

# Правила гольфа

## Основы игры

### Правила I – 4

#### Правило I Игра, поведение игрока и Правила

##### Назначение Правила:

Правило I знакомит игроков с основополагающими принципами игры:

- Играйте гольф-поле, каким вы его находите, и играйте мяч, как он лежит.
- Играйте, руководствуясь Правилами и соблюдая дух игры.
- В случае нарушения Правил Вы обязаны сами применять к себе штрафы, чтобы не получать какого-либо потенциального преимущества перед вашим противником в матчевой игре или другими игроками в игре на счет ударов.

#### I.1 Игра в гольф

В гольф играют *раунд*, состоящий из 18 (или менее) лунок, на *гольф-поле*, выполняя *удары* клюшкой по мячу.

Игра на каждой лунке начинается *ударом* из *области-ти* и заканчивается, когда мяч *забит* в лунку на *паттинг-грине* (в Правилах может говориться и о другом порядке завершения лунки).

С каждым *ударом* игрок:

- Играет *гольф-поле*, каким он его находит, и
- Играет мяч, как он лежит.
- **Но** существуют исключения, в которых Правила разрешают игроку изменять условия на *гольф-поле* и разрешают или предписывают игроку играть мяч с места, отличного от того, где лежит мяч.

#### I.2 Стандарты поведения игрока

##### I.2a Поведение, ожидаемое от всех игроков

Все игроки должны играть, следуя духу игры, а именно:

- Вести себя порядочно – в том числе, соблюдать Правила, применять все штрафы и быть честными во всех других аспектах игры.
- Проявлять уважение к другим – в том числе, играть в быстром темпе, не подвергать других опасности и не отвлекать других игроков от игры.
- Надлежащим образом ухаживать за *гольф-полем* - в том числе, возвращать на место дивоты, заравнивать *бункеры*, устранять следы от падения мячей и не наносить *гольф-полю* излишние повреждения.

Правила гольфа не предусматривают штрафов за несоблюдение этих рекомендаций, **однако**, если выяснится, что игрок допустил серьезное нарушение норм поведения, то *Комитет* может дисквалифицировать игрока за действия, противоречащие духу игры.

Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация, могут быть наложены на игрока за неподобающее поведение только в том случае, если эти штрафы предусмотрены Кодексом поведения, в соответствии с **Правилом 1.2b**.

## 1.2b Кодекс поведения

*Комитет* может установить собственные нормы поведения игрока в Кодексе поведения, приняв его в виде Местного Правила.

- В Кодексе могут быть назначены штрафы за нарушение установленных норм, например, штраф в один удар или *основной штраф*.
- *Комитет* может также дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, не соответствующее стандартам Кодекса.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5H** (разъясняется, какие нормы поведения игрока могут быть установлены)

## 1.3 Игра в соответствии с Правилами

### 1.3a Значение термина «Правила». Условия Соревнования

Термин «Правила» означает:

- Правила 1–24 и Определения в данных Правилах гольфа, и
- Любые «Местные правила», которые *Комитет* принимает для использования на соревновании или на *гольф-поле*.

Игроки также обязаны соблюдать принятые *Комитетом* «Условия соревнования» (такие, как условия допуска участников, формат игры, даты соревнования, количество *раундов*, количество лунок и очередность лунок в *раунде*).

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5C и Раздел 8** (Местные правила и полный перечень разрешенных типовых Местных правил); **Раздел 5A** (Условия соревнования).

### 1.3b Применение Правил

(1) **Обязанность игрока применять Правила.** Игроки обязаны самостоятельно применять Правила к своей игре:

- Ожидается, что в случае нарушения Правил игроки осознают это и честно применяют свои штрафы.
  - Если игрок знает, что он нарушил Правило, которое предполагает штраф, но умышленно не применил этот штраф, то игрок **дисквалифицируется**.
  - Если двое или более игроков умышленно договариваются игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которого они знают, и кто-либо из них начал *раунд*, то они **дисквалифицируются** (даже если они еще не действовали в соответствии с этой договоренностью).
- Если необходимо разрешать вопросы факта, то игрок обязан принимать в расчет не только информацию, которая известна ему, но также и всю другую информацию, которая может быть получена с разумными усилиями.
- Игрок может обратиться за помощью по вопросам Правил к *рефери* или *Комитету*, **однако**, если такая помощь не доступна в разумное время, то игрок должен продолжать играть и выяснить этот вопрос у *рефери* или *Комитета*, когда это станет возможно (см. Правило 20.1)

**(2) Принятие «Обоснованного суждения» игрока при определении местоположения в ходе применения Правил.**

- Многие Правила предписывают игроку определять место, точку, линию, область или другое местоположение согласно Правилам, например:
  - определять место, где мяч в последний раз пересек границу *штрафной области*,
  - определять или измерять область для *вбрасывания* или установки мяча при использовании релифа, или
  - *возвращать мяч* на первоначальное место (на известное место или приблизительное).
- Такое определение местоположения необходимо проводить быстро и с должным вниманием, но не всегда оно может быть точным.
- При условии, что для точного определения игрок делает все возможное, что от него можно было ожидать в данных обстоятельствах, обоснованное суждение игрока будет принято, даже если после выполнения удара, с помощью видеоповтора или другой информации выяснится, что оно было неверным.
- Если до выполнения удара игроку становится известно, что такое определение сделано неверно, то оно должно быть исправлено (см. Правило 14.5).

### **1.3с Штрафы**

(1) **Действия, которые приводят к штрафам.** Штраф применяется тогда, когда в результате действий самого игрока или его кедди происходит нарушение Правила (см. Правило 10.3с).

Также штраф применяется в случае, если:

- Другой человек по просьбе игрока или с одобрения игрока совершает действие, которое в случае выполнения такого действия игроком или его кедди являлось бы нарушением Правил, или
- Игрок видит, что другой человек собирается выполнить действие в отношении мяча игрока или его снаряжения, которое в случае выполнения такого действия игроком или его кедди являлось бы нарушением Правил, и игрок знает об этом, но не предпринимает разумно необходимые шаги, чтобы протестовать такое действие или не дать ему совершиться.

(2) **Уровни штрафов.** Штрафы предназначены для того, чтобы не позволить игроку получить какое-либо потенциальное преимущество. Существует три основных уровня штрафов:

- **Штраф в один удар.** Такой штраф применяется как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, в соответствии с определенными Правилами, когда (а) игрок в результате нарушения получает незначительное потенциальное преимущество, либо (б) игрок использует релиф со штрафом и играет мяч с места, отличного от того, в котором лежит первоначальный мяч.
- **Основной штраф (проигрыш лунки в матчевой игре, штраф в два удара в игре на счет ударов).** Такой штраф применяется при нарушении большинства Правил, когда потенциальное преимущество более существенно, чем то, за которое предусмотрен только один удар штрафа.
- **Дисквалификация.** Как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, игрок может быть дисквалифицирован из соревнования за определенные действия или нарушения Правил, представляющие собой серьезное нарушение норм поведения (см. Правило 1.2), или когда потенциальное преимущество игрока настолько велико, что его счет нельзя считать достоверным.

(3) **Штрафы нельзя изменять.** Штрафы необходимо применять только так, как это предусмотрено Правилами:

- Ни у игрока, ни у *Комитета* нет полномочий применять штрафы иным образом, и

- Ситуация, когда штраф применен неправильно или не применен вовсе, может остаться без изменения только в том случае, если уже слишком поздно ее исправлять (см. Правила 20.1b(2)-(4), 20.2d и 20.2e).

В *матчевой игре* игрок и *противник* могут прийти к соглашению, как разрешить вопрос Правил, при условии, что они намеренно не договариваются о неправильном применении Правил (см. Правило 20.1b(1)).

(4) **Применение штрафов при множественных нарушениях.** Если игрок нарушает сразу несколько Правил, либо одно Правило несколько раз, и происходит это до того, как случится какое-либо промежуточное событие (например, будет выполнен *удар* или станет известно об этом нарушении), то применяемый штраф зависит от того, что игрок совершил:

- Когда к нарушениям привели несвязанные действия. Игрок получает отдельный штраф за каждое нарушение.
- Когда к нарушениям привело одно действие или взаимосвязанные действия. Игрок получает только один штраф; **однако**, если в результате действия или действий было нарушено несколько Правил с различными штрафами, то применяется штраф более высокого уровня. Например:
  - Нарушение нескольких процедур. Если в результате отдельного действия или взаимосвязанных действий игрока нарушено несколько требований, относящихся к процедурам *маркировки*, поднятия, очистки, *вбрасывания*, установки или *возвращения* мяча на место, за которые штрафом является один удар (например, когда игрок поднимает мяч, не *замаркировав* его местоположение и при этом неправомерно очищает поднятый мяч), то игрок **в общей сложности** получает **один удар штрафа**.
  - Игра неправомерно замещающим мячом с неверного места. В *игре на счет ударов*, если игрок сыграет неправомерно *замещающим* мячом в нарушение Правила 6.3b, а также сыграет с *неверного места* в нарушение Правила 14.7a, то игрок **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.
  - Нарушение процедуры одновременно с нарушением «замещение мяча и игра с неверного места»: В *игре на счет ударов*, если отдельное действие или взаимосвязанные действия нарушают одно или несколько требований по процедуре, штрафом за каждое из которых является один удар, и при этом также нарушают одно или оба Правила о неправомерно *замещающем* мяче и игре с *неверного места*, то игрок **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.

**Однако** все удары штрафа, которые игрок получает при использовании релифа (например, один удар штрафа согласно Правилам 17.1, 18.1 и 19.2), всегда добавляются ко всем другим штрафам.

## Правило 2 Гольф-поле

### Назначение Правила:

В Правиле 2 даны базовые сведения о гольф-поле, которые следует знать каждому игроку:

- Гольф-поле состоит из пяти определенных областей, и
- Есть несколько типов определенных объектов и обстоятельств, которые могут вмешиваться в игру.

Важно понимать в какой области гольф-поля лежит мяч, а также статус вмешивающихся в игру объектов и обстоятельств, поскольку от этого часто зависят имеющиеся у игрока варианты игры мячом или использования рельефа.

### 2.1 Пределы гольф-поля и пространство за пределами гольф-поля

Игра в гольф проходит на *гольф-поле*, пределы которого устанавливаются *Комитетом*. Области, расположенные не на *гольф-поле*, находятся *за пределами гольф-поля*.

### 2.2 Определенные области гольф-поля

Существует пять *областей гольф-поля*.

#### 2.2a Основная область

К *основной области* относится все *гольф-поле*, **за исключением** четырех особых *областей гольф-поля*, перечисленных в Правиле 2.2b.

«Основной» эта область называется потому, что:

- К ней относится **большая часть гольф-поля**, и в этой области игрок чаще всего играет свой мяч, пока тот не окажется на *паттинг-грине*.
- Она включает в себя все типы поверхностей, а также растущих или закрепленных объектов, находящихся в этой области, таких как, фервей, раф и деревья.

#### 2.2b Четыре особые области

Некоторые Правила относятся конкретно к четырем *областям гольф-поля*, не входящим в *основную область*:

- *Область-ти*, которую должен использовать игрок, когда он начинает игру на лунке (Правило 6.2),
- Все *штрафные области* (Правило 17),
- Все *бункеры* (Правило 12), и
- *Паттинг-грин* лунки, на которой играет игрок (Правило 13).

РИСУНОК 2.2: ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ОБЛАСТИ ГОЛЬФ-ПОЛЯ



К **основной области** относится все гольф-поле, за исключением следующих областей:

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| ❶ Область-ти | ❸ Штрафные области |
| ❷ Бункеры    | ❹ Паттинг-грин     |

## 2.2с Определение того, в какой области гольф-поля находится мяч

Область гольф-поля, в которой лежит мяч игрока, определяет Правила, которые применяются при игре этим мячом или при использовании рельефа.

Всегда считается, что мяч находится только в одной области гольф-поля:

- Если мяч находится одновременно в *основной области* и в одной из четырех особых областей гольф-поля, то считается, что мяч находится в этой особой области гольф-поля.
- Если мяч находится одновременно в двух особых областях гольф-поля, то считается, что мяч находится в той особой области гольф-поля, которая стоит раньше в следующей очередности: *штрафная область, бункер, паттинг-грин*.

## 2.3 Объекты или обстоятельства, которые могут вмешиваться в игру

Некоторые Правила могут давать право на рельеф без штрафа при вмешательстве некоторых определенных объектов или обстоятельств, таких как:

- *Свободные помехи* (Правило 15.1),
- *Подвижные препятствия* (Правило 15.2), и
- *Участок в аномальном состоянии*, а именно, *нора животного, ремонтируемый участок, неподвижное препятствие и временная вода* (Правило 16.1).

**Однако**, если игре мешает *граничный объект* или *неотъемлемый объект гольф-поля*, то рельеф без штрафа не предоставляется.

## 2.4 Зоны, запрещенные для игры

*Зона, запрещенная для игры* — это определенная часть участка в *аномальном состоянии* (см. Правило 16.1f) или часть *штрафной области* (см. Правило 17.1e), игра в которых запрещена.

Игрок должен использовать рельеф, если:

- Его мяч находится в *зоне, запрещенной для игры*, или
- *Зона, запрещенная для игры*, вмешивается в область его планируемой *стойки* или планируемого свинга при игре мячом, находящимся за пределами *зоны, запрещенной для игры* (см. Правила 16.1f и 17.1e).

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5Н(1)** (в Кодексе поведения может быть указано, что игрокам не разрешается входить в зону, запрещенную для игры).

## Правило 3 Соревнование

### Назначение Правила:

В Правиле 3 рассматриваются три главных особенности любого соревнования по гольфу, а именно:

- Матчевая игра или игра на счет ударов,
- Индивидуальная игра или игра с партнером, в составе стороны, и
- Подсчет результатов без учета гандикапа (гросс-счет) или с учетом гандикапа (нетто-счет).

### 3.1 Главные особенности каждого соревнования

#### 3.1а Формат игры: матчевая игра или игра на счет ударов

(1) **Матчевая игра или обычная игра на счет ударов.** Это совершенно различные форматы игры:

- В *матчевой игре* (см. Правило 3.2) игрок и *противник* соревнуются друг с другом на основании подсчета выигранных, проигранных или сыгранных вничью лунок.
- В обычном формате *игры на счет ударов* (см. Правило 3.3) все игроки соревнуются друг с другом на основании суммарного счета, то есть, счета, в котором суммируются все удары каждого игрока (включая выполненные *удары* и удары штрафа) на каждой лунке каждого *раунда*.

Большинство Правил применяется в обоих форматах игры, но некоторые Правила применяются только в том или другом формате.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 6С** (что необходимо учитывать *Комитету*, если он проводит соревнование, в котором в одном *раунде* сочетаются два формата игры).

(2) **Другие форматы игры на счет ударов.** В Правиле 21 рассматриваются другие форматы *игры на счет ударов* (*Стейблфорд*, *Максимальный счет* и *Пар/Богги*), в которых методы подсчета результатов отличаются. Для этих форматов применяются Правила 1-20, но с учетом изменений в Правиле 21.

#### 3.1б Как соревнуются игроки: играя индивидуально или как партнеры

Игроки играют в гольф либо индивидуально, соревнуясь каждый сам за себя, либо как *партнеры*, соревнуясь вместе, как *сторона*.

Хотя в Правилах 1-20 акцент сделан на индивидуальной игре, но они также применяются:

- В соревнованиях с участием *партнеров* (*Форсом* и *Форбол*), но с учетом изменений в Правилах 22 и 23, и
- В командных соревнованиях, но с учетом изменений в Правиле 24.

#### 3.1с Как подсчитываются результаты: гросс-счет или нетто-счет

(1) **Соревнование без учета гандикапа.** В соревновании без учета гандикапа:

- «Гросс-счетом» игрока на лунке или в *раунде* является суммарное количество его ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа).
- Гандикап игрока не учитывается.

(2) **Соревнование с учетом гандикапа.** В соревновании с учетом гандикапа:

- «Нетто-счетом» игрока на лунке или в *раунде* является его гросс-счет, скорректированный на гандикаповые удары игрока.



- Это делается для того, чтобы игроки с разным уровнем подготовки могли соревноваться на равных.

## 3.2 Матчевая игра

### Назначение Правила:

В матчевой игре действуют специальные Правила (в частности, в отношении уступок и предоставления информации о количестве сделанных ударов), поскольку игрок и противник:

- Соревнуются на каждой лунке исключительно друг с другом,
- Могут наблюдать игру друг друга, и
- Могут защищать свои интересы.

### 3.2a Результат лунки и матча

(1) **Выигрыш лунки.** Игрок выигрывает лунку, когда:

- Игрок завершает эту лунку за меньшее количество ударов (включая выполненные *удары* и *удары штрафа*), чем *противник*,
- *Противник* уступает эту лунку, или
- *Противник* получает *основной штраф* (проигрыш лунки).

Если для того, чтобы сыграть лунку вничью, *противнику* необходимо *забить* мяч, а находящийся в движении мяч *противника* намеренно отклонен или остановлен любым человеком тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит* (например, если мяч прокатился мимо *лунки* и уже не покатится обратно), то результат этой лунки считается определенным и ее выигрывает игрок. (см. Правило 11.2a, Исключение)

(2) **Ничья на лунке.** Лунка сыграна вничью, если:

- Игрок и *противник* завершают эту лунку за одинаковое количество ударов (включая выполненные *удары* и *удары штрафа*), или
- Игрок и *противник* соглашаются считать лунку сыгранной вничью (**однако** это разрешается делать только после того, как хотя бы один из игроков выполнил *удар*, чтобы начать игру на этой лунке).

(3) **Выигрыш матча.** Игрок выигрывает матч, если:

- Игрок выигрывает у *противника* большее количество лунок, чем количество лунок, оставшееся сыграть,
- *Противник* уступает матч, или
- *Противник* дисквалифицирован.

(4) **Продление ничейного матча.** Если после финальной лунки в матче ничья, то:

- Матч продлевается каждый раз на одну лунку до тех пор, пока не определится победитель. См. Правило 5.1 (продленный матч является тем же самым *раундом*, а не новым *раундом*).
- Лунки играют в том же порядке, в котором они игрались во время *раунда*, если только *Комитет* не установит другой порядок.

**Однако** в Условиях соревнования может быть оговорено, что матч не продлевается, а заканчивается вничью.

(5) **Когда результат матча становится окончательным.** Способ, в соответствии с которым результат матча становится окончательным, устанавливает *Комитет* (его следует оговорить в Условиях соревнования), например:

- Результат матча размещается на официальном табло результатов или другом официальном ресурсе, или
- Результат матча сообщается лицу, уполномоченному *Комитетом*.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5А(7)** (рекомендуемые методы фиксирования результата матча).

### 3.2b Уступки

(1) **Игрок может уступить удар, лунку или матч.** Игрок может уступить *противнику* его следующий удар, лунку или матч:

- **Уступка следующего удара.** Разрешается в любое время до того, как *противник* выполнил свой следующий удар.
  - В этом случае считается, что *противник* завершил лунку со счетом, включающим в себя этот уступленный удар, и любое лицо может убрать этот мяч.
  - Если уступка сделана тогда, когда мяч *противника* все еще находился в движении после его последнего удара, то эта уступка относится к следующему удару *противника*, за исключением случая, когда мяч *противника* забит (и в этом случае уступка не имеет значения).
  - Игрок может уступить следующий удар *противника*, отбивая или останавливая находящийся в движении мяч *противника*, только в том случае, если это делается специально для того, чтобы уступить ему его следующий удар и только тогда, когда отсутствует реальная возможность, что мяч окажется забитым в лунку.
- **Уступка лунки.** Разрешается в любое время до того, как лунка завершена (см. Правило 6.5), в том числе до того, как игроки начали игру на этой лунке.
- **Уступка матча.** Разрешается в любое время до того, как результат матча определен (см. Правило 3.2a(3) и (4)), в том числе до того, как игроки начали этот матч.

(2) **Как делаются уступки.** Уступка только тогда является сделанной, когда об этом ясно заявлено:

- Это может быть сделано либо устно, либо действием, которое ясно показывает намерение игрока уступить удар, лунку или матч (например, с помощью жеста).
- Если *противник* поднимает свой мяч в нарушение Правила из-за обоснованного недопонимания, что высказывание или действие игрока были уступкой его следующего удара, лунки или матча, то штрафа нет, и мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Уступка является окончательной и не может быть отклонена или отозвана.

### 3.2c Применение гандикапов в матче с учетом гандикапа

(1) **Объявление гандикапов.** Игроку и *противнику* следует сообщить друг другу о своих гандикапах до начала матча.

