной манеры, даже если игроки ведут себя именно так. Оставайтесь спокойным, но настойчивым.

В большинстве случаев достаточно будет просто вашего присутствия, одно лишь это может заставить группу играть быстрее.

В случае хронометража рефери следует находиться в позиции, при которой все игроки в поле его зрения, но на расстоянии, достаточном, чтобы не мешать их игре (например, в 40-50 метрах) и по возможности не на продолжении их линии игры; нужно понимать, что факт хронометража сам по себе оказывает определенное давление на игрока, а нахождение в непосредственной близости к игроку может привести к дополнительным неточным ударам.

Если игроки группы не затрачивают много времени на выполнение ударов или перемещение между лунками, а медленный темп их игры обусловлен в основном неточными ударами и как следствие - частым поиском мячей, то рефери мог бы помочь этой группе, перемещаясь вперед и располагаясь в безопасном месте неподалеку от зоны приземления мячей, чтобы подсказывать игрокам о местонахождении их мячей и тем самым сокращая время поиска. Обычно такие действия рефери вызывают одобрение и благодарность со стороны игроков, и группа действительно начинает играть быстрее. Кроме того, рефери может принимать непосредственное участие в поиске мячей игроков.

## 7.5. Что мог бы сделать игрок для ускорения игры

Несмотря на то, что у медленной игры может быть несколько причин, например, действия Комитета или погодные условия, основной ее составляющей является все-таки поведение игроков на поле. Игроки не всегда осознают, что они играют медленно, а если и понимают это, то не всегда знают о простых способах, позволяющих ускорить игру.

Если Комитет до начала соревнования сформулирует и доведет до сведения игроков определенные рекомендации, следуя которым, игроки смогли бы выполнить его требования по соблюдению необходимого темпа игры, то это безусловно поспособствовало бы решению проблемы медленной игры. Такие рекомендации могли бы, например, быть опубликованы на сайте клуба или турнира, либо вывешены на доске объявлений.

Ниже приведены примеры подобных советов игрокам:

- старайтесь держаться за группой, играющей перед вами;
- не следует ориентироваться на группу, играющую позади вас; если вы не задерживаете игру этой группы, то это не означает, что вы соблюдаете установленный Комитетом темп игры;
- если вы видите, что отстааете от группы, играющей впереди, обсудите это с игроками вашей группы и постарайтесь как можно скорее вернуться в график;
- будьте всегда готовы сделать удар, когда наступила ваша очередь играть; определять расстояние до цели, силу ветра, выбирать клюшку и надевать перчатку вы можете в то время, когда другие игроки выполняют свои удары;
- достигнув паттинг-гринга, располагайте свои бэги на пути к следующей области-ти;

- не ждите наступления своей очереди играть для того, чтобы оценить линию своего патта, делайте это одновременно с другими игроками, соблюдая при этом принятый в гольфе этикет;
- в игре на счет ударов не маркируйте короткие патты, доигрывайте лунку;
- закончив розыгрыш всех мячей на лунке, незамедлительно покиньте паттинг-грин; заполняйте счетную карточку на следующей области-ти или по пути к ней; игрок, играющий первым из области-ти, может заполнить счетную карточку после своего удара;
- в игре на счет ударов, в случае отставания, играйте «по готовности». Если вы готовы к удару, а другой игрок в группе еще нет – играйте, соблюдая при этом меры безопасности. Правила гольфа разрешают это;
- если ваш мяч может быть потерян вне штрафной области, играйте временный мяч;
- старайтесь внимательно следить за полетом и приземлением не только своего мяча, но и мячей игроков вашей группы;
- помогайте искать мячи других игроков группы, но сначала сделайте удар по своему мячу, а затем приступайте к поискам;
- постарайтесь сократить процедуру подготовки к удару. Если каждый из 4-х игроков группы сократит время подготовки к каждому своему удару всего на 5 секунд, это уменьшит время раунда вашей группы почти на 30 минут;
- если вы не будете отставать от группы, играющей перед вами, вас никогда не упрекнут в медленной игре.

## 8. Приостановка и возобновление игры

### 8.1. Приостановка игры

Решение о приостановке игры является для Комитета одним из самых сложных и масштабных решений, поскольку нарушается запланированное течение соревнования и Комитет вынужден предпринимать дополнительные организационные меры и задействовать дополнительные ресурсы для того, чтобы закончить соревнование в срок. В климатических условиях средней полосы России ни один сезон не обходится без того, чтобы не приходилось приостанавливать и возобновлять соревнования. Поэтому Комитету всегда нужно быть готовым к такому развитию событий и иметь четкий план действий на такой случай.

Существует два типа приостановки игры Комитетом с различными требованиями к тому, когда игроки должны останавливать игру: немедленная приостановка, например, когда существует непосредственная опасность, и обычная приостановка, например, из-за темноты или не играемого состояния гольф-поля. (См. Правило 5.7b)

Под непосредственной опасностью могут пониматься любые обстоятельства, при которых возникает угроза жизни и здоровью участников соревнования, например, ломающиеся деревья при шквальном ветре, но наиболее частой опасной ситуацией, из-за которой игра приостанавливается, является гроза и вероятность поражения молнией. Для Комитета главным критерием при принятии решения о такого рода приостановке игры должна быть безопасность всех лиц, находящихся на поле.

Традиционным сигналом оповещения игроков о приостановке игры по причине опасной ситуации является один продолжительный гудок сирены, и в это время очень важна согласованность действий всех членов Комитета. Главный судья или его заместитель по радио отдает команду: «Внимание, в связи с приближающейся грозой через 2 минуты игра будет приостановлена, всем судьям приготовиться к подаче продолжительного гудка сирены и доложить о готовности». А через указанное время: «Внимание, начинаю обратный отсчет, 5, 4, 3, 2, 1, гудок», после чего все судьи одновременно подают сигнал.

Игроки, услышав такой сигнал должны немедленно прервать игру и проследовать в ближайшее укрытие, в соответствии с Планом эвакуации. План эвакуации должен быть подготовлен и опубликован Комитетом до начала соревнований, и в нем следует детально указать какое укрытие для какой лунки является ближайшим. Пример Плана эвакуации представлен в [Приложении 6](#). Члены Комитета должны убедиться, что все игроки прервали игру и двигаются к ближайшему укрытию, а при необходимости указать им нужное направление. Если члены Комитета будут действовать быстро и слаженно, то основная задача – как можно скорее освободить гольф-поле от всех участников – будет успешно решена.

В идеальном случае ближайшее укрытие должно быть расположено не далее 1100 м от любой части поля. Надежным укрытием может служить закрытое со всех сторон помещение с металлической крышей. Беседки без стен, тенты, солнцезащитные зонты не предохраняют от поражения молнией. Гольф-кары с крышей также опасны с точки зрения удара молнией. Если нет возможности укрыться в закрытом помещении, то убежищем может послужить автотранспорт с закрытыми окнами.



Если архитектура поля предполагает длительные переходы между лунками и значительные расстояния до ближайших укрытий Комитет должен предусмотреть возможность вывоза игроков с поля гольф-карами. Для этого у Комитета должны в резерве всегда иметься гольф-кары и определены члены Комитета или сотрудники клуба, которые будут этими карами управлять.

Команду на приостановку игры и эвакуацию поля следует давать с учетом необходимости укрытия всех игроков до прихода грозовой тучи на поле.

Ниже приведена таблица, разработанная National Weather Service (США), с рекомендациями по началу эвакуации игроков в зависимости от расположения на гольф-поле укрытий и скорости приближения грозового облака.

Расстояние до молнии (км) - начало эвакуации									
		Скорость грозового облака (км/час)							
		24	32	40	48	56	64	72	80
	150	13	13	13	13	13	13	14,5	14,5
Максимальное	300	13	13	13	13	13	14,5	14,5	14,5
расстояние	450	13	13	13	13	14,5	14,5	14,5	16,0
до	600	13	13	13	14,5	14,5	14,5	16,0	16,0
укрытия	750	13	13	14,5	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5
на гольф-поле	900	13	13	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5	17,5
(метры)	1050	13	13	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5	17,5
	1200	13	13	14,5	16,0	16,0	17,5	17,5	19,0
	1350	13	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5	19,0	19,0
	1500	13	14,5	14,5	16,0	17,5	17,5	19,0	21,5

В таблице учтено, что средняя скорость гольф-кара составляет 19 км/час, игрокам требуется до 3-х минут для прерывания игры и определения места ближайшего укрытия, и достаточное время для прибытия туда до момента, когда гроза подойдет к гольф-полю на расстояние до 9 км.

Как пользоваться таблицей видно на примере подмосковного гольф-поля Форест Хиллс.

Расстояние от наиболее удаленной точки поля (грин лунки №4) до ближайшего укрытия (клубный дом) составляет примерно 1400 м. Ближайшее к этому расстоянию значение в таблице -1350м (строка выделена желтым). При приближении грозового облака со скоростью 40км/час (сильный ветер) приостанавливать игру и начинать эвакуацию нужно, когда грозовое облако находится на расстоянии 14,5 км от гольф-поля.

Расстояние (в километрах) до грозы (молнии) можно определить, разделив на 3 время (в секундах), прошедшее от увиденной вспышки молнии до услышанного раската грома. То есть в нашем примере приостанавливать игру нужно, когда время между молнией и громом составляет 43 секунды.

В отличие от немедленной приостановки игры обычная приостановка игры не требует от игрока незамедлительной остановки и покидания гольф-поля. Если игрок уже начал игру на лунке, то ему разрешается закончить эту лунку, но следующую лунку начинать уже нельзя.

Наиболее частыми причинами обычной приостановки игры являются плохая видимость, продолжительный дождь или сильный ветер.

Если из-за тумана или темноты игроки не могут видеть зону приземления или у них нет возможности читать линию игры на паттинг-грине, то игру следует приостановить.

Если во время сильного дождя вокруг лунки со всех сторон образовалась временная вода, и нет возможности ее устранить, то в игре на счет ударов гольф-поле следует признать неиграемым и Комитету следует приостановить игру по Правилу 5.7.

В матчевой игре, если нельзя устранить временную воду, то Комитет может приостановить игру или переместить лунку.

Если Комитет наблюдает или игроки жалуются, что ветер сдвигает мячи на паттинг-грингах, то это также может стать причиной для приостановки игры. Однако если это не носит массовый характер, и ветер сдвинул лишь один-два мяча на каком-то отдельном грине, то это обычно не является достаточным основанием для приостановки игры.

Комитету следует рассмотреть вопрос о приостановке игры из-за ветра только в том случае, если было несколько случаев перемещения мячей, и у игроков возникали проблемы с возвращением мяча на первоначальное место, с которого ветер сдул его, или, на место, близкое к первоначальному, если на первоначальном месте мяч не оставался в состоянии покоя.

Каждому Комитету следует определить для себя, при каких погодных условиях и как он будет приостанавливать игру. Приостановку игры можно осуществить различными способами, в зависимости от ресурсов данного гольф-поля, например, с помощью сирены или персонального уведомления игроков.

Комитету следует использовать способ оповещения о немедленной приостановке, отличающийся от того, который используется для обычной приостановки. Об используемых сигналах необходимо сообщить игрокам в Местных правилах.

Обычно используются следующие виды сигналов, и всем Комитетам по возможности рекомендуется использовать именно эти сигналы:

Немедленная остановка: Один продолжительный гудок сирены.

Обычная остановка: Три последовательных гудка сирены.

Возобновление игры: Два коротких гудка сирены.

После приостановки игры Комитет должен решить, оставить ли игроков на гольф-поле или собрать их в клубный дом.

Как после обычной, так и после немедленной приостановки игры, Комитету следует возобновить игру сразу, как это станет возможно. Игроки возобновляют игру с того места, на котором они ее остановили (См. Правило 5.7c).

## 8.2 Возобновление игры

Если игра возобновляется после того, как она была приостановлена, то игроки должны возобновить игру с того места, в котором они остановили игру (См. Правило 5.7d).

Комитету нужно подготовиться к решению следующих вопросов:

- Нужно ли давать игрокам время на разминку перед возобновлением игры, если они были эвакуированы с гольф-поля.
- Когда открывать тренировочные области, чтобы дать игрокам достаточно времени, чтобы подготовиться к игре, если тренировочные области были закрыты во время приостановки.
- Как вернуть игроков на место возобновления игры на гольф-поле.
- Как до возобновления игры убедиться в том, что все игроки вернулись на свои места. Эту задачу можно решить, разместив членов Комитета на определенных позициях на гольф-поле, где бы они контролировали возвращение на гольф-поле всех игроков и сообщали об этом.

Если игра была приостановлена в связи с грозой, то возобновлять игру можно не ранее чем через 30 минут после окончания грозы, и после того, как грозовая туча отойдет от гольф-поля по крайней мере на 10 км.

Также, как и при приостановке игры, при возобновлении основной задачей Комитета является оповещение всех участников о времени возобновления игры. Если игра была приостановлена на сравнительно короткий промежуток времени и игроки не покидали инфраструктуру гольф-поля, то сообщить им время возобновления игры будет сравнительно просто. При этом желательно постоянно информировать игроков о планах Комитета и сообщить о времени возобновления игры как минимум за полчаса до события. Проблемой может стать отсутствие некоторых игроков на гольф-поле при возобновлении игры, и возможно Комитету придется оперативно решать задачу перегруппирования игроков, с тем чтобы сохранить сбалансированность групп, при этом нужно не забыть подписать карточку у прежнего маркера. Иногда у Комитета не остается иного выхода, кроме как назначить маркера для оставшегося в одиночестве игрока из числа своих людей.