Если игрок до матча или во время его объявляет неверный гандикап и не исправляет эту ошибку до того, как *противник* выполнит свой следующий удар:

- **Объявленный гандикап завышен.** Игрок **дисквалифицируется**, если это влияет на количество ударов, которые игрок отдает или получает. Если на количество получаемых игроком ударов это не влияет, то штрафа нет.
- **Объявленный гандикап занижен.** Штрафа нет, и игрок должен сыграть матч с объявленным заниженным гандикапом.

(2) **Лунки, на которых применяются гандикаповые удары.**

- Если на лунке учитываются гандикаповые удары, то эту лунку выигрывает тот, у кого меньший нетто-счет на этой лунке.
- Если продлевается ничейный матч, то гандикаповые удары учитываются на лунках в том же порядке, что и во время *раунда* (если только *Комитет* не определит для этого другой порядок).

Каждый игрок обязан знать лунки, на которых он отдает или получает гандикаповые удары, основываясь на установленном *Комитетом* распределении гандикаповых ударов по лункам (которое обычно можно найти на *счетной карточке*).

Если игроки ошибочно применяют на лунке гандикаповые удары, то согласованный ими результат лунки остается в силе, если только игроки своевременно не исправят эту ошибку (см. Правило 3.2d(3)).

### 3.2d Обязанности игрока и противника

(1) **Сообщать противнику о количестве сделанных ударов.** В любое время в ходе розыгрыша лунки или после завершения лунки *противник* может спросить игрока о количестве сделанных им на этой лунке ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа).

Это позволит *противнику* решить для себя, как выполнять свой следующий *удар* и играть оставшуюся часть лунки, или подтвердить результат только что завершенной лунки.

Когда игрока спрашивают о количестве сделанных ударов или когда он по собственной инициативе предоставляет такую информацию, то:

- Игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов.
- Если игрок не ответил *противнику* на такой вопрос, то считается, что он сообщил ему неверное количество сделанных ударов.

Игрок получает **основной штраф (проигрыш лунки)**, если он сообщает *противнику* неверное количество сделанных ударов, за исключением случаев, когда он своевременно исправляет такую ошибку:

- Неверное количество ударов сообщено во время игры на лунке. Игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов до того, как *противник* выполнит еще один *удар* или совершит похожее по сути действие (например, уступит игроку его следующий *удар* или лунку).
- Неверное количество ударов сообщено после завершения лунки. Игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов:
  - до того, как любой из игроков выполнит *удар*, чтобы начать следующую лунку, или совершит похожее по сути действие (например, уступит следующую лунку или матч), или
  - в случае финальной лунки *раунда* - до того как результат матча станет окончательным (см. Правило 3.2a(5)).

**Исключение – Штрафа нет, если неверное количество ударов не влияет на результат лунки:** Если игрок сообщает неверное количество сделанных ударов после завершения лунки, но это не оказывает влияния на понимание *противником* того, была эта лунка выиграна, проиграна или сыграна вничью, то штрафа нет.

(2) **Сообщать противнику о штрафе.** Если игрок получает штраф:

- Он должен сообщить *противнику* об этом штрафе при первой разумной возможности; при этом принимается во внимание, насколько близко игрок находится к *противнику*, и другие значимые факторы.

- Это требование применяется даже к ситуации, когда игрок не знает о своем штрафе (поскольку считается, что игроки должны знать о факте своего нарушения Правила).

Если игрок не сообщает о штрафе и не исправляет эту ошибку до того, как *противник* выполняет еще один *удар* или совершает похожее по сути действие (например, уступает игроку его следующий *удар* или лунку), то игрок получает **основной штраф (проигрыш лунки)**.

**Исключение – Штрафа нет, если противник знал о штрафе игрока:** Если *противник* знал, что игрок получил штраф, например, видел, что игрок явно использовал рельеф со штрафом, то игрок не получает штраф, за то, что не сообщил *противнику* об этом штрафе.

(3) **Знать счет матча.** Игроки должны знать счет матча – то есть, что один из них ведет с преимуществом в определенное количество лунок («вперед на»), или что счет ничейный («идут ровно»).

Если игроки ошибочно соглашаются на неверный счет в матче:

- Они могут исправить счет матча до того, как кто-либо из игроков выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки матча - до того, как результат матча станет окончательным (см. Правило 3.2a(5)).
- Если счет не исправлен до этого времени, то неверный счет становится действительным счетом этого матча.

**Исключение – Когда игрок своевременно запрашивает судейское решение:** Если игрок своевременно запрашивает судейское решение (см. Правило 20.1b), и выясняется, что *противник* либо (1) сообщил игроку неверное количество сделанных ударов, либо (2) не сообщил игроку о своем штрафе, то неверный счет матча должен быть исправлен.

(4) **Защищать свои права и интересы.** Игрокам в матче следует защищать свои собственные права и интересы в соответствии с Правилами:

- Если игрок знает или предполагает, что *противник* нарушил Правило, которое влечет за собой штраф, то игрок может отреагировать на это нарушение или проигнорировать его.
- **Но** если игрок и *противник* умышленно договорились игнорировать нарушение или штраф, о котором они знали, то оба игрока **дисквалифицируются** по Правилу 1.3b.
- Если мнения игрока и *противника* разошлись в отношении того, нарушил ли один из них Правило, то каждый из игроков может защитить свои права, запросив судейское решение согласно Правилу 20.1b.

### 3.3 Игра на счет ударов

#### Назначение Правила:

В игре на счет ударов действуют специальные Правила (в частности, в отношении счетной карточки и требования забивать мяч в лунку), поскольку:

- Каждый игрок в соревновании соревнуется со всеми другими игроками, и
- Правила должны применяться одинаково ко всем игрокам.
- После раунда игрок и маркер (тот, кто ведет счет игрока) должны заверить правильность счета игрока на каждой лунке, и игрок должен сдать счетную карточку в Комитет.

#### 3.3a Победитель в игре на счет ударов

Победителем является игрок, который завершает все *раунды* с наименьшим суммарным количеством ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа).

В соревновании с учетом гандикапа это означает наименьшее суммарное количество ударов с учетом гандикапа.

См. Процедуры Комитета, Раздел 5А(6) (в Условиях соревнования должно быть оговорено, как распределяются места в случае равного счета).

### 3.3b Ведение счета в игре на счет ударов

Счет игрока вносится в его *счетную карточку маркером*, которого либо назначает *Комитет*, либо выбирает игрок в соответствии с процедурой, рекомендованной *Комитетом*.

У игрока должен быть один и тот же *маркер* на протяжении всего *раунда*, за исключением случаев, когда *Комитет* одобрил замену *маркера* до или после того, как это произошло.

(1) **Обязанности Маркера: Внесение в счетную карточку счетов по лункам и их заверение.** Во время *раунда* после каждой лунки *маркеру* следует сверить с игроком количество его ударов на этой лунке (включая выполненные удары и удары штрафа) и внести этот *гросс-счет* в *счетную карточку*.

По окончании *раунда*:

- *Маркер* должен заверить *счетную карточку* с записанными счетами на лунках.
- Если у игрока было более одного *маркера*, то каждый *маркер* должен заверить счет на тех лунках, на которых он был *маркером*.

(2) **Обязанности игрока: Заверение счета лунок и сдача счетной карточки.** Во время *раунда* игроку следует вести свой счет на каждой лунке.

По окончании *раунда*:

- Игроку следует внимательно проверить записанный *маркером* счет по лункам и урегулировать с *Комитетом* любые возникшие вопросы,
- Игрок должен убедиться, что *маркер* заверил *счетную карточку* с записанными счетами лунок,
- Игроку не разрешается без согласия *маркера* или без одобрения *Комитета* изменять записанный *маркером* счет на какой-либо лунке, и
- Игрок должен заверить *счетную карточку* со счетами лунок и незамедлительно сдать ее в *Комитет*, после чего игроку не разрешается вносить изменения в *счетную карточку*.

Если игрок нарушает какое-либо из этих требований Правила 3.3b, то игрок **дисквалифицируется**.

РИСУНОК 3.3В: РАЗГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО ЗАПОЛНЕНИЮ СЧЕТНОЙ КАРТОЧКИ В ИГРЕ НА СЧЕТ УДАРОВ С УЧЕТОМ ГАНДИКАПА

Имя: **Сергей Петров** Гандикап: **5** Дата: **09/07/19**

ЛУНКА	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Аут
ПАР	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
СЧЕТ	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

ЛУНКА	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ин	Итого
ПАР	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
СЧЕТ	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Нетто-счет: **69**

Подпись маркера: \_\_\_\_\_  
Подпись игрока: \_\_\_\_\_

**Ответственность**  
● Комитета  
● Игрока  
● Игрока и маркера

**Исключение – Штрафа нет, если нарушение имеет место вследствие невыполнения маркером своих обязанностей:** Штрафа нет, если *Комитет* установит, что нарушение игроком Правила 3.3b(2) было вызвано невыполнением *маркером* своих обязанностей (например, *маркер* уехал со *счетной карточкой* игрока или уехал, не заверив *счетную карточку*), при условии, что игрок не мог контролировать эту ситуацию.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5А(5)** (рекомендации, как определять, когда *счетная карточка* является сданной).

**(3) Неверный счет на лунке.** Если игрок сдает *счетную карточку* с неверным счетом на какой-либо лунке:

- В сданной счетной карточке счет выше фактического счета. Завышенный счет на лунке остается в силе.
- В сданной счетной карточке счет ниже фактического счета или счет не внесен. Игрок **дисквалифицируется**.

**Исключение – не был учтен неизвестный штраф:** Если на одной или более лунках указан счет ниже фактического счета игрока из-за того, что в него не включены один или несколько ударов штрафа, о которых игрок не знал до сдачи *счетной карточки*:

- Игрок не дисквалифицируется.
- Вместо этого, если ошибка обнаружена до закрытия соревнования, то *Комитету* надлежит пересмотреть счет игрока на этой лунке или лунках, добавив **удар (удары) штрафа, которые по Правилам должны были быть включены** в счет на этой лунке или лунках.

Это Исключение не применяется:

- Если неучтенным штрафом является дисквалификация, или
- Если игроку сообщили о возможном штрафе или игрок сомневался в необходимости применения штрафа, но не обсудил этот вопрос с *Комитетом* до сдачи *счетной карточки*.

**(4) Ведение счета в соревновании с учетом гандикапа.** Игрок обязан убедиться, что на *счетной карточке* указан его гандикап. Если игрок сдает *счетную карточку*, в которой не указан верный гандикап:

- Гандикап в счетной карточке завышен или гандикап не указан. Если это влияет на количество получаемых игроком ударов, то игрок **дисквалифицируется** из соревнования с учетом гандикапа. Если на количество получаемых игроком ударов это не влияет, то штрафа нет.
- Гандикап в счетной карточке занижен. Штрафа нет, и в силе остается нетто-счет игрока, полученный с учетом указанного заниженного гандикапа.

**(5) Игрок не обязан суммировать счета по лункам или применять гандикап.** Обязанностью *Комитета* является суммирование счетов игрока по лункам, а в соревновании с учетом гандикапа – также и применение ударов гандикапа.

Если игрок сдает *счетную карточку*, в которой просуммированы результаты или применены удары гандикапа, и игрок допустил в подсчетах ошибку, то штрафа нет.

### 3.3с Мяч не забит в лунку

Игрок должен *забить* мяч в лунку на каждой лунке *раунда*. Если игрок не *забивает* мяч на какой-либо из лунок:

- Игрок должен исправить эту ошибку до того, как он выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда*, - до сдачи *счетной карточки*.
- Если эта ошибка вовремя не исправлена, то игрок **дисквалифицируется**.

**См. Правила 21.1, 21.2 и 21.3:** (Правила для других форматов *игры на счет ударов (Стейблфорд, Максимальный счет и Пар/Богги)*, в которых ведение счета отличается, и в которых игрок не дисквалифицируется, если он не забивает мяч).

## Правило 4 Снаряжение игрока

### Назначение Правила:

В Правиле 4 говорится о снаряжении, которое игроку можно использовать во время раунда. Основываясь на принципе, что гольф – это игра-испытание, успех в которой зависит от расчета игрока, его умения и способностей, игрок:

- должен использовать клюшки и мячи, соответствующие требованиям,
- ограничен максимальным количеством в 14 клюшек, и в общем случае ему не разрешается заменять поврежденные или потерянные клюшки, и
- ограничен в использовании другого снаряжения, которое оказывает дополнительную помощь в его игре.

### 4.1 Клюшки

Более подробно требования к клюшкам, мячам и другому *снаряжению*, а также процедура согласования *снаряжения* на предмет соответствия Правилам представлены в *Правилах о снаряжении*.

#### 4.1a Клюшки, которыми разрешено выполнять удары

(1) Клюшки, соответствующие требованиям. При выполнении *удара* игрок должен использовать клюшку, которая соответствует требованиям *Правил о снаряжении*:

- Клюшка, используемая для выполнения *удара*, должна соответствовать требованиям не только в своем новом состоянии, но также и после того, когда она была умышлено или случайно изменена каким-либо образом.
- **Однако**, если функциональные характеристики клюшки, которая соответствовала требованиям, изменились в результате износа в процессе нормального использования, то такая клюшка по-прежнему соответствует требованиям.

Под «функциональными характеристиками» понимаются свойства какой-либо части клюшки, которая влияет на то, как клюшка выполняет удар, например, рукоятки, shaft, головки либо лай или лофт клюшки (в том числе, лай и лофт с возможностью регулировки).

(2) Использование или ремонт клюшки, поврежденной во время раунда. Если клюшка, соответствующая требованиям, повреждена во время *раунда* или во время остановки игры по Правилу 5.7a, то в общем случае игроку не разрешается заменять ее другой клюшкой. (Ограниченное количество **исключений**, когда причиной повреждения был не игрок, приведены в Правиле 4.1 b(3)).

**Однако**, независимо от природы или причины повреждения, поврежденная клюшка считается соответствующей требованиям в оставшейся части *раунда* (**но** не во время переигровки в *игре на счет ударов*, которая является новым *раундом*).

В оставшейся части *раунда* игрок может:

- Продолжить выполнять *удары* поврежденной клюшкой, или
- Организовать ее ремонт, восстановив ее насколько возможно до состояния, которое было до того, как случилось повреждение во время *раунда* или во время остановки игры, но при этом по-прежнему используя первоначальные рукоятку, shaft и головку. **Однако** при ремонте клюшки игрок не должен:
  - неоправданно задерживать игру (см. Правило 5.6a), и
  - ремонтировать какое-либо повреждение, существовавшее до начала *раунда*.



Выражение “повреждена во время *раунда*” означает, что функциональные характеристики клюшки изменились из-за какого-либо действия во время *раунда* (в том числе во время остановки игры по Правилу 5.7а), совершенного:

- Игроком (например, когда он выполнял этой клюшкой *удар* или тренировочный свинг, убирал ее в гольф-бэг или доставал ее оттуда, ронял ее или опирался на нее либо бросал или портил ее), или
- Любым другим лицом, *внешним фактором* или *природными силами*.

**Однако** клюшка не является «поврежденной во время *раунда*», если ее функциональные характеристики были умышленно изменены во время *раунда*, что регламентируется Правилем 4.1а(3).

(3) **Умышленное изменение функциональных характеристик клюшки во время раунда.** Игроку не разрешается выполнять *удар* клюшкой, функциональные характеристики которой были им умышленно изменены во время *раунда* (в том числе во время остановки игры по Правилу 5.7а):

- Посредством подстройки регулировок или физического изменения клюшки (**за исключением** случаев, когда разрешен ремонт повреждения, по Правилу 4.1а(2)), или
- Посредством нанесения какого-либо вещества на головку клюшки (но не для очистки) с целью воздействовать на поведение этой клюшки при выполнении *удара*.

**Исключение – Регулируемая клюшка возвращена к первоначальным настройкам:**

Если функциональные характеристики клюшки были изменены с помощью регулировки, и до выполнения этой клюшкой *удара* она, насколько возможно, была возвращена к своим первоначальным настройкам с помощью обратной регулировки, то штрафа нет, и эта клюшка может использоваться для выполнения *ударов*.

**Штраф за выполнение удара в нарушение Правила 4.1а: Дисквалификация.**

- Если клюшка, которая не соответствует требованиям или функциональные характеристики которой были умышленно изменены во время *раунда*, просто имеется у игрока, но ею не выполняются *удары*, то штрафа по этому Правилу нет.
- **Однако** такая клюшка по-прежнему входит в число 14-ти клюшек, ограниченных Правилем 4.1b(1).

## **4.1b Ограничение в 14 клюшек. Совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда**

(1) **Ограничение в 14 клюшек.** Игроку не разрешается:

- Начинать *раунд*, имея более 14-ти клюшек, или
- Иметь более 14-ти клюшек во время *раунда*.

Если игрок начинает *раунд*, имея менее 14-ти клюшек, то он может во время *раунда* добавить клюшки до 14-ти (см. соответствующие ограничения в Правиле 4.1b(4)).

Если игроку становится известно, что он нарушает это Правило, имея при себе более 14-ти клюшек, то он должен немедленно вывести из игры лишнюю клюшку или клюшки, используя процедуру Правила 4.1c(1):

- Если игрок начал *раунд*, имея более 14-ти клюшек, то он может выбрать какую клюшку или клюшки вывести из игры.
- Если игрок добавил лишние клюшки во время *раунда*, то именно эти добавленные клюшки должны быть выведены из игры.

Если игрок после начала своего *раунда* подбирает оставленную клюшку другого игрока, или если клюшка помещена в бэг игрока без его ведома, то такая клюшка не считается клюшкой игрока в целях ограничения в 14 клюшек (**однако** ее не разрешается использовать).

(2) **Запрет на совместное использование клюшек.** Игрок ограничен использованием тех клюшек, с которыми он начал игру или которые он добавил, как это разрешено в п. (1):

- Игроку не разрешается выполнять *удар* клюшкой, которой пользуется кто-либо другой, играющий на этом *гольф-поле* (даже если этот другой игрок играет в другой группе или другом соревновании).
- Если игроку стало известно, что он нарушил это Правило, выполнив *удар* клюшкой другого игрока, то игрок должен немедленно вывести эту клюшку из игры, используя процедуру Правила 4.1c(1).

**См. Правила 22.5 и 23.7** (ограниченное количество исключений в форматах игры с участием *партнеров* позволяют *партнерам* совместно использовать клюшки, при условии, что общее количество их клюшек не превышает 14-ти).

(3) **Запрет на замену потерянных или поврежденных клюшек.** Если игрок начал игру с 14-ю клюшками или добавил клюшки до 14-ти, а затем потерял или повредил клюшку во время *раунда* или во время остановки игры по Правилу 5.7a, то игроку не разрешается заменять эту клюшку другой клюшкой.

**Исключение - Замена поврежденной клюшки в случае, если причиной ее повреждения был не игрок:** Если клюшка игрока повреждена во время *раунда* (в том числе, во время остановки игры) (см. Правило 4.1a(2)) *внешним фактором* или *природными силами* или любым человеком, кроме игрока или его *кедди*:

- Игрок может заменить поврежденную клюшку любой другой клюшкой по Правилу 4.1b(4).
- **Однако** в этом случае игрок должен немедленно вывести поврежденную клюшку из игры, используя процедуру Правила 4.1c(1).

(4) **Ограничения при добавлении или замене клюшек.** При добавлении или замене клюшки в соответствии с п. (1) или (3) игроку не разрешается:

- Неоправданно задерживать игру (см. Правило 5.6a),
- Добавлять или заимствовать какую-либо клюшку у кого-либо другого, играющего на данном *гольф-поле* (даже если этот другой игрок играет в другой группе или в другом соревновании), или
- Собирать клюшку из компонентов, переносимых кем-либо для игрока во время *раунда*.

**Штраф за нарушение Правила 4.1b:** Применение штрафа зависит от того, когда игроку стало известно о нарушении:

- Игроку стало известно о нарушении во время игры на лунке. Штраф применяется по завершении разыгрываемой лунки. В *матчевой игре* игрок должен завершить лунку, учесть результат этой лунки в счете матча, а затем применить штраф, скорректировав счет матча.
- Игроку стало известно о нарушении между двух лунок. Штраф применяется, как если бы нарушение произошло на только что завершенной лунке, а не на следующей лунке.

**Штраф в матчевой игре – Счет матча пересматривается посредством вычитания лунки, максимум двух лунок:**

- Это - штраф, корректирующий счет матча. Это не то же самое, что штраф в виде проигрыша лунки.
- По завершении разыгрываемой лунки счет матча пересматривается посредством вычитания **одной лунки** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, но **максимальное вычитание** за *раунд* составляет **две лунки**.

- Например, если игроку, начавшему игру с 15-ю клюшками, стало известно об этом нарушении во время игры на 3-й лунке, а после выигрыша этой лунки он ведет в матче 3 лунки, то после применения максимального вычитания двух лунок, он ведет в матче лишь одну лунку.