При возобновлении игры многим игрокам может понадобиться помощь в применении Правила 5.7d, поскольку нередки случаи, когда мяч или маркер мяча исчезли или оказались перемещены во время приостановки игры. Поэтому важно, чтобы все члены Комитета были готовы своевременно подсказать игрокам правильный порядок действий.

### 8.3 Отмена раунда

Отмена раунда является наименее желательным сценарием развития событий, особенно если этот раунд завершили более половины участников, но иногда погода или состояние поля не оставляет никакого другого варианта. Комитет не может сокращать количество лунок раунда после того, как игра в этом раунде началась, например, сыграть 9 лунок вместо 18-ти.

В матчевой игре у Комитета больше возможностей избежать отмены раунда, нежели в игре на счет ударов, и потому матчи, которые были начаты и затем отменены – явление довольно редкое.

В игре на счет ударов решение об отмене раунда зависит от многих обстоятельств и в каждом конкретном случае остается на усмотрение Комитета.

Обычно раунд следует отменять только в том случае, когда было бы чрезвычайно несправедливо не отменять его. Например, небольшое количество игроков начали раунд в

сложных погодных условиях, впоследствии погода еще ухудшилась, и игра в тот день стала невозможной, а когда игра была возобновлена на следующий день, погода стала идеальной.

Если отменяется раунд, то отменяются все результаты и штрафы, полученные в ходе этого раунда. Обычно также отменяются и все штрафы в виде дисквалификации, однако, если игрок был дисквалифицирован за серьезное нарушение норм поведения (См. Правило 1.2) или за нарушение Кодекса поведения, то такую дисквалификацию отменять не следует.

Если соревнование состоит из нескольких раундов, играемых в течение нескольких дней, то у Комитета есть определенная степень свободы в принятии решения о продолжении игры и завершении соревнования. Например, если играет четыре раунда по 18 лунок в четыре последовательные дня, и во второй половине третьего раунда игра приостановлена из-за не играемого состояния поля, то у Комитета есть следующие возможности:

- возобновить игру на следующий день и завершить третий раунд, затем сыграть четвертый раунд в этот же или последующий день;
- отменить третий раунд, переиграть его в последующий день, затем сыграть четвертый раунд в этот же или последующий день;
- уменьшить количество раундов соревнования до трех и закончить приостановленный третий раунд в последующий день, либо отменить приостановленный третий раунд и переиграть его в последующий день;
- отменить третий и четвертый раунды и выявить победителя по результатам 36-ти лунок.

## 9. Особенности применения Правил гольфа в формате матчевой игры

Порядок игры в гольф в матчевоm формате имеет ряд существенных отличий от формата игры на счет ударов. Здесь сформулированы основные отличия, которые должны помочь спортсменам играть по Правилам. Требования Правил в настоящих рекомендациях изложены кратко и не всегда строго и формализовано, поэтому спортивным судьям по гольфу рекомендуется внимательно ознакомиться с Правилом гольфа 3.2, а также с другими Правилами гольфа по указанным ссылкам.

### 9.1. Порядок матчевой игры

В матчевой игре игрок, сторона, команда играет против противника, стороны противника, команды противника. Игра ведется по лункам. Как правило, сторона, которая забила мяч в лунку меньшим количеством ударов, выигрывает лунку, а сторона, забившая мяч в лунку большим количеством ударов, проигрывает. При равном числе ударов лунка считается ничейной.

Лунка также может быть выиграна игроком в результате применения к противнику основного штрафа или после уступки лунки противником.

### 9.2. Счет в матчевой игре

Положение сторон в матче обозначается словами «идут ровно» в случае ничейного счета или сторона «впереди на» в случае, если она ведёт сколько-то лунок. Матч считается выигранным, когда сторона ведет с преимуществом в большее количество лунок, чем их осталось сыграть.

Например, если сторона А на 16-й лунке вела две лунки и выиграла 17-ю, то матч завершается со счетом 3&1 (сторона А выиграла 3 лунки за 1 лунку до конца). Если 17-я лунка сыграна вничью, то матч завершится со счетом 2&1. Если стороны по 17-ю лунку включительно «шли ровно», а затем сторона А выиграла последнюю лунку, то матч завершается со счетом 1up (сторона А выиграла с преимуществом в одну лунку при всех сыгранных лунках).

Правила гольфа не требуют заполнения счетных карточек при проведении матчевых встреч. Тем не менее, в некоторых турнирах для документирования встречи и удобства фиксации результатов рекомендуют заполнять одну счетную карточку на встречу. При этом при ничейном результате на лунке можно ставить прочерки, а при выигрыше лунки одной из сторон, выигравшая сторона записывает себе на данной лунке единицу, а проигравшая – ноль. В этом случае судейская коллегия сможет помочь игрокам правильно посчитать и записать счет их матчевой встречи.

### 9.3. Разногласия и претензии

В формате матчевой игры, в отличие от формата игры на счет ударов, в случае разногласий и претензий по конкретному вопросу применения Правил запрещается игра вторым мячом (Правило 20.1b(4) и разъяснение 20.1b(4)/1).

В матчевой игре в случае разногласий между противниками (например, в отношении применения некоторого Правила, места и способа ввода в игру мяча и т. п.) и невозможности оперативно разрешить вопрос с помощью рефери, один из гольфистов вправе запросить последующее судейское решение. Такой запрос может заключаться в том, что игрок уведомит противника о желании позже получить судейское решение, когда рефери или представитель Комитета будут доступны. Судейское решение будет вынесено только в том случае, если этот запрос был сделан своевременно, что зависит от того, когда именно игроку стали известны факты, приведшие к возникновению вопроса правил.

Если факты стали известны игроку до того, как любой из игроков начал финальную лунку матча. После того, как игроку стали известны факты, запрос судейского решения должен быть сделан до того, как любой из игроков выполнит удар, чтобы начать другую лунку.

Если факты стали известны игроку во время или после завершения финальной лунки матча. Запрос судейского решения должен быть сделан до того, как результат матча будет определен.

Соответственно, если один из игроков признал свое поражение на некоторой лунке, а некоторое время спустя решил опротестовать результат этой лунки, ссылаясь на какие-то имевшие там место нарушения правил, то, как правило, он лишается права на такие протесты, поскольку любое несогласие должен был высказать своевременно.

Более того, в матчевой игре если игрок «спускает» своему противнику какие-то нарушения, «не замечает» их и своевременно не реагирует, то это может быть расценено, как разновидность уступки ударов и лунок игроком противнику. В отличие от игры на счет ударов, даже если впоследствии внимание рефери будет привлечено к каким-то фактически имевшим место нарушениям противника, которые игрок молчаливо одобрил, рефери оставит результат соответствующих лунок в силе.