**Штраф в игре на счет ударов – Два удара штрафа, максимум четыре удара:** Игрок получает **основной штраф (два удара штрафа)** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, но при этом **максимум** за *раунд* составляет **четыре удара штрафа** (с добавлением двух ударов штрафа на каждой из первых двух лунок, на которых имело место нарушение).

#### 4.1 с Процедура выведения клюшки из игры

(1) **Во время раунда.** Если игроку во время *раунда* стало известно, что он нарушил Правило 4.1b(1), (2) или (3) тем, что у него было более 14-ти клюшек или он выполнил *удар* клюшкой другого игрока, то он должен немедленно предпринять действие, которое явно выделяет каждую клюшку, выводимую из игры.

Это можно сделать:

- Объявив об этом *противнику в матчевой игре* либо *маркеру* или другому игроку группы в *игре на счет ударов*, или
- С помощью какого-либо другого явно выраженного действия (например, перевернув клюшку в бэге рукояткой вверх, поместив ее на пол гольф-кара, или отдав ее другому человеку).

Игроку не разрешается в оставшейся части *раунда* выполнять *удар* какой-либо клюшкой, выведенной из игры.

Если выведенной из игры клюшкой является клюшка другого игрока, то этот другой игрок может продолжить ее использовать.

#### **Штраф за нарушение Правила 4.1с(1): Дисциплинарная.**

(2) **Перед раундом.** Если игроку незадолго до начала *раунда* стало известно, что у него случайно оказалось более 14-ти клюшек, то ему следует постараться оставить лишнюю клюшку или клюшки.

**Однако** возможен и другой вариант без штрафа:

- Игрок до начала *раунда* может вывести из игры все лишние клюшки, используя процедуру п. (1), и
- Игрок может держать у себя лишние клюшки во время *раунда* (но использовать их нельзя), при этом они не входят в число 14-ти разрешенных.

Если игрок намеренно приносит в свою первую *область-ти* более 14-ти клюшек и начинает *раунд*, не оставив лишние клюшки, то использовать данный вариант не разрешается, а применяется Правило 4.1b(1).

## 4.2 Мячи

### 4.2а Мячи, которыми разрешается играть раунд

(1) **Игрок должен играть мячами, которые соответствуют требованиям.** При выполнении каждого *удара* игрок должен использовать мяч, который соответствует требованиям *Правил о снаряжении*.

Игрок может взять соответствующий требованиям мяч у кого угодно, в том числе у другого игрока на этом *гольф-поле*.

(2) **Не разрешается играть мячом, который намеренно изменен.** Игроку не разрешается выполнять *удар* по мячу, функциональные характеристики которого намеренно изменены, например, с

помощью шлифования или нагревания мяча либо нанесения на него какого-либо вещества (но не при очистке).

**Штраф за выполнение удара в нарушение Правила 4.2а: Дисквалификация.**

#### **4.2b Мяч распадается на части во время игры на лунке**

Если после удара мяч игрока распадается на части, то штрафа нет, и этот удар не засчитывается.

Игрок должен сыграть другим мячом оттуда, откуда был выполнен этот удар (см. Правило 14.6).

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 4.2b: Основной штраф по Правилу 14.7а.**

#### **4.2c Мяч оказался порезан или треснул во время игры на лунке**

(1) Поднятие мяча для проверки наличия порезов или трещин. Если игрок обоснованно полагает, что его мяч оказался порезан или треснул во время игры на лунке:

- Игрок может поднять этот мяч и осмотреть его, но:
- Местоположение мяча сначала должно быть *замаркировано*, а мяч не разрешается очищать (за исключением случаев на *паттинг-грине*)) (см. Правило 14.1).

Если игрок поднимает мяч, не имея на то достаточных оснований (за исключением случаев на *паттинг-грине*, где игрок может поднимать мяч согласно Правилу 13.1b), не *маркирует* местоположение мяча перед поднятием мяча или очищает мяч, когда это не разрешено, то игрок получает **один удар штрафа**.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил со штрафом в один удар, то см. Правило 1.3c(4).

(2) Когда мяч можно заменить. Игрок может *заменить* свой мяч только в том случае, если очевидно, что он оказался порезан или треснул, и это повреждение случилось во время розыгрыша данной лунки, **но** не в том случае, когда мяч лишь поцарапан или ободран, или его краска облупилась или стала бледной.

- Если первоначальный мяч оказался порезан или треснул, то игрок должен *возвратить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (см. Правило 14.2).
- Если первоначальный мяч не порезан и не треснул, то игрок должен *возвратить* на первоначальное место первоначальный мяч (см. Правило 14.2).

Ничто в этом Правиле не запрещает игроку *заменить* свой мяч по какому-либо другому Правилу или между игрой на двух лунках.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 4.2c: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7а.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

### **4.3 Использование снаряжения**

Правило 4.3 применяется ко всем видам *снаряжения*, которое игрок мог бы использовать во время раунда, за исключением клюшек и мячей, требования к которым регламентируются Правилами 4.1 и 4.2, а не этим Правилем.

Это Правило касается только случаев использования *снаряжения*. Оно не накладывает ограничения на *снаряжение*, которое игрок может иметь при себе во время раунда.

## 4.3a Разрешенное и запрещенное использование снаряжения

Игрок может использовать *снаряжение*, чтобы помочь себе в игре во время *раунда*, с **тем исключением**, что игрок не должен создавать себе потенциальное преимущество одним из следующих способов:

- Используя *снаряжение* (но не клюшку или мяч), которое искусственным образом исключает или снижает требуемый от игрока уровень мастерства или его умения выполнять расчеты, являющиеся необходимым испытанием в игре, или
- Используя *снаряжение* (в том числе клюшку или мяч) необычным способом при выполнении *удара*. Под «необычным способом» имеется в виду способ, кардинальным образом отличающийся от предполагаемого использования, и который обычно не признается частью игры в гольф.

Это Правило не влияет на применение какого-либо другого Правила, ограничивающего действия, которые игрок может совершать с клюшкой, мячом или другим *снаряжением* (например, размещать клюшку или другой предмет, чтобы помочь себе правильно принять *стойку*, см. Правило 10.2b (3)).

Распространенными примерами разрешенного и запрещенного использования *снаряжения* во время *раунда* игрока по этому Правилу являются:

### (1) Информация о расстоянии и направлении.

- Разрешено. Получение информации о расстоянии или направлении (например, с помощью устройства для измерения расстояний или компаса).
- Не разрешено.
  - Измерение перепада высот, или
  - Анализ информации о расстоянии или направлении (например, использование устройства для получения рекомендаций по *линии игры* или выбору клюшки, основанных на местоположении мяча игрока).

См. [Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило G-5](#) (Комитет может принять Местное правило, запрещающее использование устройств для измерения расстояний).

### (2) Информация о ветре и других погодных условиях.

- Разрешено.
  - Получение любого рода информации о погоде (в том числе о скорости ветра), которая сообщается в прогнозе погоды, или
  - Измерение температуры или влажности на *гольф-поле*.
- Не разрешено.
  - Измерение скорости ветра на *гольф-поле*, или
  - Использование искусственного предмета для получения другой информации, имеющей отношение к ветру (например, использование порошка, чтобы выяснить направление ветра).

### (3) Информация, полученная до или во время раунда.

- Разрешено.
  - Использование информации, которая была получена до начала *раунда* (например, информация об игре в предыдущих *раундах*, подсказки по технике свинга или рекомендации по выбору клюшки), или
  - Запись игровой или физиологической информации текущего *раунда* (например, дальность клюшек, игровая статистика или частота пульса) для ее последующего использования после *раунда*.
- Не разрешено.

- Обработка или анализ информации, полученной во время текущего *раунда* (например, рекомендации, учитывающие расстояния текущего *раунда*), или
- Использование какой-либо физиологической информации, записанной во время текущего *раунда*.

#### (4) Аудио и видео.

- Разрешено.
  - Прослушивание аудио или просмотр видео, не имеющих отношения к игровому соревнованию (например, фоновая музыка или выпуск новостей).
  - **Однако** при этом следует проявлять уважение к другим (см. Правило I.2)
- Не разрешено.
  - Прослушивание музыки или другого аудиоматериала, чтобы устранить отвлекающие факторы или помочь себе с ритмом свинга, или
  - Просмотр видеоматериала, показывающего игрока или других игроков данного соревнования, который помогает игроку выбрать клюшку, выполнить *удар* или решить, как играть в ходе данного *раунда*.

См. процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило G-8 (Комитет может принять Местное правило, запрещающее или ограничивающее использование аудио или видео устройств во время *раунда*).

#### (5) Перчатки и компоненты, помогающие с хватом.

- Разрешено.
  - Использование простой перчатки, которая отвечает требованиям *Правил о снаряжении*,
  - Использовании канифоли, порошков и других увлажняющих или высушивающих материалов, или
  - Обертывание полотенца или носового платка вокруг рукоятки.
- Не разрешено.
  - Использование перчатки, которая не отвечает требованиям *Правил о снаряжении*, или
  - Использование другого *снаряжения*, в результате чего положение рук игрока или сила хвата дают игроку несправедливое преимущество.

#### (6) Приспособления для растяжки и тренировки либо обучения свингу.

- Разрешено.
  - Использование какого-либо *снаряжения* для общей растяжки (но не при выполнении тренировочного свинга), независимо от того, предназначено ли это *снаряжение* для растяжки или использования в гольфе (например, размещенный поперек плеч прутки для прицеливания) либо для целей, не связанных с гольфом (например, резиновый жгут или кусок трубы).
- Не разрешено.
  - Использование любого типа приспособлений для тренировки или обучения свингу (например, прутка для прицеливания или утяжеленного чехла, или утяжелителя «бублик») либо использование клюшки, не соответствующей требованиям, для выполнения тренировочного свинга или как-то иначе помогающих игроку при выполнении *удара* (например, помощь в формировании плоскости свинга, хвате, прицеливании, расположении мяча или *стойке*) и тем самым создающих для игрока потенциальное преимущество.

Более подробное руководство об использовании вышеописанного *снаряжения* и других видов *снаряжения* (например, одежды и обуви) представлено в *Правилах о снаряжении*.

Игроку, который сомневается в том, может ли он использовать то или иное *снаряжение* каким-либо конкретным способом, следует обратиться в *Комитет* за судебским решением (см. Правило 20.2b).

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило G-6** (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее перемещение на моторизованных транспортных средствах во время раунда).

#### **4.3b Снаряжение, используемое по медицинским причинам**

(1) **Исключение по медицинским показаниям.** Игрок не нарушает Правило 4.3, если он использует *снаряжение* в связи с состоянием здоровья, при условии, что:

- У игрока есть медицинские показания для использования такого *снаряжения*, и
- *Комитет* считает, что использование такого *снаряжения* не дает игроку какого-либо несправедливого преимущества перед другими игроками.

(2) **Пластырь или подобный материал.** Игрок может использовать пластырь или другой подобный материал по любым медицинским показаниям (например, чтобы не допустить травму или помочь себе с имеющимся повреждением), **но** такой пластырь или материал:

- Не должен налагаться избыточно, или
- Не должен помогать игроку в большей степени, чем это необходимо по медицинским показаниям (например, нельзя фиксировать сустав, чтобы это помогло игроку в свинге).

Игроку, который сомневается в том, где и как можно применять пластырь или подобный материал, следует обратиться в *Комитет* за судебским решением.

#### **Штраф за нарушение Правила 4.3:**

- **Штраф за первое нарушение, произошедшее в результате одного действия или взаимосвязанных действий: Основной штраф.**
- **Штраф за второе нарушение, не связанное с первым нарушением: Дисквалификация.** Этот штраф применяется даже если второе нарушение по своей сути полностью отличалось от нарушения, приведшего к первому штрафу.

## II. Игра в раунде и на лунке

### Правила 5 – 6

#### Правило 5 Игра в раунде

##### Назначение Правила:

В Правиле 5 говорится, как играется раунд, то есть, где и когда игрок может тренироваться на гольф-поле до раунда или во время раунда, когда раунд начинается и заканчивается, и что делать, если игру нужно остановить или возобновить. Игроки должны:

- начинать каждый раунд в назначенное время, и
- играть каждую лунку без перерывов и в быстром темпе вплоть до завершения раунда.

Когда наступает очередь игрока делать удар, рекомендуется, чтобы он затрачивал на его выполнение не более 40 секунд, а в большинстве случаев и еще меньше.

#### 5.1 Что означает раунд

*Раунд* состоит из 18 или менее лунок, играемых в установленном *Комитетом* порядке. Если по завершении *раунда* счет равный, и надлежит продолжать игру до выявления победителя:

- Ничейный матч продлевается каждый раз на одну лунку. Это является продолжением того же *раунда*, а не новым *раундом*.
- Переигровка в игре на счет ударов. Переигровка является новым *раундом*.

Игрок играет свой *раунд* с момента его начала до момента его окончания (см. Правило 5.3), за исключением случаев, когда игра остановлена по Правилу 5.7а.

Когда в Правиле говорится о действиях «во время *раунда*», то это не относится к действиям, совершенным во время остановки игры по Правилу 5.7а, если только это Правило не оговаривает другой порядок.

#### 5.2 Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами

В целях применения этого Правила:

- «Тренироваться на *гольф-поле*» означает выполнять удары по мячу или на любой из лунок тестировать поверхность *паттинг-грин*, а именно, катать по нему мяч или тереть его поверхность, и
- Ограничения на тренировку на *гольф-поле* до *раунда* или между *раундами* относятся только к игроку, но не к *кедди* игрока.

#### 5.2а Матчевая игра

Игрок может тренироваться на *гольф-поле* до *раунда* или между *раундами* соревнования в формате *матчевой игры*.

#### 5.2б Игра на счет ударов

В день соревнования в формате *игры на счет ударов*:



- Игроку не разрешается тренироваться на *гольф-поле* до *раунда*, за исключением того, что игрок может тренировать патты и чипы на своей первой *области-ти* или рядом с ней, а также тренироваться в любой тренировочной области.
- Игрок может тренироваться на *гольф-поле* после завершения игры своего последнего *раунда* этого дня.

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

#### **Штраф за нарушение Правила 5.2:**

- **Штраф за первое нарушение: Основной штраф** (применяется на первой лунке игрока).
- **Штраф за второе нарушение: Дисквалификация.**

## **5.3 Начало и окончание раунда**

### **5.3а Когда начинать раунд**

*Раунд* игрока начинается, когда он выполняет *удар*, чтобы начать свою первую лунку (см. Правило 6.1а).

Игрок должен начинать *раунд* в свое стартовое время (и не раньше этого времени):

- Это означает, что игрок должен быть готовым к игре в стартовое время и в стартовом месте, назначенные *Комитетом*.
- Под стартовым временем, назначенным *Комитетом*, понимается точное время (например, 9:00 означает 9:00:00, а не любое время до 9:01).

Если стартовое время откладывается по какой-либо причине (например, погодные условия, медленная игра другой группы или необходимость судейского решения), то данное Правило не будет нарушено, если игрок будет находиться в стартовом месте готовым к игре в тот момент, когда его группа сможет начать игру.

**Штраф за нарушение Правила 5.3а: Дисквалификация**, за исключением следующих трех случаев:

- **Исключение 1** – 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.
- **Исключение 2** – Игрок стартует раньше, но не более чем на пять минут: Игрок получает **основной штраф**, который применяется на его первой лунке.
- **Исключение 3** – Комитет считает, что стартовать игроку вовремя помешали исключительные обстоятельства: Данное Правило не нарушено, и штрафа нет.

### **5.3б Когда заканчивается раунд**

*Раунд* игрока заканчивается:

- В *матчевой игре* - когда результат матча определен по Правилу 3.2а(3) или (4).
- В *игре на счет ударов* - когда игрок забивает мяч в лунку на финальной лунке (включая исправление ошибки, например по Правилу 6.1 или 14.7b).

**См. Правила 21.1e, 21.2e, 21.3e и 23.3b** (когда *раунд* начинается и заканчивается в других форматах игры на счет ударов и в *Форболе*).

## **5.4 Игра в группе**

## 5.4a Матчевая игра

Во время *раунда* игрок и *противник* должны играть каждую лунку в одной группе.

## 5.4b Игра на счет ударов

Во время *раунда* игрок должен оставаться в группе, сформированной *Комитетом*, если только *Комитет* не одобрит изменение в этой группе до или после того, как оно произошло.

**Штраф за нарушение Правила 5.4: Дисквалификация.**

## 5.5 Тренировка во время раунда или во время остановки игры

### 5.5a Запрет на тренировочные удары во время игры на лунке

Во время игры на лунке игроку не разрешается выполнять тренировочный *удар* по любому мячу, находящемуся на *гольф-поле* или вне его.

Тренировочными *ударами* не являются:

- Тренировочный свинг, выполненный без намерения ударить по мячу.
- Возврат мяча в тренировочную область или другому игроку, когда это делается с единственной целью оказания любезности.
- *Удары*, выполненные игроком при доигрывании лунки, результат которой уже определен.

### 5.5b Ограничение на выполнение тренировочных ударов между двумя лунками

Между двумя лунками игроку не разрешается выполнять тренировочные *удары*.

**Исключение – Где игроку разрешено тренировать патты и чипы:** Игрок может тренировать патты и чипы в следующих областях или поблизости от них:

- *Паттинг-грин* только что завершенной лунки или любой тренировочный *грин* (см. Правило 13.1e), и
- *Область-ти* следующей лунки.

**Однако** такие тренировочные *удары* не разрешается выполнять из *бункера*, и они не должны приводить к неоправданной задержке игры (см. Правило 5.6a).

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило I-2** (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее тренировать патты и чипы на *паттинг-грине* только что завершенной лунки или поблизости от нее).

### 5.5c Тренировка во время приостановки игры Комитетом или любой другой остановки игры

Когда игра приостановлена *Комитетом* или остановлена другим образом по Правилу 5.7a, игроку не разрешается выполнять тренировочные *удары*, за исключением ударов:

- Разрешенных Правилу 5.5b,
- Выполняемых где-либо вне *гольф-поля*, и
- Выполняемых в каком-либо месте *гольф-поля*, разрешенном *Комитетом*.

Если матч остановлен по соглашению между игроками и не будет возобновлен в тот же самый день, то до возобновления игры игроки могут тренироваться на *гольф-поле* без ограничений.

### **Штраф за нарушение Правила 5.5: Основной штраф.**

Если нарушение произошло между двумя лунками, то штраф применяется на следующей лунке.

## **5.6 Неоправданная задержка; Быстрый темп игры**

### **5.6a Неоправданная задержка игры**

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

Игроку могут быть разрешены небольшие задержки по определенным причинам, таким как:

- Ожидание игроком помощи от *рефери* или *Комитета*,
- Травма или недомогание игрока, или
- По другой уважительной причине.

### **Штраф за нарушение Правила 5.6a:**

- **Штраф за первое нарушение: Один удар штрафа.**
- **Штраф за второе нарушение: Основной штраф.**
- **Штраф за третье нарушение: Дисквалификация.**

Если игрок неоправданно задерживает игру между двух лунок, то штраф применяется на следующей лунке.

### **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.

Игрокам рекомендуется пропускать вперед группы, которые играют быстрее.

(1) **Рекомендации по темпу игры.** Игроку на протяжении *раунда* следует играть в быстром темпе, не затрачивая 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.

Когда для игрока наступает его очередь играть:

- Рекомендуется, чтобы игрок тратил на выполнение *удара* не более 40 секунд, с момента, когда он может играть (или ему следовало бы играть), и ничто ему не мешает или не отвлекает, и
- Игроку, как правило, следует (и это приветствуется) играть быстрее рекомендованного времени.

(2) **Игра вне очереди для поддержания темпа игры.** В зависимости от формата игры игроки периодически могут играть вне очереди, чтобы способствовать темпу игры:

- В *матчевой игре* игроки могут согласовать игру одного из них вне очереди, чтобы сэкономить время (см. Правило 6.4a).
- В *игре на счет ударов* игроки могут играть «по готовности», проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности (см. Исключение к Правилу 6.4b).

(3) **Политика Комитета по темпу игры.** Чтобы стимулировать быстрый темп игры и обеспечить его соблюдение, *Комитету* следует принять Местное правило, определяющее Политику по темпу игры.

В такой Политике может устанавливаться максимальное время на завершение *раунда*, одной лунки или нескольких лунок, на выполнение *удара*, а также устанавливаться штрафы за несоблюдение такой Политики.