#### 9.4. Уступка следующего удара, лунки или матча

Некоторые гольфисты всегда уступают противнику короткие патты, считая это своего рода джентльменским поступком, проявлением спортивного благородства. Однако это разрешено лишь в матчевой игре, поскольку в игре на счет ударов игрок должен забить мяч в лунку на каждой лунке, а в противном случае игрок будет дисквалифицирован.

В формате матчевой игры игрок вправе уступить противнику следующий удар, лунку или матчевую встречу в целом. Такая уступка не может быть отклонена (тем, кому она предоставлена) или впоследствии взята назад (тем, кто предоставил уступку).

Если игрок уступает противнику удар, то считается, что этим следующим ударом противник забил мяч в лунку. Уступка лунки противнику означает выигрыш им этой лунки, а уступка матчевой встречи в целом – выигрыш противником матча. При этом уступить противнику лунку или матч можно в любой момент как до начала розыгрыша лунки или матча, так и до их завершения.

#### 9.5. Основной штраф в матчевой игре

Основным штрафом в матчевой игре является проигрыш лунки (Правило 1.3c(2)). Тем, кто чаще играет в формате на счет ударов, следует иметь в виду, что обычно все

нарушения, которые наказываются там двумя штрафными ударами, в матчевой игре наказываются проигрышем лунки.

К таким нарушениям могут, например, относиться такие неумышленные или нечаянные действия, как касание песка в бункере перед ударом, игра неверным мячом (мячом противника или ничейным мячом), игра с неверного места и т. п. Это означает, что в матчевой игре после нарушений такого рода нарушивший правила игрок считается проигравшим данную лунку, на лунке побеждает его противник, дальнейшая игра на данной лунке прекращается и противники переходят в область-ти следующей лунки (если только один из игроков вообще не решит сдаться в матче в целом).

Вместе с тем штраф в удар и расстояние (при потере мяча или попадании мяча за пределы поля), штраф в один удар при попадании мяча в штрафную область, штраф в один удар при неиграемом мяче, штраф в один удар при случайном сдвиге мяча и т. п. – все это наказывается в матчевой игре точно также, как в игре на счет ударов. Но если, например, игрок случайно сдвигает мяч, когда такое действие штрафуется одним ударом, а затем не вернет мяч на прежнее место, как того требуют правила, и сыграет его, то это уже будет наказываться в матчевой игре проигрышем лунки.

## 9.6. Очередность игры

Поскольку в матчевой игре игроки не просто сражаются «против гольф-поля» или против всех остальных участников турнира, которые, возможно, играют в самых различных группах, а непосредственно игрок против противника или сторона против стороны противника, стратегия и тактика игрока, будь она консервативная или рискованная, может зависеть от успеха или неуспеха его противника.

По этой причине в матчевой игре особое внимание уделяется очередности игры (Правило 6.4а).

Чсть первого удара из первой области-ти предоставляется стороне матча в соответствии со стартовым распределением или по жребию. На последующих лунках честь первого удара имеет либо сторона, выигравшая предыдущую лунку, либо (при ничейном результате на предыдущей лунке) – сторона, делавшая первый удар из предыдущей области-ти.

После начала игры на лунке первым играется тот мяч, который расположен дальше от лунки. Если мячи находятся на одинаковом расстоянии от лунки или если точно определить, какой из них дальше, не представляется возможным, то очередность игры следует решить жребием.

Если игрок ударил вне очереди, то это не штрафуется, но его противник вправе указать ему на нарушение, отменить сделанный вне очереди удар, выполнить удар самому, после чего игроку придется выполнять свой удар заново. Иногда такие действия противника выбивают игрока из его игровой рутины, и именно это является наказанием за несвоевременно сделанный удар.

Здесь важно отметить, что противник вправе поставить вопрос об отмене удара только до того, как любой из игроков выполнит следующий удар. Если противник отменяет удар, то он не может изменить это своё решение. Если противник, например, разрешает игроку добить на паттинг-грине короткий патт, то тем самым считается, что противник загодя

санкционирует игру вне очереди и лишается права отменить удар гольфиста, сделанный вне очереди.

### 9.7. Информация о сделанных ударах

Рекомендуется внимательно прочесть Правило 3.2d, касающееся обязанности игроков в матчевой игре оперативно информировать друг друга о сделанных ударах и о полученных штрафных ударах. Игрокам в матчевой игре запрещается давать друг другу неверную информацию. Игрок, давший противнику неверную информацию, проигрывает лунку.

Как уже писалось выше, такая особенность связана с тем, что в матчевого формате игроки или стороны играют непосредственно друг против друга, их стратегия и тактика в каждый момент игры может зависеть от того, сколько ударов сделал на данной лунке противник, в каком месте лунки и при каком положении мяча он находится. Поэтому игроки вправе периодически уточнять друг у друга количество сделанных ударов, а игрок, заслуживший штрафные удары, но так, что это могло оказаться неочевидным для противника, обязан как можно скорее сообщить об этом своему противнику, чтобы тот уже при выполнении следующего удара мог владеть данной информацией.

### 9.8. Игра извне области-ти

Как известно, в игре не счет ударов игра извне области-ти (или с неверной области-ти) наказывается двумя штрафными ударами, после чего игрок обязан сыграть из правильной области-ти (с последующей дисквалификацией, если он не исправит эту ошибку).

В матчевой игре такое нарушение не наказывается, но противник вправе потребовать от игрока отменить удар и сыграть мяч из пределов области-ти (Правило 6.1b(1)). Если противник отменяет удар, то он не может изменить это своё решение. Если противник не станет возражать, то нарушение может остаться без последствий. Здесь также выполняется тот подход Правил к матчевой игре, что если противник себе в ущерб "не замечает" нарушений игрока, то, возможно, он слишком сильно уверен в своем превосходстве или просто не очень хочет выигрывать этот матч.

### 9.9. Сдвиг покоящегося мяча, остановка движущегося мяча

Только в матчевой игре, если противник случайно сдвигает мяч игрока кроме как на паттинг-грине или в процессе поиска мяча, то противник подлежит наказанию в один удар штрафа (Правило 9.5b). Тут, видимо, логика такая, что игроки должны следить за мячами друг друга, а случайный сдвиг чужого мяча - признак явной невнимательности к противнику и его мячу. В то же время, помощь в поиске мяча противника - дело благородное, если при этом и сдвинешь нечаянно найденный мяч, то наказания за это не последует.

В отличие от игры на счет ударов, в матчевой игре если мяч игрока после удара с паттинг-гринна попадает в мяч противника, находящийся на паттинг-грине, то игрок не штрафуются и мяч играется как лежит (Правило 11.1a).