[См. Процедуры Комитета, Раздел 5G \(рекомендации по содержанию Политики по темпу игры\).](#)

## 5.7 Остановка игры. Возобновление игры

### 5.7a Когда игроки могут или должны останавливать игру

Во время *раунда* игрок не должен останавливать игру, за исключением следующих случаев:

- **Приостановка игры Комитетом.** Все игроки должны остановить игру, если *Комитет* приостановил игру (см. Правило 5.7b).
- **Остановка игры по соглашению в матчевой игре.** Игроки в *матчевой игре* могут прийти к соглашению остановить игру по любой причине, **за исключением** случаев, когда это приведет к задержке соревнования. Если они согласились остановить игру, а затем один из игроков хочет ее возобновить, то действие данного соглашения закончилось, и второй игрок должен возобновить игру.
- **Остановка игры отдельным игроком из-за молнии.** Игрок может остановить игру, если он оправданно считает, что существует опасность поражения молнией, **но** тогда он как можно скорее должен сообщить *Комитету* об остановке игры.

Уход с *гольф-поля*, как таковой, не является остановкой игры. Задержка игроком игры регламентируется **Правилom 5.6a**, а не данным **Правилom**.

Если игрок останавливает игру по какой-либо причине, не разрешенной настоящим **Правилom**, или не сообщает *Комитету* об остановке игры, когда от него это требуется, то игрок **дисквалифицируется**.

### 5.7b Что игроки должны делать, когда Комитет приостанавливает игру

Существует два варианта приостановки *Комитетом* игры с различными требованиями к тому, когда игроки должны останавливать игру.

(1) **Немедленная приостановка (например, когда существует непосредственная опасность).** Если *Комитет* объявляет о немедленной приостановке игры, то все игроки должны сразу остановить игру, и до возобновления игры *Комитетом* им не разрешается выполнять *удары*.

*Комитету* следует однозначно понимаемым способом оповестить игроков о немедленной приостановке игры.

(2) **Обычная приостановка (например, из-за темноты или неиграемого состояния гольф-поля).** Если *Комитет* приостанавливает игру по обычным причинам, то порядок действий каждой играющей группы зависит от того, где она находится:

- **Между двух лунок.** Если все игроки группы находятся между двух лунок, они должны остановить игру и им не разрешается выполнять *удары*, чтобы начать другую лунку, пока *Комитет* не возобновит игру.
- **Во время игры на лунке.** Если какой-либо игрок группы начал игру на лунке, то игроки по своему выбору могут либо сразу остановить игру, либо доиграть эту лунку.
  - В течение короткого промежутка времени (который обычно не должен превышать двух минут) игроки могут решить, сразу остановить игру, или продолжить игру на лунке.

- Если игроки решили продолжить игру на лунке, то они могут играть до завершения лунки либо остановить игру, не завершая лунки.
- После того, как игроки завершили эту лунку или остановили игру, не завершая лунку, им не разрешается выполнять *удары*, пока *Комитет* не возобновит игру согласно Правилу 5.7с

Если игроки не пришли к соглашению, что им делать, то:

Матчевая игра. Если *противник* останавливает игру, то игрок также должен остановить игру, и обоим игрокам не разрешается играть, пока *Комитет* не возобновит игру. Если игрок не остановит игру, то он получает **основной штраф (проигрыш лунки)**.

Игра на счет ударов. Любой игрок группы, независимо от того, что решили другие игроки группы, может выбрать, остановить ему игру или продолжить игру на лунке (**но** он может это сделать только при условии, что игрока будет сопровождать его *маркер*, чтобы вести счет игрока).

### **Штраф за нарушение Правила 5.7b: Дисквалификация.**

**Исключение – Штрафа нет, если по мнению Комитета были основания, ввиду которых игра не была остановлена.** Если *Комитет* решит, что были обстоятельства, из-за которых игрок не остановил игру, когда от него это требовалось, то данное Правило не нарушено и штраф не налагается.

**См. процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило J-I** (рекомендуемые способы, которыми *Комитет* может оповестить игроков о немедленной и обычной приостановке игры).

## **5.7с Что игроки должны делать при возобновлении игры**

(1) Где возобновлять игру. Игрок должен возобновить игру в том месте на лунке, где она была остановлена, или, если это произошло между двух лунок - из следующей *области-ти*, даже если игра возобновляется на другой день.

(2) Когда возобновлять игру. Игрок должен находиться на месте, указанном в п. (1) и быть готовым к игре:

- В назначенное *Комитетом* время возобновления игры, и
- Игрок должен возобновить игру в это время (и не раньше этого времени).

Если по какой-либо причине возникает задержка с возобновлением игры (например, сначала нужно сыграть игрокам впереди идущей группы, чтобы освободилась лунка), то нарушения данного Правила не будет, если игрок будет находиться на месте, готовым к игре в тот момент, когда у группы игрока появится возможность возобновить игру.

### **Штраф за нарушение Правила 5.7с: Дисквалификация.**

**Исключения, когда игрок не возобновляет игру вовремя, но не дисквалифицируется:** Исключения 1, 2 и 3 в Правиле 5.3а и Исключение к Правилу 5.7b применяются также и в этой ситуации.

## **5.7d Поднятие мяча, когда игра остановлена. Возвращение мяча на место и замена мяча, когда игра возобновляется**

(1) Поднятие мяча при остановке игры или до ее возобновления. Когда игра на лунке остановлена по этому Правилу, игрок может *замаркировать* местоположение своего мяча и поднять его (см. Правило 14.1).

До или после возобновления игры:

- Если мяч игрока был поднят при остановке игры. Игрок должен *возвратить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Если мяч игрока не был поднят при остановке игры. Игрок может играть мяч, как он лежит, или может *замаркировать* местоположения мяча, поднять мяч (см. Правило 14.1) и *возвратить* этот мяч или другой мяч на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Но в любом из этих случаев:

- Если *положение мяча* было изменено в результате поднятия мяча, то игрок должен *возвратить* на место этот мяч или другой мяч, как это предписано Правилom 14.2d.
- Если *положение мяча* было изменено после того, как мяч был поднят и до того, как он был *возвращен* на место, то Правило 14.2d не применяется:
  - Первоначальный мяч или другой мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
  - Если *положение мяча* или другие условия, влияющие на удар, ухудшились в течение этого времени, применяется Правило 8.1d.

(2) Что делать, если мяч или маркер мяча сдвинуты во время остановки игры. Если мяч игрока или маркер мяча до возобновления игры были *сдвинуты* каким-либо образом (в том числе *природными силами*), игрок должен:

- *Возвратить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* это первоначальное место, а затем *возвратить* на это место первоначальный мяч или другой мяч (см. Правила 14.1 and 14.2).

Если условия, влияющие на удар игрока, ухудшились во время остановки игры, см. Правило 8.1d.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 5.7d: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## Правило 6 Игра на лунке

### Назначение Правила:

В Правиле 6 говорится о том, как играть лунку, а именно - о специальных Правилах игры, применяемых в начале игры на лунке из области-ти, о требовании играть всю лунку одним мячом, за исключением случаев, когда разрешена его замена, об очередности игры (которая более важна в матчевой игре, чем в игре на счет ударов) и об окончании игры на лунке.

### 6.1 Начало игры на лунке

#### 6.1a Когда начинается игра на лунке

Игрок начинает игру на лунке, когда он выполняет *удар*, чтобы начать игру на этой лунке.

Игра на лунке началась, даже если этот *удар* был выполнен вне пределов *области-ти* (см. Правило 6.1b) или этот *удар* был отменен по какому-либо Правилу.

#### 6.1b Мяч должен быть сыгран из пределов области-ти

Игрок должен начинать каждую лунку, играя мяч с любого места в пределах *области-ти* согласно Правилу 6.2b.

Если игрок, начинающий лунку, сыграет мяч вне пределов *области-ти* (в том числе от неверных тир-маркеров, независимо от того, расположены они на этой же лунке или на другой лунке):

(1) **Матчевая игра.** Штрафа нет, **однако противник** может отменить этот *удар*:

- Это должно быть сделано незамедлительно и до того, как любой из игроков выполнит следующий *удар*. Если *противник* отменяет *удар*, то он не может изменить это свое решение.
- Если *противник* отменяет *удар*, то игрок должен сыграть мяч из пределов *области-ти*, и очередь выполнять *удар* по-прежнему остается за игроком.
- Если *противник* не отменяет *удар*, то этот *удар* засчитывается, а мяч находится в *игре* и должен играть, как он лежит.

(2) **Игра на счет ударов.** Игрок получает **основной штраф (два удара штрафа)** и должен исправить ошибку, сыграв мяч из пределов *области-ти*:

- Мяч, сыгранный вне пределов *области-ти*, не находится в *игре*.
- Этот *удар* и все другие удары до исправления ошибки (включая выполненные удары и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом) не засчитываются.
- Если игрок не исправляет ошибку до того, как выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда*, до того, как сдаст свою *счетную карточку*, игрок **дисквалифицируется**.

### 6.2 Игра мячом из области-ти

#### 6.2a Когда применяются Правила для области-ти

В Правило 6.2b включены специальные Правила для *области-ти*, которые применяются каждый раз, когда игроку предписано или разрешено играть из *области-ти*, в том числе, когда:

- Игрок начинает игру на лунке (см. Правило 6.1),
- Игрок предстоит повторно играть из *области-ти* согласно Правилу (см. Правило 14.6), или
- Мяч игрока находится в *игре* в *области-ти* после *удара* или после того, как игрок использовал рельеф.

Это Правило применяется только к *области-ти*, из которой игрок должен начинать игру на той лунке, которую он играет, но не к другим местам, предназначенным для размещения ти на данном *гольф-поле* (независимо от того, относятся они к этой же лунке или к другой лунке).

## 6.2b Правила для области-ти

### (1) Когда мяч находится в области-ти.

- Мяч находится в *области-ти*, когда любая его часть касается любой части *области-ти* или нависает над ней.
- Игрок может стоять за пределами *области-ти*, выполняя *удар* по мячу, находящемуся в пределах *области-ти*.

РИСУНОК 6.2В: КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ В ОБЛАСТИ-ТИ



### (2) Мяч может быть приподнят или сыгран с поверхности земли. Мяч должен быть сыгран:

- С *подставки-ти*, установленной в земле или на ее поверхности, или
- Непосредственно с поверхности земли.

Для целей применения этого Правила в понятие «земля» включается песок или другой природный материал, на который устанавливается мяч или *подставка-ти*.

Игроку не разрешается выполнять *удар* по мячу, установленному на *подставку-ти*, не соответствующую требованиям, или по мячу, приподнятому способом, не разрешенным этим Правилom.

### **Штраф за нарушение Правила 6.2b(2):**

- **Штраф за первое нарушение, произошедшее в результате одного действия или взаимосвязанных действий: Основной штраф.**
- **Штраф за второе нарушение, не связанное с первым нарушением: Дисквалификация.**

(3) Можно улучшать некоторые условия в области-ти. До выполнения *удара* игрок может совершать следующие действия в *области-ти* с целью *улучшить условия, влияющие на удар* (см. Правило 8.1b(8)):



- Изменять поверхность земли в *области-ти* (например, создавать углубления клюшкой или ногой),
- Перемещать, сгибать или рвать траву, сорняки или другие природные объекты, которые закреплены или растут в земле на поверхности *области-ти*,
- Убирать или придавливать песок и почву в *области-ти*, и
- Убирать росу, иней и воду в *области-ти*.

Но игрок получает **основной штраф**, если он совершает какие-либо другие действия с целью *улучшить условия, влияющие на удар* в нарушение Правила 8.1a.

#### (4) Ограничения на перемещение ти-маркеров при игре из области-ти.

- Установленные *Комитетом* ти-маркеры задают размеры каждой *области-ти*, и они должны оставаться в одном и том же местоположении для всех игроков, играющих из этой *области-ти*.
- Если игрок *улучшает условия, влияющие на удар*, перемещая такие ти-маркеры до того, как сыграет из *области-ти*, он получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1a(1).

Во всех других ситуациях ти-маркеры считаются обычными *подвижными препятствиями* и могут быть перемещены, как это разрешается в Правиле 15.2.

(5) **Мяч не находится в игре, пока не выполнен удар.** Когда игрок начинает лунку или повторно играет из *области-ти* согласно какому-либо Правилу, и независимо от того, приподнят мяч над землей или находится на земле:

- Мяч не находится *в игре* до тех пор, пока игрок не выполнит по нему *удар*, и
- Мяч может быть без штрафа поднят или *сдвинут* до выполнения *удара*.

Если установленный на *подставку-ти* мяч падает с нее или игрок сталкивается с ней мяч до выполнения *удара*, то мяч может быть вновь установлен на *подставку-ти* в любом месте *области-ти* без штрафа.

**Однако**, если игрок выполняет *удар* по мячу в момент его падения или после того, как мяч упал, то штрафа нет, этот *удар* засчитывается, и этот мяч находится *в игре*.

(6) **Если мяч в игре лежит в области-ти.** Если находящийся *в игре* мяч игрока находится в пределах *области-ти* после *удара* (например, игрок ударил по мячу, установленному на *подставку-ти*, но промахнулся) или после использования рельефа, игрок может:

- Поднять или передвинуть этот мяч без штрафа (см. Правило 9.4b, Исключение 1), и
- Сыграть этот мяч или другой мяч из любого места *области-ти* с *подставки-ти* или с поверхности земли в соответствии с п.(2), в том числе, сыграть мяч, как он лежит.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 6.2b(6): Основной штраф по Правилу 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 6.3 Мяч, используемый для игры на лунке

### Назначение Правила:

Лунка играется последовательностью ударов, выполняемых из *области-ти* к паттинг-грину и до попадания в лунку. После удара из *области-ти* и до завершения лунки, в общем случае, от игрока требуется играть одним и тем же мячом. Игрок получает штраф, если выполняет удар по неверному мячу или по замещающему мячу, когда замена не разрешена Правилами.

### 6.3a Забить в лунку тот же мяч, который был сыгран из области-ти

Игрок может начинать игру на лунке из *области-ти* любым мячом, соответствующим требованиям, и может менять мячи между лунками.

Игрок должен *забить* в лунку тот же самый мяч, который был сыгран из *области-ти*, за исключением случаев, когда:

- Этот мяч был *потерян* или пришел в состояние покоя *за пределами гольф-поля*, или
- Игрок *заменял* этот мяч другим мячом (независимо от того, было ли это разрешено).

Игроку следует нанести идентификационную метку на мяч, которым он собирается играть (см. Правило 7.2).

### 6.3b Замена мяча во время игры на лунке

(1) **Когда игроку разрешается и когда не разрешается замена мяча.** Некоторые Правила разрешают игроку *заменить* используемый им для игры на лунке мяч другим, *замещающим* мячом, а другие Правила не разрешают:

- При использовании рельефа по Правилу, включая как случаи *вбрасывания* мяча, так и случаи установки мяча (например, когда мяч не остается в *области рельефа*, или при использовании рельефа на *паттинг-грине*), игрок может использовать как первоначальный мяч, так и другой мяч (Правило 14.3a),
- Когда игрок играет повторно с места выполнения предыдущего *удара*, он может использовать как первоначальный мяч, так и другой мяч (Правило 14.6), и
- Когда игрок *возвращает* мяч на место, ему не разрешается *заменять* мяч, и он должен использовать первоначальный мяч, с определенными исключениями (Правило 14.2a).

(2) **Замещающий мяч становится мячом в игре.** Если игрок *заменяет* свой мяч и вводит в игру другой мяч (см. Правило 14.4):

- Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, даже если он находится в состоянии покоя на *гольф-поле*.
- Это относится даже к ситуации, в которой игрок:
  - *Заменял* свой первоначальный мяч, когда это не было разрешено Правилами (независимо от того, осознавал ли он факт *замены*), или
  - *Возвратил* на место, *вбросил* или установил *замещающий* мяч (1) в *неверном месте*, (2) *неправильным* способом или (3) с использованием неприменимой процедуры.
- Как исправить ошибку до выполнения *удара* по *замещающему* мячу, см. Правило 14.5.

Если первоначальный мяч игрока не был найден, и игрок ввел в игру другой мяч, используя рельеф *удар-и-расстояние* (см. Правила 17.1d, 18.1, 18.2b и 19.2a), или игрок действовал в соответствии с применимым Правилу при наличии *знания или уверенности* что с мячом произошло определенное событие (см. Правила 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e и 17.1c):

- Игрок должен продолжить игру *замещающим* мячом, и
- Игроку не разрешается играть первоначальным мячом, даже если он будет найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 18.2a(1)).

(3) **Выполнение удара по неправомерно замещающему мячу.** Если игрок выполняет *удар* по неправомерно *замещающему* мячу:

- Игрок получает ***основной штраф***.
- В *игре на счет ударов* игрок должен доиграть лунку неправомерно *замещающим* мячом.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 6.3с Неверный мяч

(1) Выполнение удара по неверному мячу. Игроку нельзя выполнять удар по неверному мячу.

**Исключение – Мяч, движущийся в воде:** Штрафа нет, если игрок выполняет удар по неверному мячу, который движется в воде в штрафной области или во временной воде:

- Этот удар не засчитывается, и
- Игрок должен исправить ошибку согласно Правилам, сыграв верным мячом с его первоначального места или использовав рельеф согласно Правилам.

**Штраф за игру неверным мячом в нарушение Правила 6.3с(1): Основной штраф.**

В матчевой игре:

- Если игрок и противник во время игры на лунке сыграют мячами друг друга, то первый из них, кто выполнил удар по неверному мячу, получает **основной штраф (проигрыш лунки).**
- Если неизвестно, какой из неверных мячей был сыгран первым, то штрафа нет, и лунка должна быть доиграна обменными мячами.

В игре на счет ударов игрок должен исправить ошибку, продолжив игру первоначальным мячом, сыграв его, как он лежит, или использовав рельеф согласно Правилам:

- Удар, выполненный по неверному мячу и все другие удары до исправления ошибки (включая выполненные удары и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом) не засчитываются.
- Если игрок не исправляет ошибку до того, как выполнит удар, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки раунда, до того, как сдаст свою счетную карточку, игрок **дисквалифицируется.**

(2) Что делать, если другой игрок сыграл мячом игрока, как неверным мячом. Если имеются знание или уверенность, что другой игрок сыграл мячом игрока, как неверным мячом, игрок должен вернуть первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Это применяется независимо от того, найден первоначальный мяч или нет.

## 6.3d Когда игрок может играть несколькими мячами одновременно

Игрок может играть на лунке несколькими мячами одновременно, только когда он:

- Играет временным мячом (который либо станет мячом в игре, либо игра им будет прекращена, как предусмотрено в Правиле 18.3с), или
- Играет двумя мячами в игре на счет ударов, чтобы исправить возможное серьезное нарушение при игре с неверного места (см. Правило 14.7b) или когда игрок сомневается в правильности применения процедуры (см. Правило 20.1с(3)).

## 6.4 Очередность во время игры на лунке

**Назначение Правила:**

В Правиле 6.4 говорится об очередности игры в ходе розыгрыша лунки. Очередность игры из области зависит от того, кому предоставлена честь сыграть первым, а после этого определяется тем, чей мяч находится дальше от лунки.

- В матчевой игре очередность игры имеет принципиальное значение; если игрок играет вне очереди, его противник может отменить этот удар, и тогда игроку придется играть повторно.

- В игре на счет ударов за игру вне очереди штрафа нет, и игрокам разрешается и рекомендуется играть «по готовности», то есть играть вне очереди, но проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности.

## 6.4а Матчевая игра

(1) **Очередность игры.** Игрок и *противник* должны играть в следующей очередности:

- Начало игры на первой лунке. На первой лунке *честь сыграть первым* определяется стартовым распределением, подготовленным *Комитетом*, а в случае его отсутствия – соглашением или жребием (например, подбрасыванием монеты).
- Начало игры всех на других лунках.
  - Игрок, который выиграл лунку, имеет *честь сыграть первым* из следующей *области-ти*.
  - Если лунка была сыграна вничью, то *честь сыграть первым* сохраняется за тем, у кого она была в предыдущей *области-ти*.
  - Если игрок своевременно запросил судейское решение (см. Правило 20.1b), и оно еще не было вынесено *Комитетом*, но может оказать влияние на то, у кого будет *честь сыграть первым* на следующей лунке, то *честь сыграть первым* определяется по соглашению или жребием.
- После того, как оба игрока начали игру на лунке.
  - Первым играется мяч, который находится дальше от *лунки*.
  - Если мячи находятся на одинаковом удалении от *лунки* или их сравнительная удаленность неизвестна, то мяч, играемый первым, определяется по соглашению или жребием.

(2) **Противник может отменить удар игрока, выполненный вне очереди.** Если игрок играет в очередь *противника*, то штрафа нет, но *противник* может отменить этот *удар*:

- Это должно быть сделано незамедлительно и до того, как любой из игроков выполнит следующий *удар*. Если *противник* отменяет *удар*, то он не может изменить это свое решение.
- Если *противник* отменил *удар*, то игрок должен, когда наступит его очередь, сыграть мяч с места, откуда был выполнен этот *удар* (см. Правило 14.6).
- Если *противник* не отменяет *удар*, то этот *удар* засчитывается, а мяч находится в *игре* и должен играть, как он лежит.

**Исключение – Игра вне очереди по соглашению для экономии времени:**

Чтобы сэкономить время:

- Игрок может предложить *противнику* сыграть вне очереди или может согласиться с предложением *противника* сыграть вне очереди.
- Если *противник* затем выполняет *удар* вне очереди, то игрок теряет право отменить этот *удар*.

См. [Правило 23.6](#) (очередность игры в формате *Форбол*).

## 6.4б Игра на счет ударов

(1) **Обычная очередность игры.**

- Начало игры на первой лунке. *Честь сыграть первым* из первой *области-ти* определяется стартовым распределением, подготовленным *Комитетом*, а в случае его отсутствия – соглашением или жребием (например, подбрасыванием монеты).
- Начало игры на всех других лунках.

- Игрок группы с наименьшим гросс-счетом на лунке имеет *честь сыграть первым* из следующей *области-ти*; игроку со вторым меньшим гросс-счетом следует играть следующим и т.д.
- Если несколько игроков сыграли лунку с одинаковым счетом, то им следует играть в той же очередности, что и из предыдущей *области-ти*.
- *Честь сыграть первым* определяется гросс-счетом, даже в соревнованиях с учетом гандикапа.
- После того, как все игроки начали лунку.
  - Мяч, находящийся дальше от *лунки*, должен играть первым.
  - Если два или несколько мячей находятся на одинаковом удалении от *лунки* или их сравнительная удаленность неизвестна, то мяч, играемый первым, определяется по соглашению или жребием.

Если игрок сыграет вне очереди, то штрафа нет, **за исключением** случая, когда двое или несколько игроков договорились играть вне очереди, чтобы предоставить одному из них преимущество; тогда каждый из них получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

**(2) Игра вне очереди: ответственно и безопасно («гольф по готовности»)**. Игрокам разрешается и рекомендуется играть вне очереди, но проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности, например, когда:

- Двое или несколько игроков приходят к соглашению играть вне очереди для удобства или экономии времени,
- Мяч игрока останавливается очень близко к *лунке*, и игрок хочет *забить* мяч в *лунку*, или
- В индивидуальной игре игрок готов и имеет возможность сыграть раньше другого игрока, которому следует играть при обычной очередности игры согласно п. (1), при условии, что игра вне очереди не подвергнет опасности, не отвлечет какого-либо другого игрока или не мешает его игре.

**Однако**, если игрок, для которого наступила его очередь играть согласно п.(1), готов и имеет возможность сыграть, и при этом показывает, что он хочет сыграть первым, то другим игрокам, как правило, следует подождать, пока он не сыграет.

Игроку не следует играть вне очереди, чтобы получить преимущество перед другими игроками.

#### **6.4c Если игроку предстоит сыграть временный мяч или другой мяч из области-ти**

В этом случае игроку следует играть свой *временный мяч* или другой мяч из *области-ти* после того, как все остальные игроки этой группы выполнили свои первые *удары* на лунке.

Если нескольким игрокам предстоит играть *временные мячи* или другие мячи из *области-ти*, то очередность игры будет такой же, какой она была ранее.

Если *временный мяч* или другой мяч сыгран вне очереди - см. Правила 6.4a(2) и 6.4b.

#### **6.4d Если игрок использует рельеф или играет временный мяч не из области-ти, а из любого другого места гольф-поля**

Очередность игры согласно Правилам 6.4a(1) и 6.4b(1) в этих двух ситуациях будет следующей:

**(1) Использование рельефа, чтобы сыграть мяч с места, отличного от того, на котором он лежит.**

- Когда игрок понимает, что от него требуется использовать рельеф удар-и-расстояние. Очередность игры для этого игрока определяется местом выполнения его предыдущего удара.
- Когда у игрока есть выбор, играть мяч, как он лежит, или использовать рельеф.

- Очередность игры для этого игрока определяется местом, где лежит первоначальный мяч (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Это применимо даже в том случае, если игрок уже решил использовать релиф *удар-и-расстояние* или решил использовать релиф, чтобы сыграть с места, отличного от того, где лежит первоначальный мяч (например, когда первоначальный мяч находится в *штрафной области* или мяч сочтен неиграемым).

(2) **Игра временным мячом.** Игроку необходимо сыграть *временный мяч* сразу после выполнения предыдущего удара, и до того, как кто-либо другой сыграет мяч, **за исключением** случаев:

- Когда игрок начинает игру на лунке из *области-ти* (см. Правило 6.4с), или
- Когда игрок еще не принял решение об игре *временным мячом* (в этом случае, после решения игрока сыграть *временный мяч* очередность игры определяется местом, с которого был выполнен предыдущий удар).

## 6.5 Завершение игры на лунке

Игрок завершает игру на лунке:

- В *матчевой игре*, когда:
  - игрок *забивает* мяч в лунку или ему уступают его следующий удар, или
  - результат этой лунки определен (например, когда *противник* уступает лунку, когда счет *противника* на этой лунке меньше, чем возможный счет у игрока, либо, когда игрок или *противник* получает *основной штраф* (проигрыш лунки)).
- В *игре на счет ударов* - когда игрок *забивает* мяч в лунку по Правилу 3.3с.

См. [Правила 21.1b\(1\), 21.2b\(1\), 21.3b\(1\) и 23.3с](#) (когда игрок завершает игру на лунке в других форматах *игры на счет ударов* или в формате *Форбол*).

## III Игра мячом

### Правила 7 – II

#### Правило 7 Поиск мяча: обнаружение и идентификация мяча

##### Назначение Правила:

Правило 7 разрешает игроку после каждого удара совершать разумно необходимые действия для корректного поиска своего мяча в игре.

- Но игроку по-прежнему нужно быть осторожным, поскольку, если его чрезмерные действия приведут к улучшению условий, влияющих на его следующий удар, то он получит штраф.
- Если игрок, пытаясь найти и идентифицировать мяч, случайно сдвинет его, то игрок не получает штраф, но мяч должен быть возвращен на первоначальное место.

#### 7.1 Как корректно искать мяч

##### 7.1a Игрок может совершать разумно необходимые действия, чтобы найти и идентифицировать мяч

Игрок несет ответственность за обнаружение своего находящегося *в игре* мяча после каждого удара.

Игрок может корректно искать мяч, совершая для его обнаружения и идентификации разумно необходимые действия, например:

- Перемещать песок и воду, и
- Сдвигать или сгибать траву, кусты, ветки деревьев и другие растущие или закрепленные природные объекты, а также ломать такие объекты (**но** только, если такое ломание является следствием других разумно необходимых действий для обнаружения и идентификации мяча).

Если такие разумно необходимые действия в рамках корректного поиска *улучшат условия, влияющие на удар*:

- Штрафа по Правилу 8.1a нет, если *улучшение* произошло в ходе корректного поиска.
- **Но** если *улучшение* стало результатом действий, превышающих действия, разумно необходимые для корректного поиска, то игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1a.

Пытаясь найти и идентифицировать мяч, игрок может удалять *свободные помехи*, как это разрешено Правилем 15.1, и удалять *подвижные препятствия*, как это разрешено Правилем 15.2.

##### 7.1b Что делать, если песок, влияющий на положение мяча игрока, был перемещен во время попыток найти или идентифицировать мяч

- Игрок должен воссоздать первоначальное *положение мяча* в песке, **однако**, если мяч был полностью покрыт песком, то игрок может оставить небольшую часть мяча видимой.
- Если игрок сыграет мяч, не воссоздав его первоначальное *положение*, то игрок получает **основной штраф**.

#### 7.2 Как идентифицировать мяч

Мяч игрока, который находится в состоянии покоя, может быть идентифицирован одним из следующих способов:

- Игрок или кто-то другой видел, что мяч пришел в состояние покоя при обстоятельствах, не оставляющих сомнений, что этот мяч является мячом игрока.
- На мяче видна идентификационная метка игрока (см. Правило 6.3а).
- В области, где предположительно находится мяч игрока, найден мяч того же производителя, той же модели, с тем же номером и в том же состоянии, что и мяч игрока, (**однако** этот способ не применим, если в этой области находится идентичный мяч, и невозможно определить, который из мячей является мячом игрока).

Если *временный мяч* игрока неотличим от его первоначального мяча, см. Правило 18.3с(2).

### 7.3 Поднятие мяча для идентификации

Если мяч предположительно является мячом игрока, но его нельзя идентифицировать в том положении, в котором он лежит:

- Для идентификации игрок может поднять этот мяч или повернуть его, **однако**:
- Местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а мяч не разрешается очищать в большей мере, чем это необходимо для его идентификации (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*) (см. Правило 14.1).

Если поднятый мяч является мячом игрока или мячом другого игрока, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Если игрок согласно этому Правилу поднимает свой мяч без оправданной необходимости его идентифицировать (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*, где игрок может поднимать мяч по Правилу 13.1b), не *маркирует* местоположение мяча до его поднятия или очищает мяч, когда это не разрешено, игрок получает **один удар штрафа**.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 7.3: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

### 7.4 Мяч случайно сдвинут при попытках его найти или идентифицировать

Штрафа нет, если мяч игрока случайно *сдвинут* игроком, *противником* или кем-либо другим во время попыток найти или идентифицировать мяч.

В этом случае мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2). При этом:

- Если мяч лежал на *неподвижном препятствии*, *неотъемлемом объекте гольф-поля*, *границном объекте* либо растущем или закрепленном природном объекте, под ним или вплотную к нему, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место на таком объекте, под ним или вплотную к нему (см. Правило 14.2с).
- Если мяч был покрыт песком, то первоначальное *положение мяча* должно быть воссоздано, а мяч должен быть *возвращен* в это *положение* (см. Правило 14.2d(1)). **Но** при этом игрок может оставить небольшую часть мяча видимой.

См. также Правило 15.1a (ограничение на намеренное удаление некоторых *свободных помех* перед *возвращением* мяча на место).

**Штраф за нарушение Правила 7.4: Основной штраф.**



## Правило 8 Гольф-поле играет таким, каким игрок его находит

### Назначение Правила:

В Правиле 8 устанавливается основополагающий принцип игры: «играйте гольф-поле, каким вы его находите». После того, как мяч игрока пришел в состояние покоя, игроку обычно нужно принять как данность условия, влияющие на следующий удар, и не улучшать их до выполнения удара. Однако игрок может совершать определенные разумно необходимые действия, даже если они приведут к улучшению указанных условий. При некоторых обстоятельствах эти условия могут быть восстановлены без штрафа после того, как они были улучшены или ухудшены.

### 8.1 Действия игрока, которые улучшают условия, влияющие на удар

Чтобы соблюдался принцип «играйте *гольф-поле*, каким вы его находите», это Правило ограничивает игрока в действиях по *улучшению* любого из нижеследующих «*условий, влияющих на удар*» (в любом месте *гольф-поля* или вне его) в отношении следующего *удара* игрока:

- *Положения* находящегося в покое мяча игрока,
- Области планируемой *стойки* игрока,
- Области планируемого свинга игрока,
- *Линии игры* игрока, и
- *Области рельефа*, в которой игрок будет *вбрасывать* или устанавливать мяч.

Это Правило применяется к действиям, совершенными как во время *раунда*, так и во время остановки игры по Правилу 5.7а.

Оно не применяется в отношении:

- Удаления *свободных помех* или *подвижных препятствий*, что разрешается в пределах, предусмотренных Правилем 15, или
- Действия, совершенного во время движения мяча игрока, что регламентируется Правилем 11.

### 8.1а Неразрешенные действия

**За исключением** ограниченного перечня действий, разрешенных Правилами 8.1b, c и d игроку нельзя совершать какие-либо из нижеперечисленных действий, если они *улучшают условия, влияющие на удар*:

(1) Перемещать, сгибать или ломать какие-либо:

- Растущие или закрепленные природные объекты, или
- *Неподвижные препятствия, неотъемлемые объекты гольф-поля* или *граничные объекты*, или
- Ти-маркеры в *области-ти* при игре мячом из этой *области-ти*.

(2) Перемещать *свободную помеху* или *подвижное препятствие* в определенную позицию (например, конструировать *стойку* или *улучшать линию игры*).

(3) Изменять поверхность земли, в том числе:

- Укладывать дивот в углубление от дивота,
- Удалять или придавливать уложенные на место дивоты или другие куски дерна, или
- Создавать или устранять углубления, вмятины или неровности поверхности.

(4) Удалять либо придавливать песок или рассыпанную почву.

(5) Удалять росу, иней или воду.

**Штраф за нарушение Правила 8.1а: Основной штраф.**

## 8.1b Разрешенные действия

При подготовке или выполнении удара игрок может без штрафа совершать любое из следующих действий, даже если это действие *улучшает условия, влияющие на удар*:

- (1) Корректно искать свой мяч, совершая разумно необходимые действия для его обнаружения и идентификации (см. Правило 7.1a).
- (2) Совершать разумно необходимые действия для удаления *свободных помех* (см. Правило 15.1) и *подвижных препятствий* (см. Правило 15.2).
- (3) Совершать разумно необходимые действия при *маркировке* мяча, а также при поднятии и *возвращении* мяча на место согласно Правилам 14.1 и 14.2.
- (4) Слегка ставить клюшку на землю непосредственно перед мячом или непосредственно за ним.

Но при этом не разрешается:

- Прижимать клюшку к земле, или
- Касаться клюшкой песка непосредственно перед мячом или непосредственно за ним, когда мяч лежит в *бункере* (см. Правило 12.2b (1)).

(5) Прочно устанавливать ноги при принятии *стойки*, в том числе, углублять ноги в песок или рыхлую почву в разумных пределах.

(6) Корректно принимать *стойку*, совершая разумно необходимые действия, чтобы приблизиться к мячу и принять *стойку*.

Но при этом:

- У игрока нет права на принятие обычной *стойки* или выполнение обычного свинга, и
- В каждой конкретной ситуации игрок должен выбирать такую последовательность действий, которая затрагивает окружение в наименьшей степени.

(7) Выполнять *удар* или *замах для удара*, который затем будет выполнен.

**Однако**, если мяч лежит в *бункере*, касание песка в *бункере* при замахе запрещено Правилем 12.2b(1)

(8) В *области-ти*:

- Устанавливать *подставку-ти* в земле или на поверхности земли (см. Правило 6.2b(2)),
- Сдвигать, сгибать или ломать любые растущие или закрепленные природные объекты (см. Правило 6.2b(3)), и
- Изменять поверхность земли, удалять или придавливать песок или почву, удалять росу, иней или воду (см. Правило 6.2b(3))

(9) В *бункере* - разравнивать песок с целью ухода за *гольф-полем* после того, как сыгранный из *бункера* мяч находится вне этого *бункера* (см. Правило 12.2b(3)).

(10) На *паттинг-грине* - удалять песок и рассыпанную почву, а также устранять повреждения (см. Правило 13.1c).

(11) Перемещать природные объекты, чтобы узнать закреплены ли они.

Но если окажется, что такой объект закреплен или растет, то он должен оставаться закрепленным и должен быть возвращен, насколько это возможно, в свою первоначальную позицию.

## 8.1c Нет штрафа при восстановлении условий, улучшенных в нарушение Правил 8.1a(1) или 8.1a(2)

Если игрок *улучшил условия, влияющие на удар*, тем, что переместил, согнул или сломал объект в нарушение Правила 8.1a(1) или переместил объект в определенную позицию в нарушение 8.1a(2):

- Штрафа нет, если до выполнения следующего удара игрок устранит это *улучшение*, восстановив условия к первоначальному состоянию способом, разрешенным ниже в п.(1) или п.(2)
- **Однако**, если игрок *улучшает условия, влияющие на удар*, совершая какое-либо из других действий, описанных в Правилах 8.1a (3)-(5), то он уже не сможет избежать штрафа, даже если восстановит условия к первоначальному состоянию.

**(1) Как восстанавливать условия, которые были улучшены перемещением, сгибанием или ломанием объекта.** До выполнения удара игрок может избежать штрафа за нарушение Правила 8.1a(1), если восстановит первоначальный объект как можно точнее к его первоначальному состоянию, так чтобы было устранено *улучшение*, получившееся в нарушение Правил, например, совершит следующие действия:

- Вернет на место *граничный объект* (например, граничный колышек), который был удален, или вернет в первоначальную позицию *граничный объект*, угол наклона которого был изменен, или
- Вернет в первоначальную позицию ветку дерева, траву или *неподвижное препятствие* после того, как они были перемещены.

**Однако** игрок не сможет избежать штрафа:

- Если *улучшение* не было устранено (например, *граничный объект* или ветка были существенным образом согнуты или сломаны, так что стало невозможно их вернуть в первоначальную позицию), или
- Если для восстановления *условий* используется что-либо, кроме первоначального объекта, например:
  - используется другой или дополнительный объект (например, другой колышек установлен в отверстие, из которого был удален граничный колышек, или перемещенная ветка привязана, чтобы она оставалась в определенном расположении), или
  - используются другие материалы, чтобы поправить первоначальный объект (например, сломанный *граничный объект* или сломанная ветка перематываются лентой).

**(2) Как восстановить условия, которые были улучшены перемещением объекта в определенную позицию.** До выполнения удара игрок может избежать штрафа за нарушение Правила 8.1a(2), если удалит объект, который был перемещен в определенную позицию.

## **8.1d Восстановление условий, ухудшенных после того, как мяч пришел в состояние покоя**

Если *условия, влияющие на удар*, были ухудшены после того, как мяч игрока пришел в состояние покоя:

**(1) Когда восстановление ухудшенных условий разрешено.** Если *условия, влияющие на удар*, были ухудшены любым (кроме игрока) человеком, или *животным*, или искусственным предметом, то игрок по Правилу 8.1a может без штрафа:

- Восстановить первоначальные *условия* настолько, насколько это возможно.
- *Замаркировать* местоположение мяча, поднять, очистить и *возвратить* мяч на первоначальное место (см. Правила 14.1 и 14.2), если такие действия являются целесообразными для восстановления первоначальных *условий* или если что-то попало на мяч во время ухудшения *условий*.
- В случае, если ухудшенные *условия* не могут быть легко восстановлены, то поднять и *возвратить* мяч на место, установив его на ближайшее место (не ближе к *лунке*), которое (1) имеет наиболее похожие *условия, влияющие на удар*, (2) находится в пределах одной

длины клюшки от первоначального места, и (3) находится в той же области гольф-поля, что и это место.

**Исключение – Положение мяча, которое было ухудшено во время или после поднятия мяча или его сдвига и до того, как мяч был возвращен на место:** Эта ситуация регламентируется Правилom 14.2d, но если ухудшение *положения* произошло, когда игра была остановлена и мяч поднят, то тогда применяется это Правило.

(2) **Когда восстановление ухудшенных условий не разрешено.** Если условия, влияющие на удар, были ухудшены игроком, природным объектом или *природными силами*, такими как ветер или вода, игроку нельзя *улучшать* эти ухудшенные условия в нарушение Правила 8.1a (за исключением случаев, разрешенных Правилами 8.1c(1), 8.1c(2) и Правилom 13.1c).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 8.1d: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера в отношении мяча игрока или снаряжения игрока приравниваются к действиям игрока).

## 8.2 Намеренные действия игрока для изменения других физических условий с целью повлиять на собственный мяч игрока, находящийся в состоянии покоя, или на предстоящий удар

### 8.2a Когда применяется Правило 8.2

В этом Правиле рассматриваются только намеренные действия игрока для изменения других физических условий с целью оказать воздействие на свой мяч, находящийся в состоянии покоя, или на предстоящий удар.

Это Правило не применяется к следующим действиям игрока:

- Намеренное отклонение или остановка своего мяча либо намеренное изменение каких-либо физических условий с целью повлиять на то, где мяч игрока мог бы прийти в состояние покоя (это регламентируется Правилами 11.2 и 11.3), или
- Изменение условий, влияющих на удар игрока (это регламентируется Правилom 8.1a).

### 8.2b Запрещенные действия по изменению других физических условий

Игроку нельзя намеренно совершать какое-либо из действий, перечисленных в Правиле 8.1a (за исключением тех, что разрешены в Правилах 8.1b, c или d) с целью изменить такие другие физические условия, чтобы повлиять на:

- Возможную траекторию мяча игрока или возможное место, в котором мяч игрока придет в состояние покоя, - после его очередного или последующего удара, или
- Возможную траекторию находящегося в покое мяча игрока или возможное место, в котором находящийся в покое мяч игрока придет в состояние покоя, - если он сдвинется до выполнения удара (например, когда мяч находится на крутом склоне и игрок опасается, что мяч может скатиться в куст).