## 9.10. Тренировка

Только в матчевой игре в любой день соревнований игрок имеет право на тренировку на том гольф-поле, на котором проходят данные соревнования, до начала раунда и между раундами (Правило 5.2а).

Следует отметить, что в игре на счет ударов тренировка на соревновательном поле в день турнира и между раундами турнира разрешается только после завершения игры своего последнего раунда этого дня.

Не являются тренировочными удары, выполненные при продолжении игры на лунке, результат на которой уже определен (Правило 5.5а). Таким образом, игрок, уступивший противнику текущую лунку, вправе закончить игру на лунке ударами, выполненными с тренировочными целями, если это не создает неоправданной задержки игры.

Для любого формата игры Комитет может принять Местное правило, запрещающее, ограничивающее или разрешающее тренировку на гольф-поле до раунда и между раундами.

## 10. Соревнования в формате Стейблфорд

### 10.1. Правила гольфа в формате Стейблфорд

Формат Стейблфорд назван так в честь его создателя, англичанина Фрэнка Стейблфорда, придумавшего его в 1931 году. Этот формат стал очень популярным в клубных соревнованиях по всему миру, за исключением, пожалуй, Америки.

В Правиле гольфа 21.1 формат Стейблфорд определяется как одна из форм игры на счет ударов, в которой счет игрока или стороны на лунке выражается в очках, количество которых определяется сравнением числа ударов игрока или стороны на этой лунке с установленным Комитетом фиксированным счетом для этой лунки в соответствии со следующей таблицей:

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

Соревнование выигрывает игрок или сторона, которые завершили все раунды с наибольшим количеством очков.

Соревнования в формате Стейблфорд играют, в основном, по общим правилам игры на счет ударов.

В формате Стейблфорд применяются все штрафы, которые применяются к игре на счет ударов, однако есть некоторые особенности применения штрафа в виде дисквалификации.

Игрок, нарушивший любое из следующих пяти Правил, не дисквалифицируется, а получает ноль очков на лунке, на которой произошло нарушение:

- Мяч не забит в лунку по Правилу 3.3с,
- Не исправлена ошибка игры вне пределов области-ти в начале игры на лунке (Правило 6.1b(2)),
- Не исправлена ошибка игры неверным мячом (Правило 6.3с),
- Не исправлена ошибка игры с неверного места в случае серьезного нарушения (Правило 14.7b) или
- Не исправлена ошибка выполнения удара в неправильной очередности (Правило 22.3).

Если игрок нарушает любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, то игрок дисквалифицируется.

После применения всех ударов штрафа счет Стейблфорд игрока на лунке не может быть менее нуля очков.

## 10.2. Стейблфорд с учетом гандикапа

Соревнования в формате Стейблфорд могут играть как с учетом гандикапа, так и без учета гандикапа. В первом случае гандикаповая фора составляет, как правило, 100% полевого гандикапа и удары форы распределяются в соответствии с индексами лунок, указанными на счетных карточках (см. также раздел 2.6 настоящего документа).

Если игрок знает значение своего показателя гандикапа (например, из официальной системы учета гандикапов Ассоциации гольфа России), то свой полевой гандикап он может найти по формуле:

$$\text{Полевой гандикап} = \text{Показатель гандикапа} * (PC / 113) + (PP - \text{Пар})$$

Где:

PC - рейтинг сложности (*slope rating*) (гольф-поля);

PP - рейтинг поля (*course rating*);

Пар - пар гольф-поля.

Если значение полевого гандикапа окажется дробным, его следует округлить до ближайшего целого числа. 0,5 округляется в большую сторону.

Параметры PP, PC и пар данного гольф-поля зависят от пола игрока (различны для мужчин и женщин) и используемых во время раунда областей-ти. Эти параметры определяются по специальной методике промеров гольф-полей, разработанной USGA (Ассоциацией гольфа США). В России официальные промеры гольф-полей проводят специалисты АГР по договору конкретных российских гольф-клубов с АГР. Рейтинги сложности и рейтинги поля, а также результаты пересчета показателей гандикапов в полевые гандикапы, можно найти в гольф-клубах, на счетных карточках, или около первой области-ти.

Для определения очков Стейблфорда вся гандикаповая фора распределяется по лункам. Лунки имеют индексы, выражаемые целыми числами от 1 до 18. Лунки первой и второй девятки обозначаются четными или нечетными индексами. Первый удар форы ставится на лунку с индексом «1». Если имеется два удара форы, то удары ставятся на лунки с индексами «1» и «2» (на первой и второй девятках, соответственно).

В случае гандикаповой форы, равной 18, на каждой из 18 лунок гольф-поля будет стоять по одному удару форы. В случае форы, равной 36, на каждой лунке будет стоять по два удара форы.

## 10.3. Практический пример подсчета очков Стейблфорд с учетом гандикапа

Разработана специальная экселевская таблица, позволяющая для любого гольф-поля на 18 лунок расставить в верхней части таблицы пар и индексы лунок. Если по конкретному гольфисту ввести в левую желтую клеточку общую величину форы (игровой гандикап) а

две группы по 9 желтых клеточек - фактический счет гольфиста (в ударах, сделанных на лунке), то таблица сама расставит по лункам удары форы (в соответствии с индексами) и посчитает очки Стейблфорда, как с учетом гандикапа (нетто-результат), так и без учета гандикапа (гросс-результат). Если в качестве результата гольфиста ввести «ноль» (игрок отказался доигрывать конкретную лунку), то на этой лунке он получит 0 очков.

В приведенном ниже примере 8 игроков имеют одинаковый счет (точно на один удар выше пара на каждой лунке), но разные значения игрового гандикапа. В таком случае все они будут иметь одинаковый гросс-счет (18 очков), но различный нетто-счет, чем выше значение гандикапа, тем больше будет нетто-результат игрока.