**Исключение – Действия, совершенные для ухода за гольф-полем:** Штрафа по этому Правилу нет, если игрок изменяет любые из таких других физических условий с целью ухода за *гольф-полем* (например, заравнивает следы в *бункере* или укладывает дивот в углубление от дивота).

**Штраф за нарушение Правила 8.2: Основной штраф.**

См. **Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

## 8.3 Намеренные действия игрока для изменения физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его предстоящий удар

### 8.3а Когда применяется Правило 8.3

В этом Правиле рассматриваются только намеренные действия игрока для изменения физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его предстоящий *удар*.

Это Правило не применяется к действиям игрока, совершенным, чтобы намеренно отклонить или остановить находящийся в движении мяч другого игрока или намеренно изменить какие-либо физические условия с целью повлиять на то, где мяч другого игрока мог бы прийти в состояние покоя (это регламентируется Правилами 11.2 и 11.3).

### 8.3б Запрещенные действия по изменению других физических условий

Игроку нельзя намеренно совершать какое-либо из действий, перечисленных в Правиле 8.1а (за исключением тех, что разрешены в Правилах 8.1b, 8.1c или 8.1d) с целью:

- Улучшить или ухудшить условия, влияющие на удар другого игрока, или
- Изменить какие-либо другие физические условия, чтобы повлиять на:
  - Возможную траекторию мяча другого игрока или возможное место, в котором мяч другого игрока придет в состояние покоя, - после его очередного или последующего удара, или
  - Возможную траекторию находящегося в покое мяча другого игрока или возможное место, в котором находящийся в покое мяч другого игрока придет в состояние покоя, - если он *сдвинется* до выполнения удара.

**Исключение – Действия, совершенные для ухода за гольф-полем:** Штрафа по этому Правилу нет, если игрок изменяет любые из других таких физических условий с целью ухода за *гольф-полем* (например, заравнивает следы в *бункере* или укладывает дивот в углубление от дивота).

**Штраф за нарушение Правила 8.3: Основной штраф.**

См. **Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

## Правило 9 Мяч играет, как он лежит. Мяч в состоянии покоя поднят или сдвинут

### Назначение Правила:

В Правиле 9 устанавливается основополагающий принцип игры: «играйте мяч, как он лежит».

- Если мяч игрока пришел в состояние покоя, а затем был сдвинут природными силами, такими как ветер или вода, то обычно игрок должен играть мяч с нового места.
- Если мяч в состоянии покоя был поднят либо сдвинут кем-либо или каким-либо внешним фактором до выполнения удара, то этот мяч должен быть возвращен на первоначальное место.
- Игрокам следует быть осторожными, когда они находятся рядом с каким-либо находящимся в покое мячом, так как игрок, который вызвал сдвиг своего мяча или мяча противника обычно получает штраф (кроме ситуаций на паттинг-грине).

## 9.1 Мяч играет, как он лежит

Правило 9 применяется в отношении мяча, находящегося *в игре*, в состоянии покоя на *гольф-поле* и применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры по Правилу 5.7а.

### 9.1а Мяч играет с места, в котором он пришел в состояние покоя

Находящийся в покое на *гольф-поле* мяч игрока должен играть, как он лежит, **за исключением** случаев, когда Правила предписывают или разрешают игроку:

- Сыграть мяч с какого-либо другого места *гольф-поля*, или
- Поднять мяч, а затем *возвратить* его на первоначальное место.

### 9.1б Что делать, если мяч сдвинулся во время замаха или удара

Если находящийся в покое мяч игрока пришел в движение после того, как игрок начал *удар* или *замах для удара*, а затем игрок продолжил выполнение *удара*:

- Мяч не разрешается *возвращать* на место, независимо от причины *сдвига*.
- Вместо этого, игрок должен играть мяч с того места, где мяч пришел в состояние покоя после этого *удара*.
- Если *сдвиг* мяча вызвал игрок, см. Правило 9.4б, чтобы узнать, есть ли штраф.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3б или 14.7а.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

## 9.2 Определение того, сдвинулся ли мяч и что вызвало его сдвиг

### 9.2а Определение того, сдвинулся ли мяч

Находящийся в покое мяч игрока считается *сдвинутым* только в том случае, если имеются *знание* или *уверенность*, что это произошло.

Если мяч мог *сдвинуться*, но отсутствуют *знание* или *уверенность*, то считается, что мяч не *сдвинулся*, и должен играть, как он лежит.

## 9.2b Определение того, что вызвало сдвиг мяча

Если находящийся в состоянии покоя мяч игрока *сдвинулся*:

- Должно быть установлено, что именно вызвало его *сдвиг*.
- В зависимости от этого определяется, должен ли игрок *возвратить* мяч на место или играть мяч, как он лежит, а также есть ли штраф.

(1) **Четыре возможные причины.** Правила признают только четыре возможные причины, по которым находящийся в состоянии покоя мяч игрока *сдвигается* до того, как игрок выполнит *удар*:

- *Природные силы*, такие как ветер или вода (см. Правило 9.3),
- Игрок или *кедди* игрока (см. Правило 9.4),
- *Противник* в *матчевой игре* или *кедди противника* (см. Правило 9.5), или
- *Внешний фактор*, в том числе любой другой игрок в *игре на счет ударов* (см. Правило 9.6)

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

(2) **Критерий «Знание или уверенность» при определении причины сдвига мяча.**

- Считается, что игрок, *противник* или *внешний фактор* вызвали *сдвиг* мяча только в том случае, если имеются *знание или уверенность*, что они были причиной *сдвига*.
- В отсутствие *знания или уверенности*, что причиной *сдвига* был кто-то или что-то из вышеперечисленного, считается, что мяч *сдвинут природными силами*.

При применении этого критерия должна быть принята во внимание вся доступная информация, то есть любая информация, которую игрок знает или может получить с разумно необходимыми усилиями и без неоправданной задержки игры.

## 9.3 Мяч сдвинут природными силами

Если *природные силы* (такие как ветер или вода) вызвали *сдвиг* находящегося в покое мяча игрока:

- Штрафа нет, и
- Мяч должен играть с его нового места.

**Исключение – На паттинг-грине мяч должен быть возвращен на место, если он сдвинулся после того, как он уже был поднят и установлен на прежнее место (см. Правило 13.1d):** Если мяч игрока на *паттинг-грине* *сдвигается* после того, как игрок уже поднял мяч и *возвратил* его на место:

- Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Это остается верным независимо от того, что вызвало *сдвиг* мяча (в том числе, *природные силы*).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.3: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 9.4 Мяч поднят или сдвинут игроком

Это Правило применяется только тогда, когда имеются *знание или уверенность*, что игрок (или кедди игрока) поднял свой мяч, находящийся в состоянии покоя, или вызвал его *сдвиг*.

### 9.4a Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть возвращен на место

Если игрок поднимает свой находящийся в покое мяч или вызывает его *сдвиг*, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), **за исключением** случаев:

- Когда игрок согласно Правилу поднял мяч, чтобы использовать рельеф или чтобы *возвратить* этот мяч на другое место (см. Правила 14.2d и 14.2e), или
- Когда мяч *сдвинулся* только после того, как игрок начал *удар* или *замах для удара* и затем продолжил выполнение *удара* (см. Правило 9.1b).

### 9.4b Штраф за поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг

Если игрок поднимает свой находящийся в состоянии покоя мяч, умышленно касается его или вызывает его *сдвиг*, то игрок получает **один удар штрафа**.

Но существует четыре **исключения**:

**Исключение 1 - Игроку разрешено поднять или сдвинуть мяч:** Штрафа нет, если игрок поднимает мяч или вызывает его *сдвиг* по какому-либо Правилу, которое:

- Разрешает поднимать мяч, а затем *возвращать* его на первоначальное место,
- Предписывает *возвратить сдвинутый* мяч на первоначальное место, или
- Предписывает или разрешает игроку повторно *вбросить* или установить мяч либо сыграть мяч с другого места.

**Исключение 2 - Случайный сдвиг до того, как мяч найден:** Штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* мяча во время попыток его найти или идентифицировать (см. Правило 7.4)

**Исключение 3 - Случайный сдвиг мяча на паттинг-грине:** Штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* мяча на *паттинг-грине* (см. Правило 13.1d), независимо от того, как это произошло.

**Исключение 4 - Случайный сдвиг мяча где-либо, кроме паттинг-грин, во время применения Правила:** Штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* мяча где-либо, кроме *паттинг-грин*, в то время, когда он совершает разумно необходимые действия, чтобы:

- *Замаркировать* местоположение мяча, поднять мяч или *возвратить* его на место, когда это разрешено (см. Правила 14.1 и 14.2),
- Удалить *подвижное препятствие* (см. Правило 15.2),
- Восстановить ухудшенные условия, когда это разрешено (см. Правило 8.1d),
- Использовать рельеф согласно Правилу, в том числе определить, возможен ли рельеф согласно Правилу (например, сделать свинг клюшкой, чтобы понять, есть ли вмешательство условия), или определить, где использовать рельеф (например, определить *ближайшую точку полного рельефа*), или
- Сделать измерения согласно Правилу (например, чтобы определить очередность игры по Правилу 6.4).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.4: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).



## 9.5 Мяч поднят или сдвинут противником в матчевой игре

Это Правило применяется только тогда, когда имеются *знание или уверенность*, что *противник* (или *кедди противника*) поднял находящийся в состоянии покоя мяч игрока или вызвал его *сдвиг*.

Ситуация, когда *противник* сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, регламентируется Правилем 6.3с(1), а не этим Правилем.

### 9.5а Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть возвращен на место

Если *противник* поднимает или *сдвигает* находящийся в покое мяч игрока, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), **за исключением** случаев:

- Когда *противник* уступает следующий *удар*, лунку или матч (см. Правило 3.2b), или
- Когда *противник* поднимает или *сдвигает* мяч по просьбе игрока, поскольку игрок намеревается использовать рельеф в соответствии с Правилем или *возвратить* этот мяч на другое место.

### 9.5b Штраф за поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг

Если *противник* поднимает находящийся в покое мяч игрока, умышленно касается его или вызывает его *сдвиг*, то *противник* получает **один удар штрафа**.

Но есть несколько **исключений**:

**Исключение 1 - Противнику разрешено поднять мяч игрока:** Штрафа нет, если *противник* поднимает мяч:

- После уступки игроку следующего *удара*, лунки или матча, или
- По просьбе игрока.

**Исключение 2 – Маркировка и поднятие мяча игрока на паттинг-грине по ошибке:** Штрафа нет, если *противник* *маркирует* местоположение мяча игрока и поднимает его мяч на *паттинг-грине*, ошибочно полагая, что это его (*противника*) мяч.

**Исключение 3 - Те же исключения, как и для действий игрока:** Штрафа нет, если *противник* случайно вызывает *сдвиг* мяча, когда совершает какое-либо из действий, перечисленных в Исключениях 2,3 или 4 к Правилу 9.4b.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.5: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

## 9.6 Мяч поднят или сдвинут внешним фактором

Если имеются *знание или уверенность*, что *внешний фактор* (в том числе другой игрок в игре на *счет ударов* или другой мяч) поднял или *сдвинул* мяч игрока, то:

- Штрафа нет, и
- Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Это применяется независимо от того, был или не был найден мяч игрока.

**Однако**, если мяч *потерян*, и при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч был поднят или *сдвинут* *внешним фактором*, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

Ситуация, когда другой игрок сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, регламентируется Правилем 6.3с(2), а не этим Правилем.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.6: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

## 9.7 Маркер мяча поднят или сдвинут

В этом Правиле регламентируется порядок действий, если *маркер мяча*, который *маркирует* местоположение поднятого мяча, поднят или *сдвинут* до того, как мяч *возвращен* на место.

### 9.7a Мяч или маркер мяча должен быть возвращен на место

Если *маркер мяча* игрока был поднят или *сдвинут* при любых обстоятельствах (в том числе, *природными силами*) до того, как мяч игрока был *возвращен* на место, игрок должен:

- *Возвратить* этот мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* первоначальное местоположение мяча.

### 9.7b Штраф за поднятие маркера мяча или его сдвиг

Если игрок или его *противник* в *матчевой игре* поднимает *маркер мяча* игрока или вызывает его *сдвиг* (когда мяч поднят и еще не *возвращен* на место) то, соответственно, игрок или *противник* получает **один удар штрафа**.

**Исключение** – При поднятии или сдвиге маркера мяча применяются Исключения к Правилам 9.4b и 9.5b: Во всех ситуациях, когда игрок или *противник* не штрафуются за поднятие или случайный *сдвиг* мяча игрока, то также нет штрафа и за поднятие или случайный сдвиг *маркера мяча* игрока.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.7: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

## Правило 10 Подготовка и выполнение удара. Совет и помощь. Кедди

### Назначение Правила:

Правило 10 охватывает вопросы подготовки и выполнения удара, включая помощь и советы, которые игрок может получать от других (в том числе от кедди). основополагающий принцип состоит в том, что гольф – это игра-испытание, в которой главным является индивидуальное мастерство.

## 10.1 Выполнение удара

### Назначение Правила:

В Правилах 10.1 говорится о том, как выполнять удар и о нескольких запрещенных действиях во время выполнения удара. Удар выполняется корректным ударом по мячу головкой клюшки. Необходимым испытанием для игрока является его умение направлять и контролировать движение клюшки при выполнении ею свободного (без закрепления) свинга.

### 10.1a Корректный удар по мячу

При выполнении удара:

- Игрок должен корректно ударять по мячу головкой клюшки, так чтобы происходил лишь моментальный контакт клюшки с мячом, при этом мяч нельзя толкать, тащить или цеплять.
- Если клюшка игрока случайно ударяет по мячу более одного раза, то считается, что был только один удар, и штраф не налагается.

### 10.1b Закрепление клюшки

При выполнении удара игроку не разрешается закреплять клюшку:

- непосредственно, намеренно прижимая клюшку или кисть, держащую клюшку, к любой части тела (как исключение, игрок может прижимать клюшку или кисть, держащую клюшку, к руке или предплечью), или
- опосредованно, используя «точку закрепления», прижимая предплечье к любой части своего тела, чтобы кисть, держащая клюшку, выступала в качестве стабильной точки, вокруг которой другая кисть могла бы выполнять свинг клюшки.

Если клюшка игрока или кисть, держащая клюшку, или предплечье лишь касается тела или одежды игрока во время выполнения удара, но не прижата к его телу, то нарушения этого Правила нет.

Для целей этого Правила «предплечье» означает часть руки ниже локтевого сустава, в том числе кисть руки.

## РИСУНОК 10.1В: ЗАКРЕПЛЕНИЕ КЛЮШКИ



### 10.1c Выполнение удара, стоя на линии игры или по обе стороны линии игры

Игроку не разрешается выполнять *удар* из *стойки*, при которой ноги умышленно расположены по обе стороны *линии игры* или ее продолжения позади мяча, либо при которой любая из ног касается *линии игры* или ее продолжения позади мяча.

Только для этого Правила в *линию игры* не включается разумное расстояние с каждой из её сторон.

**Исключение – Штрафа нет, если такая стойка принята случайно или чтобы не наступить на линию игры другого игрока.**

### 10.1d Выполнение удара по движущемуся мячу

Игроку не разрешается выполнять *удар* по мячу, который находится в движении:

- Мяч *в игре* находится «в движении», когда он не находится в состоянии покоя на каком-либо месте.
- Если находящийся в покое мяч покачивается (или колеблется), но остается на своем первоначальном месте или возвращается на него, то этот мяч считается находящимся в состоянии покоя, а не в движении.

Но существует три **исключения**, в которых нет штрафа:

**Исключение 1 - Мяч начинает движение только после того, как игрок начал замах для удара:** Выполнение *удара* по движущемуся мячу в этой ситуации регламентируется Правилom 9.1b, а не этим Правилom.

**Исключение 2 – Мяч падает с подставки-ти:** Выполнение *удара* по мячу, падающему с *подставки-ти*, регламентируется Правилom 6.2b(5), а не этим Правилom.

**Исключение 3 – Мяч, который движется в воде:** Когда мяч движется во *временной воде* или в воде в *штрафной области*:

- Игрок может без штрафа выполнить *удар* по движущемуся мячу.

- Игрок может использовать рельеф согласно Правилам 16.1 или 17, и может поднять движущийся мяч.

В любом из этих случаев игрок не должен неоправданно задерживать игру (см. Правило 5.6a), ожидая, когда ветер или вода переместят мяч в лучшую позицию.

### **Штраф за нарушение Правила 10.1: Основной штраф.**

В *игре на счет ударов* выполненный в нарушение этого Правила *удар* засчитывается, и игрок получает **два удара штрафа**.

## **10.2 Совет и другая помощь**

### **Назначение Правила:**

Основной задачей, стоящей перед игроком, является определение стратегии и тактики своей игры. Поэтому существуют ограничения на советы и другую помощь, которую игрок может получать во время раунда.

### **10.2a Советы**

Во время *раунда* игроку не разрешается:

- Давать *совет* кому-либо, играющему в соревновании на этом *гольф-поле*,
- Спрашивать *совет* у кого-либо, кроме своего *кедди*, или
- Касаться *снаряжения* другого игрока, чтобы получить информацию, которая являлась бы *советом*, если бы она была запрошена у другого игрока или предоставлена им (например, касаться клюшек другого игрока или его бэга, чтобы понять, какую клюшку он использовал).

Эти ограничения не применяются до начала *раунда*, во время остановки игры по Правилу 5.7a или между *раундами* соревнования.

**См. Правила 22, 23 и 24** (В форматах игры с участием *партнеров* игрок может давать *совет* своему *партнеру* или *кедди партнера*, а также спрашивать *совет* у своего *партнера* или *кедди партнера*).

### **10.2b Другая помощь**

#### **(1) Указание линии игры, когда мяч находится в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-грин.**

Игроку его *линию игры* может указывать:

- Его *кедди* или другой человек, находящийся с этой целью на *линии игры* или поблизости от нее, **однако** до выполнения *удара* этот человек должен отойти.
- Какой-либо предмет (например, бэг или полотенце), положенный с этой целью на *гольф-поле*, **однако** до выполнения *удара* этот предмет должен быть убран.

#### **(2) Указание линии игры, когда мяч находится на паттинг-грине.** До выполнения *удара* только сам игрок или его *кедди* могут указывать *линию игры* игрока, **но** со следующими ограничениями:

- Игрок или *кедди* может касаться *паттинг-грин* рукой, ногой или чем-то находящимся в его руках, **но** при этом ему не разрешается в нарушение Правила 8.1a *улучшать условия, влияющие на удар*, и
- Игроку или *кедди* не разрешается размещать какой-либо предмет на *паттинг-грине* или вне его с целью указания *линии игры*. Это не разрешается даже в том случае, если этот предмет будет убран до выполнения *удара*.

Во время выполнения удара *кедди* не разрешается намеренно находиться на *линии игры* игрока или поблизости от нее либо выполнять другие действия для указания ему *линии игры* (например, указывать какую-либо точку на *паттинг-грине*).

**Исключение – Кедди, обслуживающий флажок:** При обслуживании *флажка кедди* может стоять на *линии игры* игрока или поблизости от нее.

(3) **Запрет на размещение предмета с целью помочь в принятии стойки.** Игроку не разрешается принимать *стойку* для удара, используя какой-либо предмет, который помещен на землю игроком или для игрока с целью выравнивания его ног или тела, например, клюшку, положенную на землю с целью указания *линии игры*.

Если игрок принимает *стойку* в нарушение этого Правила, то он уже не сможет избежать штрафа, если откажется от этой *стойки* и уберет этот предмет.

(4) **Ограничение для кедди, стоящего позади игрока.** С момента, когда игрок начинает принимать *стойку* для удара и до завершения удара:

- *Кедди* игрока не разрешается намеренно и по любой причине стоять на продолжении *линии игры* позади мяча или поблизости от такого продолжения, и
- Если игрок принимает *стойку* в нарушение этого Правила, то он не сможет избежать штрафа, даже если откажется от этой *стойки*.