Игрок		Участники (фамилия, имя)		Результат Раунда	Игровой гандикап	Спортивные результаты																								
						Номер лунки	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total			
Раунд 1						Индекс	9	13	17	5	3	15	1	7	11		8	12	14	4	16	10	2	18	6		36	72		
Игрок		Участники (фамилия, имя)		Результат Раунда	Игровой гандикап																									
6	1	Иванов	Иван Иванович	24	6	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	3	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	3	6		
7				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
8					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
9					Очки-нетто	1	1	1	2	2	1	2	1	1	12	1	1	1	2	1	2	1	2	1	2	12	24			
10	2	Петров	Петр Петрович	27	9	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	5	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	9			
11				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
12					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
13					Очки-нетто	2	1	1	2	2	1	2	2	1	14	2	1	1	2	1	2	1	2	1	2	13	27			
14	3	Сергеев	Сергей Сергеевич	30	12	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	6	1	1	0	1	0	1	1	0	1	6	12			
15				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
16					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
17					Очки-нетто	2	1	1	2	2	1	2	2	2	15	2	2	2	1	2	1	2	2	1	2	15	30			
18	4	Алешин	Алексей Алексеевич	36	18	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
19				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
20					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
21					Очки-нетто	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36			
22	5	Васильев	Василий Васильевич	42	24	1	1	1	2	2	1	2	1	1	0	12	1	1	1	1	2	1	1	2	1	12	24			
23				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
24					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
25					Очки-нетто	2	2	2	3	3	2	3	2	2	21	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	21	42			
26	6	Павлов	Павел Павлович	46	28	2	1	1	2	2	1	2	2	1	14	2	1	1	2	1	2	2	1	2	1	14	28			
27				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
28					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
29					Очки-нетто	3	2	2	3	3	2	3	3	2	23	3	2	2	3	2	3	3	2	3	2	23	46			
30	7	Валентинов	Виталий Валентинович	50	32	2	2	1	2	2	1	2	2	2	16	2	2	2	2	2	1	2	2	2	1	16	32			
31				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
32					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
33					Очки-нетто	3	3	2	3	3	2	3	3	3	25	3	3	3	3	2	3	3	3	2	3	25	50			
34	8	Семенов	Семен Семенович	54	36	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36			
35				18	Счет по лункам	6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90				
36					Очки-гросс	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
37					Очки-нетто	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	54			
38	9			0		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			

## 10.4. Выводы

Привлекательность формата Стейблфорд для широкого круга игроков-любителей состоит в том, что даже при крайне неудачной игре на некоторых лунках, по итогам раунда гольфист может показать результат, соответствующий уровню его подготовки. Игра в формате Стейблфорд позволяет также сокращать время прохождения раунда, поскольку разрешает, не нарушая Правила гольфа, поднимать мяч и не заканчивать игру на лунке, если игра не задалась, не получается перебить мяч через штрафную область, игрок потерял более одного мяча и т.п.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Местные правила

Кубок Президента АГР Гольф и яхт клуб «Пестово», 21 сентября 20--- г.

### 1. Стартовые области ти

Юноши - синие ти. Девушки– красные ти.

2. Мяч за пределами гольф-поля (Правило 18.2) Мяч находится за пределами гольф-поля, если он лежит:

За белой линией или за белыми колышками; За забором, определяющим пределы гольф-поля; В области с искусственным покрытием около клубного дома.

### 3. Подвижные препятствия (Правило 15.2)

Колышки, обозначающие штрафные области; дистанционные колышки на фервях; столбики с цепочками и веревками, ограничивающие движение гольф-каров; и другие подвижные препятствия в соответствии с Правилами гольфа (определение «Препятствие»).

### 3. Участки в аномальном состоянии (Правило 16.1)

*Неподвижные препятствия вблизи паттинг-грин*

Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b, если мяч лежит в основной области, а неподвижное препятствие находится на линии игры в пределах двух длин клюшки от мяча и в пределах двух длин клюшки от паттинг-грин или на паттинг-грине

*Зоны запрещенные для игры*

Декоративные клумбы и имеющие растяжки молодые деревья являются зонами, запрещенными для игры. Если они мешают положению мяча, стойке игрока или области его предполагаемого свинга, то игрок должен использовать рельеф без штрафа.

*Ремонтируемые участки*

Участки, обозначенные синими колышками, белыми линиями или надписью GUR; к ремонтируемым участкам также относятся стыки кусков дерна (но не сам дерн) – рельеф возможен только для положения мяча.

### 4. Зоны вбрасывания (Правило 17)

*Зоны вбрасывания*

Если мяч оказался в штрафной области на лунках 1, 2, 4, 8 и 13, то, в дополнение к действиям по Правилу 17, игрок может со штрафом в один удар сыграть мяч из зоны вбрасывания.

### 5. Кедди (Правило 10.3)

Игроку запрещается пользоваться услугами кедди.

### 6. Сдача счетных карточек

Счетные карточки игроки должны лично сдать в комнату судейской коллегии в гольф-академии.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Требования по темпу игры на спортивных соревнованиях по гольфу, проводимых Ассоциацией гольфа России

### I. Общие положения

1. Настоящие Требования по темпу игры на спортивных соревнованиях по гольфу, проводимых Общероссийской общественной организации «Ассоциация гольфа России» (далее соответственно – Требования, Ассоциация), разработаны в соответствии с официальным переводом правил гольфа, утвержденным решением Исполкома Ассоциации от 05.12.2018 г. № 39 (далее – Правила гольфа), 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. Настоящие требования разработаны в соответствии с Правилем гольфа 5.6b, согласно которому может устанавливаться максимальное время на завершение раунда, одной лунки или нескольких лунок, на выполнение удара, а также устанавливаться штрафы за несоблюдение таких требований.
4. Внесение изменений в настоящие Требования осуществляется в том же порядке, в котором утверждаются сами Требования.
5. Настоящие Требования подлежат опубликованию на официальном сайте Ассоциации в сети Интернет.

### II. Общие требования по темпу игры

6. Согласно Правилу гольфа 5.6b «Быстрый темп игры» раунд гольфа следует играть в быстром темпе. Каждому игроку следует понимать, что от темпа его игры зависит, насколько долго другие игроки будут играть свои раунды, будь то игроки в его группе или в последующих группах.

Игрок на протяжении всего раунда не должен затрачивать много времени на подготовку и выполнение каждого удара, перемещение из одного места в другое между ударами, и перемещение к следующей области-ти после завершения лунки.

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

7. Согласно Правилу гольфа 5.6a («Неоправданная задержка игры») 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 5.6a.

### III. Определения

8. 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 стартов с нескольких лунок (например, с 1-й и 10-й лунки), 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 11 настоящих Требований.

#### IV. Процедура контроля темпа игры

9. Если у группы зафиксирован выход из графика, то группа получает официальное предупреждение по темпу игры и за установленное рефери время группа 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.

10. Если за установленное рефери время 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.

11. 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.

12. В области-ти хронометраж 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 хронометраж начинается, когда игрок подошел к своему мячу, наступила его очередь играть, и ничто не мешает игроку выполнить удар.
14. На паттинг-грине хронометраж начинается, когда для игрока наступила его очередь играть, при этом он использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и вернуть свой мяч на место, заделать следы от падения мячей и удалить свободные помехи с линии игры. Время на оценку линии игры и нацеливание мяча входит в общее время, затрачиваемое 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. В некоторых обстоятельствах рефери может вести хронометраж определенного, а не каждого игрока группы.
18. Хронометраж прекращается, когда группа снова входит в график, либо по решению рефери.
19. Игрок, в отношении которого велся хронометраж, может вновь хронометрироваться в любой момент оставшейся части раунда, в том числе, когда его группа находится в графике.

#### V. Штраф за нарушение темпа игры

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

Игра на счет ударов/ Матчевая игра

Первое нарушение: Игрок получает персональное предупреждение и уведомляется, что в случае следующего превышения времени он будет оштрафован

Второе нарушение: Один удар штрафа /Проигрыш лунки

Третье нарушение: Дополнительно два удара штрафа /Проигрыш лунки

Четвертое нарушение: Дисквалификация

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

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

#### VI. Разрешение споров

23. Спорные вопросы могут быть урегулированы во время сдачи счетной карточки, и их решение регламентируется положениями Правила гольфа 20.2.

Решение Главного судьи спортивного соревнования является окончательным



## ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Система самоконтроля темпа игры

Суть системы заключается в том, что игроки каждой группы самостоятельно, по официальным часам соревнований, установленных на каждом контрольном пункте, сверяют время прохождения контрольных пунктов с графиком, разработанным Главной судейской коллегией соревнований.

Контрольные пункты размещаются рядом с паттинг-ринами лунок №4, №9, №13 и №18.

На каждом из контрольных пунктов кто-либо из игроков группы должен записать время окончания игры на лунке, сверить его с выданным группе графиком, разработанным Главной судейской коллегией и объявить коллегам-соперникам (в игре на счет ударов) или противнику (в матчевой встрече) о возможном отставании от графика.

Такой игрок может быть выбран группой самостоятельно, или определен жребием на первой площадке-ти.

Считается, что группа «вышла из графика» если:

1. Первая стартовавшая группа или группа, стартовавшая после дополнительного стартового интервала, на каждом контрольном пункте превышает время, определенное Комитетом для завершения игры на данной лунке.
2. Последующие группы считаются «вышедшими из графика» если время прохождения ими любого контрольного пункта превышает время, определенное Комитетом и временной интервал между записью, сделанной этой и группой идущей впереди равен или превышает 15 минут.

В случае выхода из графика группа автоматически получает штраф.

Штраф налагается на всех игроков группы в следующей последовательности:

- первое нарушение графика – предупреждение;
- второе нарушение - 1 удар штрафа;
- третье нарушение - дополнительно 2 удара штрафа;
- четвертое нарушение - дисквалификация.

Удары штрафа добавляются на лунках, на которых зафиксировано нарушение темпа игры.

Если группа прошла первые 3 контрольных пункта в соответствии с графиком, но вышла из графика после 18-й лунки, то все игроки группы, при отсутствии уважительных причин, наказываются 1 ударом штрафа.

Время, которое группа должна записать на каждом контрольном пункте – это время официальных часов соревнований, установленных на контрольных пунктах. Время, которое записывается в протокол, это время установки флага в стакан лунки после завершения игры на ней всеми игроками группы.

Отсутствие записи о времени прохождения контрольного пункта считается получением предупреждения. Запись о неверном времени прохождения контрольного пункта считается грубым нарушением Этикета, и применяется дисквалификация в соответствии с Правилom 5.6

Если после получения автоматического предупреждения, кто-либо из игроков считает, что он играет быстро, а отставание от графика вызвано медленной игрой других игроков в группе, то он может, не называя конкретных имен, сообщить об этом судье, который начнет сопровождать группу и определит причину выхода группы из графика. В этом случае штрафу за медленную игру может подвергнуться только виновник отставания.

Ответственность за внесение в счетную карточку полученных штрафных ударов лежит на игроках.

Если игрок не согласен с наложенным на него штрафом, он может перед подписанием и сдачей счетной карточки проконсультироваться в судейской коллегии о правомерности штрафных санкций.

Поиск мячей, плохая игра, ожидание судейского решения не являются основаниями для протеста.

Игрок, на которого наложен штраф за медленную игру, может быть признан не нарушившим данное Условие соревнований только если:

1. Отставание игрока было обусловлено действиями Комитета;
2. Отставание игрока было обусловлено событиями, контролировать которые игрок или группа были не в состоянии;
3. Отставание игрока было обусловлено действиями другого игрока группы.

Если игрок, которому объявлен штраф, решает не консультироваться с судейской коллегией касательно наложенных штрафов, то считается, что он согласен с наказанием.

## ПРИЛОЖЕНИЕ 4 Стартовый лист

Первенство Москвы 2016			
Поло и гольф клуб Целеево, Московская обл.			
Стартовый лист на 20 сентября 2016 г.			
Ти 1		Ти 10	
9:00 1		9:00 12	
Меньшиков Матвей	3,7	Гусева Валерия	3,4
Блаженнов Владислав	5,1	Понурина Софья	3,3
Доманков Лев	5,6	Малахова Екатерина	4,6
Сотников Максим	6,8	Кирейченкова Анастасия	8,2
9:10 2		9:10 13	
Макаров Александр	9	Великорецкая Анна	9,9
Логинов Александр	10,4	Милохова Алла	15,4
Зикеев Константин	11,3	Филатова Элеонора	15,9
Ненарокомов Владимир	13,4		
9:20 3		9:20 14	
Турсунов Ибрагим	13,9	Гусева Наталия	2,1
Кирияков Максим	18,5	Пономарева Кристина	5
Угрюмов Андрей	18,8	Хохлова Алиса	5,5
		Марина Полина	7,2
9:30 4		9:30 15	
Моржевилов Александр	4	Новицкая Вера	8,3
Доманков Роман	4,4	Петрова Екатерина	8,6
Комарец Алексей	7,5	Неклюдова Варвара	10,7
Фролов Егор	7,9	Прохорова Екатерина	11
9:40 5		9:40 16	
Миронов Сергей	6,2	Покатилова Екатерина	13
Данилин Максим	6,5	Милохова Галина	14,1
Филаткин Артем	7,2	Голева Мария	14,3
Комарец Александр	8,1	Сабирзанова Полина	15,4
9:50 6		9:50 17	
Елесин Георгий	8,5	Меламед Софья	20
Захаров Петр	10,6	Чернышева Алиса	22,3
Кортнев Арсений	10,7	Леонтьева Анастасия	22,4
Захаров Николай	12,2	Бирюкова Софья	24,2
10:10 7		10:10 18	
Мерзляк Кирилл	13,6	Бышовец Яна	24,5
Полетаев Михаил	13,6	Берендеева Татьяна	26
Битоков Тембулат	14,8	Тарасова Дарья	27,1
Рогов Иван	15,9		
10:20 8		10:20 19	
Чалый Василий	15,9	Медведева Елизавета	30,2
Сергеев Илья	16,6	Мисник Екатерина	30,7
Бабенко Максим	17,2	Борисова Параскева	15,1
Бышовец Давид	19,7		
10:30 9			
Рыбкин Кузьма	20,8		
Запруднов Леонид	21,2		
Кац Аркадий	21,8		
Бочаров Владимир	21,9		