**РИСУНОК 10.2В: КЕДДИ, СТОЯЩИЙ НА ЛИНИИ ИГРЫ ПОЗАДИ МЯЧА ИЛИ РЯДОМ С ЛИНИЕЙ ИГРЫ**

Разрешается	Не разрешается
 <p>Illustration showing a golfer in a blue shirt and white pants preparing for a putt on a green. A dashed line indicates the line of play. A caddy in a white shirt and red vest stands on the line of play behind the ball, which is permitted. A green checkmark is in the top left corner.</p>	 <p>Illustration showing a golfer in a blue shirt and white pants preparing for a putt on a green. A dashed line indicates the line of play. A caddy in a white shirt and red vest stands on the line of play behind the ball, which is prohibited. A red 'X' is in the top left corner. Text below the image reads: "Кедди находится позади линии игры" with an arrow pointing to the caddy.</p>
<p>Кедди не стоит позади мяча на продолжении линии игры или рядом с таким продолжением в момент, когда игрок начинает принимать стойку для удара, и при условии, что перед выполнением удара кедди не переместится в такое место, нарушения Правила 10.2b нет.</p>	<p>Кедди стоит позади мяча на продолжении линии игры за мячом или рядом с таким продолжением в момент, когда игрок начинает принимать стойку для удара, поэтому имеет место нарушение Правила 10.2b.</p>

**Исключение – Мяч на паттинг-грине:** Если мяч игрока находится на *паттинг-грине*, то штрафа по этому Правилу не будет, если игрок откажется от такой *стойки* и не начнет снова принимать *стойку* до тех пор, пока *кедди* не переместится в другое место.

**См. Правила 22, 23 и 24** (В форматах игры с участием *партнеров* *партнер* игрока и *кедди* *партнера* могут совершать такие же действия (и с такими же ограничениями), что и *кедди* игрока, действующий согласно Правилам 10.2b(2) и (4)).

(5) **Физическая помощь и защита от погодных явлений.** Игроку не разрешается выполнять *удар*, если:

- Он в это время получает физическую помощь от своего *кедди* или какого-либо другого человека, или
- Его *кедди*, какой-либо другой человек или предмет намеренно расположен так, чтобы защитить игрока от солнца, дождя, ветра и других погодных явлений.

До выполнения *удара* такая помощь или защита разрешены, **за исключением** случаев, запрещенных в Правилах 10.2b(3) и (4).

Это Правило не запрещает игроку самому совершать действия, чтобы защитить себя от погодных явлений во время выполнения *удара*, например, разрешается носить на себе непромокаемую одежду или держать над собой зонт.

**Штраф за нарушение Правила 10.2: Основной штраф.**

## 10.3 Кедди

### Назначение Правила:

У игрока может быть *кедди*, чтобы переносить клюшки игрока, давать советы и другим образом помогать игроку во время раунда, но перечень разрешенных действий для *кедди* ограничен. Игрок несет ответственность за действия *кедди* во время раунда, и если *кедди* нарушит Правила, то игрок получит штраф.

### 10.3а Кедди может помогать игроку во время раунда

(1) **Игроку разрешено иметь только одного кедди в каждый момент времени.**

У игрока может быть *кедди*, чтобы переносить, перевозить и обслуживать клюшки игрока, давать ему *советы* и помогать ему каким-либо еще разрешенным образом во время *раунда*, **но** со следующими ограничениями:

- Игроку не разрешается иметь более одного *кедди* в каждый момент времени.
- Игрок может менять *кедди* во время *раунда*, **но** ему не разрешается заменять *кедди* на короткое время с единственной целью получить *совет* у нового *кедди*.

Вне зависимости от наличия у игрока *кедди*, любой другой человек, сопровождающий игрока или переносящий другие вещи игрока (например, непромокаемую одежду, зонт, еду или напитки), не является его *кедди*, за исключением случаев, когда игрок назвал его своим *кедди* или этот человек также переносит, перевозит или обслуживает клюшки игрока.

(2) **У нескольких игроков может быть общий кедди.** Если возникает ситуация с применением Правил, связанная с конкретным действием общего *кедди*, и требуется выяснить, кому из игроков помогал *кедди* данным действием, то:

- Если это действие *кедди* было совершено по конкретному указанию одного из игроков, имеющих общего *кедди*, то данное действие было совершено для этого игрока.

- Если никто из игроков не давал *кедди* конкретного указания совершить это действие, то считается, что это действие было совершено для игрока, чей мяч был вовлечен в эту ситуацию.

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

### **Штраф за нарушение Правила 10.3а:**

- Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время игры на которой ему помогли более одного *кедди* в какой-либо момент времени.
- Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке.

## **10.3b Что может делать кедди**

Ниже приведены примеры разрешенных и неразрешенных действий *кедди*:

(1) **Действия, разрешенные всегда.** *Кедди* всегда может совершать следующие действия, когда они разрешены Правилами:

- Переносить, перевозить и обслуживать клюшки игрока или другое *снаряжение* (в том числе, управлять каром или перемещать тележку).
- Искать мяч игрока (Правило 7.1).
- Давать информацию, *советы* и оказывать другую помощь до выполнения удара (Правила 10.2а и 10.2b).
- Заравнивать *бункеры* или совершать другие действия по уходу за *гольф-полем* (Исключение к Правилу 8.2, Исключение к Правилу 8.3, и Правила 12.2b(2) и (3)).
- Убирать песок, рассыпанную почву и устранять повреждения на *паттинг-грине* (Правило 13.1c).
- Удалять или обслуживать *флажок* (Правило 13.2b).
- *Маркировать* местоположение мяча игрока, поднимать и *возвращать* на место мяч игрока на *паттинг-грине* (Исключение к Правилу 14.1b и Правило 14.2b).
- Очищать мяч игрока (Правило 14.1c).
- Удалять *свободные помехи* и *подвижные препятствия* (Правила 15.1 и 15.2).

(2) **Действия, разрешенные только с согласия игрока.** Следующие действия *кедди* может совершать только тогда, когда Правила разрешают их совершать игроку, и только тогда, когда игрок дал на это согласие (согласие должно даваться каждый раз, а не в целом на *раунд*):

- Восстанавливать условия, которые были ухудшены после того, как мяч игрока пришел в состояние покоя (Правило 8.1d).
- Если мяч игрока находится в любом месте, кроме *паттинг-грины*, – поднимать мяч согласно Правилу, предписывающему *возвратить* его на место, или после того, как игрок решил использовать рельеф согласно Правилу (Правило 14.1b).

(3) **Неразрешенные действия.** *Кедди* не разрешается выполнять для игрока следующие действия:

- Уступать *противнику* следующий удар, лунку или матч либо согласовывать с *противником* счет матча (Правило 3.2).
- Намеренно стоять позади мяча игрока на продолжении *линии игры* или поблизости от такого продолжения с момента, когда игрок начинает принимать *стойку* для удара и до завершения удара (Правило 10.2b(4)) либо совершать другие действия, запрещенные Правилем 10.2b.
- *Возвращать* на место мяч, если только не сам *кедди* поднял или *сдвинул* этот мяч (Правило 14.2b).
- *Вбрасывать* или устанавливать мяч в *области рельефа* (Правило 14.3).



- Принимать решение об использовании рельефа согласно Правилу (например, посчитать мяч неиграемым по Правилу 19 или использовать рельеф для участка в аномальном состоянии или штрафной области согласно Правилам 16.1 или 17); кедди может рекомендовать игроку использовать рельеф, но решение должен принимать сам игрок.

### **10.3с Игрок несет ответственность за действия кедди и нарушение им Правил**

Игрок несет ответственность за действия *кедди* как во время *раунда*, так и во время остановки игры по Правилу 5.7а, но не до начала или после окончания *раунда*.

Если *кедди* совершает действие, которое нарушает Правило или являлось бы нарушением Правила в случае выполнения такого действия игроком, то игрок получает штраф в соответствии с этим Правилем.

Если применение Правила зависит от того, знал ли игрок определенные факты, то считается, что все, что известно *кедди*, известно и игроку.

## Правило 11 Движущийся мяч случайно попадает в человека, животное или предмет. Намеренные действия с целью повлиять на движущийся мяч

### Назначение Правила:

В Правиле 11 разъясняется, что делать, если движущийся мяч игрока попадает в человека, животное, снаряжение или что-либо другое на гольф-поле. Если это происходит случайно, то штрафа нет, и игрок в общем случае должен принять результат, будь он для него удачный или нет, и играть мяч с места, где тот пришел в состояние покоя. Правило 11 также ограничивает игрока в намеренных действиях с целью повлиять на то, где какой-либо движущийся мяч мог бы прийти в состояние покоя.

Это Правило применяется каждый раз, когда мяч *в игре* находится в движении (после удара или по иной причине), **за исключением** случая, когда мяч был вброшен в *области рельефа* и еще не пришел в состояние покоя. Такая ситуация регламентируется Правилем 14.3.

## 11.1 Движущийся мяч случайно попадает в человека или внешний фактор

### 11.1a Никто из игроков не получает штраф

Если движущийся мяч игрока случайно попадает в какого-либо человека или во *внешний фактор*:

- Никто из игроков не получает штраф.
- Это относится даже к случаю, когда мяч попадает в игрока, *противника*, любого другого игрока, их *кедди* или *снаряжение*.

**Исключение – мяч, сыгранный с паттинг-гринна в игре на счет ударов:** Если движущийся мяч игрока попадает в другой мяч, находящийся в покое на *паттинг-грине*, и оба мяча до удара находились на *паттинг-грине*, то игрок получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

### 11.1b Мяч должен играть, как он лежит

Если движущийся мяч игрока случайно попадает в какого-либо человека или во *внешний фактор*, то мяч должен играть, как он лежит, **за исключением** двух ситуаций:

**Исключение 1 - Если мяч, сыгранный с любого места, кроме паттинг-гринна, приходит в состояние покоя на человеке, животном или движущемся внешнем факторе:** Игроку нельзя играть мяч, как он лежит. Вместо этого, игрок должен использовать рельеф:

- Если мяч находится в любом месте, кроме паттинг-гринна. Игрок должен *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

Точка-ориентир: Приблизительно определенная точка, находящаяся непосредственно под тем местом, где мяч пришел в состояние покоя на человеке, *животном* или движущемся *внешнем факторе*.

Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:

Ограничения на расположение области рельефа:

- Должна находиться в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
- Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.
- Если мяч находится на паттинг-грине. Игрок должен установить первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, находящееся непосредственно под местом, где мяч пришел в состояние покоя на человеке, *животном* или движущемся *внешнем факторе*, используя процедуры *возвращения* мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

**Исключение 2** – Если мяч, сыгранный с паттинг-гринга, случайно попадает в человека, животное или подвижное препятствие (в том числе, другой движущийся мяч), находящееся на паттинг-грине: Этот удар не засчитывается, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть возвращен на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), за исключением следующих двух ситуаций:

- Движущийся мяч попадает в другой мяч в состоянии покоя или маркер-мяча на паттинг-грине. Удар засчитывается, а мяч должен играть, как он лежит. (См. Правило 11.1a, чтобы узнать, применяется ли штраф в игре на счет ударов).
- Движущийся мяч случайно попадает во флажок или в человека, обслуживающего флажок. Эта ситуация регламентируется Правилом 13.2b(2), а не этим Правилем.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 11.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 11.2 Движущийся мяч намеренно отклонен или остановлен человеком

### 11.2a Когда применяется Правило 11.2

Это Правило применяется только тогда, когда имеются *знание или уверенность*, что движущийся мяч игрока был намеренно отклонен или остановлен человеком, то есть когда:

- Человек намеренно касается движущегося мяча, или
- Движущийся мяч попадает в какое-либо *снаряжение* или другой предмет (**но** не в *маркер мяча* или другой мяч в состоянии покоя до того, как этот мяч был сыгран или как-либо еще пришел в движение) или человека (например, *кедди* игрока), которых игрок намеренно разместил или оставил в определенной позиции так, чтобы это *снаряжение*, этот предмет или человек отклонили или остановили движущийся мяч.

**Исключение** – Мяч намеренно отклонен или остановлен в матчевой игре, когда отсутствовала реальная возможность, что мяч может быть забит: Ситуация, при которой движущийся мяч *противника* отклонен или остановлен в то время, когда отсутствовала реальная возможность, что этот мяч мог быть забит, и когда это было сделано либо в качестве уступки, либо когда мяч требовалось забить, чтобы свести лунку вничью, регламентируется Правилами 3.2a(1) или 3.2b(1), а не этим Правилем.

Право игрока поднять мяч или *маркер мяча* до выполнения удара, если он обоснованно полагает, что этот мяч или *маркер мяча* могут помочь или помешать игре, рассматривается в Правиле 15.3.

### 11.2b В каких случаях игрок получает штраф

- Игрок получает **основной штраф**, если он намеренно отклоняет или останавливает какой-либо движущийся мяч.
- Это касается как мяча самого игрока, так и мяча, сыгранного *противником* или другим игроком в *игре на счет ударов*.

**Исключение** – Мяч, движущийся в воде: Штрафа нет, если игрок поднимает свой мяч, который движется в воде в *штрафной области* или во *временной воде* при использовании рельефа согласно Правилам 16.1 или 17 (см. Правило 10.1d Исключение 3).

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой

из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера в отношении мяча игрока или снаряжения игрока приравниваются к действиям игрока).

## 11.2с Место, с которого должен играть намеренно отклоненный или остановленный мяч

Если имеются *знание или уверенность*, что движущийся мяч игрока был намеренно отклонен или остановлен человеком (независимо от того, был ли найден этот мяч), то этот мяч нельзя играть, как он лежит. Вместо этого, игрок должен использовать рельеф:

(1) **Удар был выполнен с любого места, кроме паттинг-гринга.** Игрок должен использовать рельеф, ориентируясь на приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя, если бы он не был отклонен или остановлен:

- **Если бы мяч пришел в состояние покоя в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-гринга.** Игрок должен *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области рельефа (см. Правило 14.3):

**Точка-ориентир:** Приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя.

**Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира:** Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:

**Ограничения на расположение области рельефа:**

- Должна находиться в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
- Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.
- **Если бы мяч пришел в состояние покоя на паттинг-гринге.** Игрок должен установить первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя, используя процедуры *возвращения* мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.
- **Если бы мяч пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля.** Игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

(2) **Удар выполнен с паттинг-гринга.** Этот *удар* не засчитывается, а первоначальный мяч или другой мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 11.2: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 11.3 Намеренное перемещение предметов или изменение условий с целью повлиять на движущийся мяч

Когда мяч находится в движении, игроку не разрешается намеренно совершать какое-либо из следующих действий с целью повлиять на то, где мяч мог бы прийти в состояние покоя (как мяч самого игрока, так и мяч другого игрока):

- Изменять физические условия, совершая какие-либо действия, перечисленные в Правиле 8.1a (например, укладывать на место дивот или придавливать неровный дерн), или
- Поднимать или перемещать:
  - *свободные помехи* (см. Правило 15.1a, Исключение 2), или
  - *подвижные препятствия* (см. Правило 15.2a, Исключение 2).

**Исключение – Перемещение флажка, мяча в состоянии покоя на паттинг-грине и другого снаряжения игрока:** Это Правило не запрещает игроку поднимать или перемещать:

- Удаленный флажок,
- Мяч, находящийся в состоянии покоя на *паттинг-грине*, или
- Любое другое *снаряжение* игрока (но не мяч в состоянии покоя в любом месте, кроме *паттинг-грины*, и не *маркер* мяча в любом месте *гольф-поля*).

Удаление *флажка* из *лунки* (в том числе, обслуживание *флажка*) во время движения мяча регламентируется **Правилom 13.2**, а не этим **Правилom**.

**Штраф за нарушение Правила 11.3: Основной штраф.**

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

## IV. Специальные Правила для бункеров и паттинг-гринов

### Правила 12 – 13

#### Правило 12 Бункеры

##### Назначение Правила:

Правило 12 является особым Правилom для бункеров, которые представляют собой специально подготовленные области, предназначенные для проверки умения игрока играть мяч из песка. Чтобы игрок в полной мере прошел это испытание, введены ограничения на касание песка в бункере до выполнения удара, а также на выбор места для рельефа, когда мяч находится в бункере.

РИСУНОК 12.1: КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ В БУНКЕРЕ



В соответствии с определением «Бункер» и Правилom 12.1 на рисунке приведены примеры того, когда мяч находится и не находится в бункере.

#### 12.1 Когда мяч находится в бункере

Мяч находится в бункере, когда любая его часть:

- Касается песка на поверхности земли в пределах границ бункера, или
- Находится внутри границ этого бункера, и при этом:
  - лежит на поверхности земли в таком месте, где обычно находится песок (например, там, где песок выдуло ветром или смыло водой), или
  - находится внутри или на поверхности свободной помехи, подвижного препятствия, участка в аномальном состоянии или неотъемлемого объекта гольф-поля, которые касаются песка в бункере или расположены на поверхности земли в месте, где обычно находится песок в бункере.

Если мяч лежит на почве, траве, другом растущем или закрепленном природном объекте внутри границ бункера, но не касается песка, то мяч не находится в бункере.

Если мяч одновременно находится в *бункере* и в другой *области гольф-поля*, см. Правило 2.2с.

## 12.2 Игра мячом, находящимся в бункере

Это Правило применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7а.

### 12.2а Удаление свободных помех и подвижных препятствий

Перед тем, как играть мяч из *бункера*, игрок может удалять *свободные помехи* по Правилу 15.1 и *подвижные препятствия* по Правилу 15.2.

Во время этих действий разрешается также касание или перемещение песка в *бункере* в разумных пределах.

### 12.2б Ограничения на касание песка в бункере

(1) **Когда касание песка приводит к штрафу.** До выполнения *удара* по мячу, находящемуся в *бункере*, игроку не разрешается:

- Намеренно касаться песка в этом *бункере* рукой, клюшкой, граблями и другими предметами с целью протестировать состояние песка и получить информацию о предстоящем *ударе*, или
- Касаться песка в этом *бункере* клюшкой:
  - непосредственно перед мячом или непосредственно позади него (за исключением случаев корректного поиска мяча, разрешенных Правилем 7.1а, или случаев удаления *свободных помех и подвижных препятствий*, разрешенных Правилем 12.2а),
  - при выполнении тренировочного свинга, или
  - при выполнении замаха для *удара*.

(2) **Когда касание песка не приводит к штрафу.** За исключением случаев, указанных в п.(1), это Правило не запрещает игроку касаться песка в *бункере* каким-либо другим способом, например, когда игрок:

- Углубляется ногами в песок при принятии *стойки* для тренировочного свинга или *удара*,
- Заравнивает *бункер* для ухода за *гольф-полем*,
- Размещает в *бункере* клюшки, *снаряжение* или другие предметы (кладет или бросает их),
- Делает измерения, *маркирует*, поднимает мяч и *возвращает* его на место или совершает другие действия согласно Правилу,
- Опирается на клюшку, чтобы отдохнуть, сохранить равновесие или избежать падения, или
- Ударяет по песку в раздражении или гневе.

Однако игрок получает **основной штраф**, если касание им песка *улучшает условия, влияющие на удар* в нарушение Правила 8.1а. (см. также Правила 8.2 и 8.3, ограничивающие *улучшение* или *ухудшение* других физических условий с целью повлиять на игру)

(3) **Нет ограничений после того, как мяч сыгран из бункера.** После того, как мяч сыгран и находится за пределами *бункера*, игрок может:

- Касаться песка в *бункере* без штрафа, предусмотренного Правилем 12.2б(1), и
- Разравнивать песок в *бункере* с целью ухода за *гольф-полем* без штрафа, предусмотренного Правилем 8.1а.

Это разрешается делать даже в том случае, если мяч приходит в состояние покоя за пределами *бункера*, и:

- Игроку предписывается или разрешается Правилами использовать рельеф *удар-и-расстояние* и *вбросить* мяч в этом *бункере*, или
- Эта область песка в *бункере* находится на *линии игры* игрока для следующего *удара* вне *бункера*.

**Однако**, если сыгранный из *бункера* мяч вновь попадает в этот *бункер* или игрок использует рельеф, *вбрасывая* мяч в этом *бункере*, то все ограничения, предусмотренные Правилами 12.2b(1) и 8.1a для игры в *бункере*, снова применяются для игры этим мячом.

**Штраф за нарушение Правила 12.2: Основной штраф.**

### 12.3 Специальные правила рельефа для мяча, находящегося в бункере

Если мяч находится в *бункере*, то могут применяться специальные Правила рельефа в следующих ситуациях:

- Вмешательство *участка в аномальном состоянии* (Правило 16.1c),
- Вмешательство опасной ситуации с *животным* (Правило 16.2), и
- Неиграемый мяч (Правило 19.3).



## Правило 13 Паттинг-грин

### Назначение Правила:

Правило 13 является особым Правилom для применения на паттинг-гринax. Паттинг-грины специально подготовлены для игры мячом по поверхности земли, на каждом из них для указания местоположения лунки установлен флажок, в связи с этим применяются несколько иные Правила, чем при игре в других областях гольф-поля.

### 13.1 Действия, которые разрешаются или предписываются на паттинг-гринax

#### Назначение Правила:

Это Правило разрешает игроку совершать на паттинг-грине действия, которые обычно не разрешены вне паттинг-гринa - например, маркировать, поднимать, очищать мяч и возвращать его на место, а также устранять повреждения паттинг-гринa, удалять на нем песок и рассыпанную почву. Если на паттинг-грине был случайно сдвинут мяч или маркер мяча, то штрафа нет.