# ПРИЛОЖЕНИЕ 5

# График игры

Rnd 4 Date: June 15, 2009		Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Game	NAMES	Start	0:15	0:15	0:11	0:19	0:15	0:11	0:15	0:19	0:15	2:15
		Par	4	4	3	5	4	3	4	5	4	36
1	Николс...Ляшенко...Кафельников...Липцкий	11:00	11:15	11:30	11:41	12:00	12:15	12:26	12:41	13:00	13:15	
2	Лифанов...Першин...Груздов...Чижиков...	11:10	11:25	11:40	11:51	12:10	12:25	12:36	12:51	13:10	13:25	
3	Стаськов...Климов...Андрюкин...Замаев...	11:20	11:35	11:50	12:01	12:20	12:35	12:46	13:01	13:20	13:35	
4	Роскоу...Гиголян...Ивашин...Киселев...	11:30	11:45	12:00	12:11	12:30	12:45	12:56	13:11	13:30	13:45	
5	Останков...Ермаков...Курочкин...Власов...	11:40	11:55	12:10	12:21	12:40	12:55	13:06	13:21	13:40	13:55	
6	Корчак...Ельчанинов...Тимошин...Хайрутдинов...	11:50	12:05	12:20	12:31	12:50	13:05	13:16	13:31	13:50	14:05	
7	Лазарев...Логунов...Граждияну...Логунова...	12:00	12:15	12:30	12:41	13:00	13:15	13:26	13:41	14:00	14:15	
8	Коваленко...Старков...Пономарев...Стрельцова...	12:10	12:25	12:40	12:51	13:10	13:25	13:36	13:51	14:10	14:25	
9	Райли...Афанасьев К...Павлов...Осороков...	13:20	13:35	13:50	14:01	14:20	14:35	14:46	15:01	15:20	15:35	
10	Афанасьев Н...Бирюков...Матросов...Зернов...	13:30	13:45	14:00	14:11	14:30	14:45	14:56	15:11	15:30	15:45	
11	Ротмистрова...Высоткина...Костина...Добровинск	13:40	13:55	14:10	14:21	14:40	14:55	15:06	15:21	15:40	15:55	
12	Нестеров...Захаров...Тупиков...Калашников...	13:50	14:05	14:20	14:31	14:50	15:05	15:16	15:31	15:50	16:05	
13	Майоров...Румянцева...Захаров...Мовсесян...	14:00	14:15	14:30	14:41	15:00	15:15	15:26	15:41	16:00	16:15	
14	Самсонов...Бирюков...Ежиков...Демидов...	14:10	14:25	14:40	14:51	15:10	15:25	15:36	15:51	16:10	16:25	
15	Гагуа...Князев...Матешин...Першина...	14:20	14:35	14:50	15:01	15:20	15:35	15:46	16:01	16:20	16:35	
		Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
		0:05	0:15	0:15	0:15	0:11	0:15	0:19	0:11	0:19	0:15	2:15
		Par	4	4	4	3	4	5	3	5	4	36
1	Николс...Ляшенко...Кафельников...Липцкий	13:20	13:35	13:50	14:05	14:16	14:31	14:50	15:01	15:20	15:35	
2	Лифанов...Першин...Груздов...Чижиков...	13:30	13:45	14:00	14:15	14:26	14:41	15:00	15:11	15:30	15:45	
3	Стаськов...Климов...Андрюкин...Замаев...	13:40	13:55	14:10	14:25	14:36	14:51	15:10	15:21	15:40	15:55	
4	Роскоу...Гиголян...Ивашин...Киселев...	13:50	14:05	14:20	14:35	14:46	15:01	15:20	15:31	15:50	16:05	
5	Останков...Ермаков...Курочкин...Власов...	14:00	14:15	14:30	14:45	14:56	15:11	15:30	15:41	16:00	16:15	
6	Корчак...Ельчанинов...Тимошин...Хайрутдинов...	14:10	14:25	14:40	14:55	15:06	15:21	15:40	15:51	16:10	16:25	
7	Лазарев...Логунов...Граждияну...Логунова...	14:20	14:35	14:50	15:05	15:16	15:31	15:50	16:01	16:20	16:35	
8	Коваленко...Старков...Пономарев...Стрельцова...	14:30	14:45	15:00	15:15	15:26	15:41	16:00	16:11	16:30	16:45	
9	Райли...Афанасьев К...Павлов...Осороков...	11:00	11:15	11:30	11:45	11:56	12:11	12:30	12:41	13:00	13:15	
10	Афанасьев Н...Бирюков...Матросов...Зернов...	11:10	11:25	11:40	11:55	12:06	12:21	12:40	12:51	13:10	13:25	
11	Ротмистрова...Высоткина...Костина...Добровинск	11:20	11:35	11:50	12:05	12:16	12:31	12:50	13:01	13:20	13:35	
12	Нестеров...Захаров...Тупиков...Калашников...	11:30	11:45	12:00	12:15	12:26	12:41	13:00	13:11	13:30	13:45	
13	Майоров...Румянцева...Захаров...Мовсесян...	11:40	11:55	12:10	12:25	12:36	12:51	13:10	13:21	13:40	13:55	
14	Самсонов...Бирюков...Ежиков...Демидов...	11:50	12:05	12:20	12:35	12:46	13:01	13:20	13:31	13:50	14:05	
15	Гагуа...Князев...Матешин...Першина...	12:00	12:15	12:30	12:45	12:56	13:11	13:30	13:41	14:00	14:15	

Всероссийское соревнование  
 «Детско-юношеский турнир -Форест Хиллс»  
 11-13 мая 2021 г.

Если судейская коллегия объявляет о немедленной приостановке игры, то все игроки должны сразу остановить игру, и до возобновления игры судейской коллегией им не разрешается выполнять удары (Правило 5.7b). Штраф за нарушение Правила 5.7b - дисквалификация.

При этом устанавливаются следующие виды сигналов:

- немедленно прервать игру - один продолжительный гудок;
- возобновить игру - два коротких повторяющихся гудка.

По сигналу о немедленной приостановке игры игроки в соответствии со следующей схемой должны проследовать в ближайший пункт сбора, откуда они будут эвакуированы на карах (при необходимости):

Лунка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
Ти	A	A	A	A	A	A	C	C	C	D	D	D	D	D	D	A	A	A
Фервей	A	A	-	A	A	-	C	C	C	D	D	-	D	D	A	A	-	A
Грин	A	A	A	A	A	C	C	C	C	D	D	D	D	D	A	A	A	A

A – Клубный дом

B – Развилка дорожек за грином лунки 5

C – Деревянный домик у ти лунки 7

D – Деревянный домик около области-ти лунки 12

В случае проблем с эвакуацией игроки должны уведомить судейскую коллегия о своем местонахождении (через «Ресепшен» клуба 8-926-230-52-25).