#### 13.1a Когда мяч находится на паттинг-грине

Мяч находится на *паттинг-грине*, если любая часть мяча:

- Касается *паттинг-гринa*, или
- Лежит на чем-либо или внутри чего-либо (например, на *свободной помехе* или *препятствии*) и при этом находится в пределах границ *паттинг-гринa*.

Если мяч одновременно находится на *паттинг-грине* и в другой *области гольф-поля*, см. Правило 2.2с.

#### 13.1b Маркировка, поднятие и очистка мяча на паттинг-грине

Мяч, который находится на *паттинг-грине*, может быть поднят и очищен (см. Правило 14.1).

Местоположение мяча должно быть *замаркировано* до его поднятия, и этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

#### 13.1c Улучшения, разрешенные на паттинг-грине

Во время *раунда* и во время остановки игры по Правилу 5.7a игрок может совершать два нижеследующих действия на *паттинг-грине*, независимо от того, лежит мяч на *паттинг-грине* или нет:

(1) **Удалять песок и рассыпанную почву.** Песок и рассыпанная почва на *паттинг-грине* (**но** не в каком-либо другом месте *гольф-поля*) могут быть удалены без штрафа.

(2) **Устранять повреждения.** Игрок без штрафа может устранять повреждения на *паттинг-грине*, совершая разумно необходимые действия, чтобы как можно точнее вернуть поверхность *паттинг-гринa* к ее первоначальному состоянию, **но** только:

- С помощью руки, ноги или другой части тела либо с помощью обычного инструмента для заделывания следов от мячей, а также *подставки-ти*, клюшки или подобного предмета из числа обычного *снаряжения*, и
- Без неоправданной задержки игры (см. Правило 5.6a).

**Однако**, если игрок *улучшает* поверхность *паттинг-гринa*, совершая действия, которые превышают разумно необходимые действия для восстановления поверхности *паттинг-гринa* к ее

первоначальному состоянию (например, создавая дорожку к *лунке* или используя неразрешенный предмет), то игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1а.

«Повреждения *паттинг-грин*» означает любые повреждения, нанесенные человеком или *внешним фактором*, такие как:

- Следы от мячей, следы от обуви (например, от шипов) и царапины или вмятины от *снаряжения* или *флажка*,
- Заглушки прежних *лунок*, вставки дерна, стыки кусков дерна, а также царапины и вмятины от обслуживающих инструментов или механизмов,
- Следы *животных* или отпечатки копыт, и
- Заглубившиеся объекты (например, камни, желуди или *подставки-ти*).

**Однако** к «повреждениям *паттинг-грин*» не относится какое-либо повреждение или обстоятельство, которое:

- Является результатом регулярных работ по поддержанию *паттинг-грин* в надлежащем состоянии (например, аэрационные отверстия и бороздки от вертикальной стрижки)
- Образовалось в результате полива, дождя или других *природных сил*,
- Является естественным дефектом поверхности (например, сорняки, области без травяного покрова либо области болеющей или неровной травы), или
- Возникло в результате естественного износа *лунок*.

### 13.1d Если мяч или маркер мяча сдвигается на паттинг-грине

Два специальных Правила предназначены для ситуации, когда мяч или *маркер мяча сдвигаются на паттинг-грине*.

(1) **Нет штрафа за случайный сдвиг мяча.** Если игрок, *противник* или другой игрок в *игре на счет ударов* случайно *сдвигает* мяч игрока или *маркер мяча* на *паттинг-грине*, то штрафа нет.

Игрок должен:

- *Возвратить* этот мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* это первоначальное местоположение мяча.

**Исключение – Мяч должен играть, как он лежит, если мяч начал двигаться во время замаха или удара, и при этом удар был выполнен (см. Правило 9.1b).**

Если игрок или *противник* намеренно поднимает мяч игрока или *маркер мяча* игрока на *паттинг-грине*, то см. Правило 9.4 или Правило 9.5, чтобы узнать, есть ли штраф.

(2) **Когда возвращать на место мяч, сдвинутый природными силами.** Если *сдвиг* мяча на *паттинг-грине* вызвали *природные силы*, то место, с которого игрок должен выполнять свой следующий удар, зависит от того, был ли мяч уже поднят и затем *возвращен* на первоначальное место:

- Мяч уже был поднят и затем возвращен на место. Мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2) даже в том случае, если мяч был *сдвинут природными силами*, а не игроком, *противником* или *внешним фактором* (см. Правило 9.3, Исключение).
- Мяч еще не был поднят и затем возвращен на место. Мяч должен играть с нового места (см. Правило 9.3)

### 13.1e Запрет на тестирование грин

Во время *раунда* и во время остановки игры по Правилу 5.7a игроку не разрешается намеренно совершать какое-либо из следующих действий, с целью протестировать *паттинг-грин* или *неверный грин*:

- Тереть поверхность, или
- Катать мяч.

**Исключение – Тестирование грина между двумя лунками:** Между двумя лунками игрок может тереть поверхность или катать мяч на *паттинг-грине* только что завершенной лунки или на любом тренировочном грине (см. Правило 5.5b).

**Штраф за тестирование *паттинг-грин*а или *неверного грин*а в нарушение Правила 13.1e: Основной штраф.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило I-2** (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее игроку катать мяч на *паттинг-грине* только что завершенной лунки.)

### 13.1f Обязательный рельеф при вмешательстве неверного грин

(1) **Что означает вмешательство неверного грин**. Вмешательство *неверного грин*а по этому Правилу имеет место, когда:

- Любая часть мяча игрока касается *неверного грин*а или лежит на чем-либо или внутри чего-либо (например, *свободной помехи* или *препятствия*) и при этом находится в пределах границ *неверного грин*а, или
- *Неверный грин* физически вмешивается в область планируемой *стойки* или область планируемого свинга игрока.

(2) **Обязательный рельеф**. Когда имеет место вмешательство *неверного грин*а, игроку нельзя играть мяч, как он лежит.

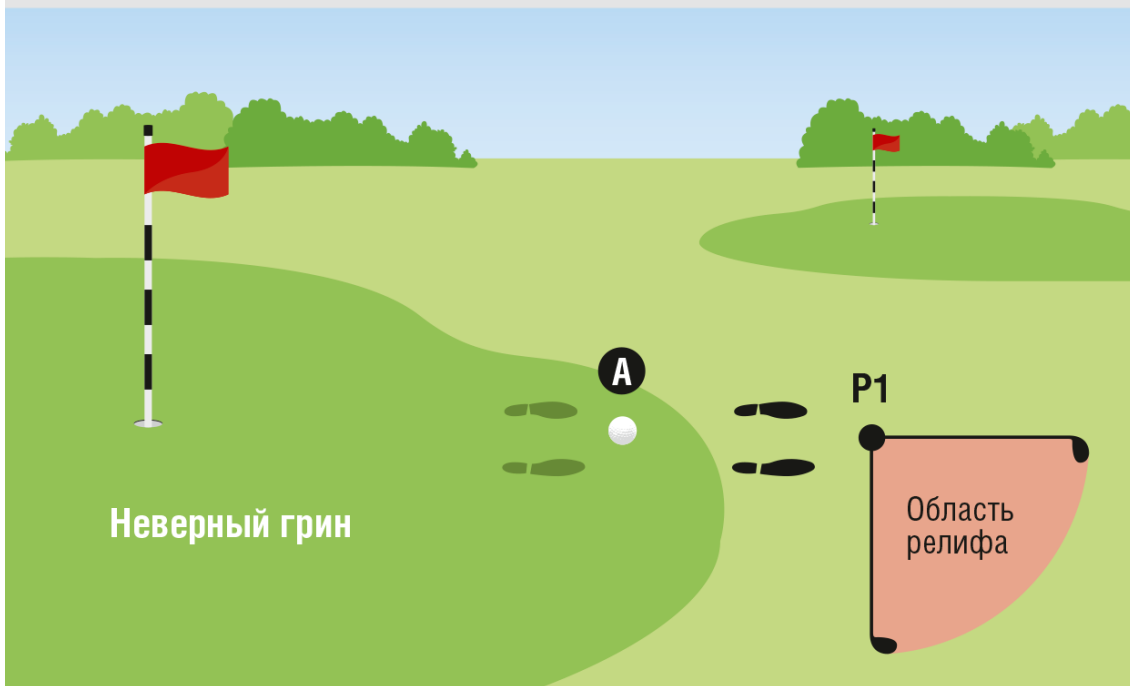
Вместо этого игрок должен использовать рельеф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области рельефа (см. Правило 14.3):

- **Точка-ориентир:** Ближайшая точка полного рельефа в той же области *гольф-поля*, в которой мяч пришел в состояние покоя.
- **Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира:** Одна длина клюшки, но со следующими ограничениями:
- **Ограничения на расположение области рельефа:**
  - Должна находиться в той же области *гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
  - Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и,
  - Должна обеспечивать полный рельеф от какого-либо вмешательства *неверного грин*а.

(3) **Рельф не предоставляется в случае явной нецелесообразности.** Правило 13.1f не дает права на рельеф, если вмешательство появляется только потому, что игрок выбрал клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило D-3** (*Комитет* может принять Местное правило, не разрешающее рельеф в случае вмешательства *неверного грин*а только в область планируемой *стойки* игрока).

## РИСУНОК 13.1F: РЕЛИФ ПРИ ВМЕШАТЕЛЬСТВЕ НЕВЕРНОГО ГРИНА



Если есть вмешательство неверного грина, игрок должен использовать рельеф без штрафа. На рисунке предполагается, что игрок — правша. Мяч А лежит на неверном грине, и ближайшая точка полного рельефа для мяча А находится в точке P1, которая должна быть расположена в той же области, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя (в данном случае, в основной области). Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и должна находиться в той же области гольф-поля, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя. Игрок должен полностью исключить вмешательство неверного грина.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 13.2 Флажок

### Назначение Правила:

В этом Правиле говорится о вариантах действий игрока с флажком. Игрок может оставить флажок в лунке либо удалить его (что не исключает обслуживание флажка кем-либо другим и удаление флажка из лунки после того, как мяч сыгран), однако свой выбор игрок должен сделать до выполнения удара. Если движущийся мяч попадает во флажок, то, как правило, штрафа нет.

Это Правило применяется к мячу, сыгранному с любого места *гольф-поля* - как на *паттинг-грине*, так и вне его.

### 13.2a Флажок оставлен в лунке

(1) **Игрок может оставить флажок в лунке.** Игрок может выполнять удар в то время, когда флажок оставлен в лунке, то есть возможно, что движущийся мяч игрока попадет во флажок.

До выполнения удара игрок должен принять одно из двух решений:

- Оставить *флажок* в *лунке* в том положении, в котором он находится, или переместить его в центр *лунки* и оставить его в таком положении, или
- Вернуть ранее удаленный *флажок* обратно в *лунку*.

Но в любом из этих случаев:

- Игрок не должен пытаться получить преимущество, намеренно перемещая находящийся в *лунке флажок* в положение, отличное от центрального.
- Если игрок это сделает, и движущийся мяч затем попадет во *флажок*, игрок получит **основной штраф**.

(2) **Штрафа нет, если мяч попадает во флажок, оставленный в лунке.** Если игрок выполняет *удар*, когда *флажок* оставлен в *лунке*, а движущийся мяч затем попадает во *флажок*:

- Штрафа нет (за исключением случаев, предусмотренных в (1)), и
- Мяч должен играть, как он лежит.

(3) **Игрок ограничен в возможности перемещать или удалять оставленный в лунке флажок, когда мяч находится в движении.** Если *флажок* оставлен в *лунке*, то после выполнения *удара*:

- Игроку или его *кедди* не разрешается намеренно перемещать или удалять *флажок* с целью повлиять на то, где мяч мог бы прийти в состояние покоя (например, во избежание попадания мяча во *флажок*). Если такие действия будут совершены, то игрок получит **основной штраф**.
- Однако игрок не получает штраф, если оставленный в *лунке флажок* будет перемещен или удален по любой другой причине, например, когда игрок обоснованно считает, что движущийся мяч не попадет во *флажок* до того, как придет в состояние покоя.

(4) **Другие игроки ограничены в возможности перемещать или удалять флажок, если игрок решил оставить его в лунке.** Если игрок оставил *флажок* в *лунке* и не уполномочил кого-либо обслуживать *флажок* (см. Правило 13.2b(1)), то другому игроку не разрешается намеренно перемещать или удалять *флажок* с целью повлиять на то, где движущийся мяч игрока мог бы прийти в состояние покоя.

- Если другой игрок или его *кедди* сделает это до или во время выполнения игроком *удара* (а игрок выполнит *удар*, не зная об этом) или сделает это, когда мяч игрока находится в движении, то этот другой игрок получит **основной штраф**.
- Однако штрафа нет, если другой игрок или его *кедди* перемещает или удаляет флажок по любой другой причине, например, когда он:
  - обоснованно считает, что движущийся мяч игрока не попадет во *флажок* до того, как придет в состояние покоя, или
  - не знает о том, что игрок намеревается сыграть, или о том, что мяч игрока находится в движении.

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или снаряжения игрока приравниваются к действиям игрока).

## 13.2b Флажок удален из лунки

(1) **По желанию игрока флажок может быть удален из лунки.** Игрок может выполнять *удар*, когда *флажок* удален из *лунки*, так, чтобы его движущийся мяч не попал в находящийся в *лунке флажок*.

До выполнения *удара* игрок должен принять одно из двух решений:

- Удалить *флажок* из *лунки* до выполнения *удара*, или
- Уполномочить кого-либо обслужить *флажок*, что означает его удаление следующим образом:

- до или во время выполнения удара придерживать флажок в лунке, над лункой или рядом с лункой, указывая тем самым игроку местоположение лунки, и
- после выполнения удара удалить флажок.

Считается, что игрок уполномочил обслуживание флажка, если:

- Кедди игрока во время выполнения удара придерживает флажок в лунке, над лункой или рядом с лункой, либо стоит непосредственно рядом с лункой, даже если игрок не знает об этих действиях кедди,
- Игрок просит любого другого человека обслужить флажок, и этот человек делает это, или
- Игрок видит, что любой другой человек придерживает флажок в лунке, над лункой или рядом с лункой, либо стоит рядом с лункой, и игрок выполняет удар, не попросив этого человека отойти или оставить флажок в лунке.

(2) **Что делать, если мяч попадает во флажок или в человека, который его обслуживает.** Если движущийся мяч игрока попадает во флажок, который игрок решил удалить в соответствии с п.(1), или в человека, который обслуживает флажок (или во что-либо, что держит этот человек), порядок дальнейших действий зависит от того, было ли это попадание случайным или намеренным:

- Мяч случайно попадает во флажок или в человека, который удалил или обслуживает его. Если движущийся мяч игрока случайно попадает во флажок или человека, который удалил или обслуживает флажок (или во что-либо, что держит этот человек), то штрафа нет, и мяч должен играть, как он лежит.
- Мяч намеренно отклонен или остановлен человеком, который обслуживает флажок. Если человек, который обслуживает флажок, намеренно отклоняет или останавливает находящийся в движении мяч игрока, то применяется Правило 11.2с:

Откуда играется мяч. Игроку нельзя играть мяч, как он лежит, а вместо этого он должен использовать рельеф согласно Правилу 11.2с.

Когда применяется штраф. Если человеком, который намеренно отклонил или остановил мяч, был какой-либо игрок или его кедди, то этот игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 11.2.

Для целей этого Правила выражение «намеренно отклонил или остановил» имеет тот же смысл, что и в Правиле 11.2а, и включает случаи, когда движущийся мяч игрока попадает:

- В удаленный флажок, который намеренно расположен или оставлен в таком месте на земле, где бы он мог отклонить или остановить этот мяч,
- В обслуживаемый флажок, который намеренно не был удален из лунки или с пути мяча, или
- В человека, который обслуживал или удалил флажок (или во что-либо, что держал этот человек) и намеренно не отошел с пути мяча.

**Исключение – Ограничения на намеренное перемещение флажка с целью повлиять на движущийся мяч (см. Правило 11.3).**

**См. Правило 22.2** (в формате Форсом любой из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате Форбол любой из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера в отношении мяча игрока или снаряжения игрока приравниваются к действиям игрока).

### 13.2с Мяч касается флажка, находящегося в лунке

Если мяч игрока приходит в состояние покоя, касаясь флажка, оставленного в лунке:

- Если какая-либо часть мяча находится в лунке ниже поверхности паттинг-грин, то мяч считается *забитым*, даже если мяч не полностью находится ниже поверхности.
- Если ни одна из частей мяча не находится в лунке ниже поверхности паттинг-грин:

- мяч не *забит* и должен играть, как он лежит.
- если при удалении *флажка* мяч *сдвигается* (независимо от того, падает он в *лунку* или откатывается от *лунки*), то штрафа нет и мяч должен быть *возвращен* на место на край *лунки* (см. Правило 14.2).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.2с: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

В *игре на счет ударов* игрок **дисквалифицируется**, если он не *забил* мяч в *лунку*, как это предписано Правилем 3.3с.

## 13.3 Мяч нависает над лункой

### 13.3a Время ожидания падения в лунку мяча, нависающего над лункой

Если какая-либо часть мяча нависает над кромкой *лунки*:

- Игроку предоставляется разумное время, чтобы приблизиться к *лунке* и дополнительные десять секунд ожидания, чтобы проследить, упадет ли мяч в *лунку*.
- Если за указанное время ожидания мяч упадет в *лунку*, то считается, что игрок *забил* мяч своим последним *ударом*.
- Если за указанное время ожидания мяч не упадет в *лунку*, то:
  - считается, что мяч находится в состоянии покоя.
  - если затем мяч упадет в *лунку* до того, как он будет сыгран, то считается, что игрок *забил* мяч своим последним *ударом*, но получает **один удар штрафа**, который добавляется к счету на этой *лунке*.

### 13.3b Что делать, если мяч, нависающий над лункой, поднят или сдвинут до истечения времени ожидания

Если мяч, нависающий над *лункой*, поднят или *сдвинут* до истечения времени ожидания, разрешенного Правилем 13.3a, то считается, что мяч находился в состоянии покоя:

- Мяч должен быть *возвращен* на место на край *лунки* (см. Правило 14.2), и
- Время ожидания, разрешенное Правилем 13.3a, в отношении этого мяча больше не применяется. (см. Правило 9.3, чтобы узнать порядок действий, если *возвращенный* на место мяч затем *сдвинут природными силами*.)

Если *противник* в *матчевой игре* или другой игрок в *игре на счет ударов* намеренно, до истечения времени ожидания, поднимает или *сдвигает* нависающий над *лункой* мяч игрока:

- В *матчевой игре* считается, что игрок *забил* мяч своим последним *ударом*, при этом *противник* не получает штраф, предусмотренный Правилем 11.2b.
- В *игре на счет ударов* игрок, который поднял или *сдвинул* мяч, получает **основной штраф (два удара штрафа)**. Этот мяч должен быть *возвращен* на место на край *лунки* (см. Правило 14.2).

## У. Поднятие мяча и возврат его в игру (Правило 14)

### Правило 14

**Правило 14** Действия с мячом: Маркировка, поднятие и очистка. Возвращение на место. Вбрасывание в области рельефа. Игра с неверного места

#### Назначение Правила:

В Правиле 14 говорится о том, как и когда игрок может маркировать местоположение мяча, который находится в состоянии покоя, поднимать и очищать мяч, и о том, как возвращать мяч в игру так, чтобы мяч был сыгран с верного места.

- Когда поднятый или сдвинутый мяч надлежит вернуть на место, то на первоначальное место должен быть установлен этот же мяч.
- Когда используется рельеф без штрафа или рельеф со штрафом, то в конкретной области рельефа должен вбрасываться либо первоначальный мяч, либо замещающий мяч.

Если при использовании таких процедур будет допущена ошибка, то ее можно будет без штрафа исправить до того, как мяч будет сыгран, но если игрок сыграет мяч с неверного места, то он получит штраф.

#### 14.1 Маркировка, поднятие и очистка мяча

Это Правило применяется в случае намеренного «поднятия» находящегося в состоянии покоя мяча игрока, что включает в себя поднятие мяча рукой, его вращение или намеренный *сдвиг* мяча с места каким-либо другим образом.

#### 14.1a Местоположение мяча, который предстоит поднять и вернуть на место, должно быть замаркировано

Прежде чем поднять мяч по Правилу, предписывающему *возвратить* этот мяч на первоначальное место, игрок должен *замаркировать* это место, что означает:

- Поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом, или
- Удерживать клюшку на земле непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом.

Если место *замаркировано маркером мяча*, то после *возвращения* мяча на место и до выполнения удара игрок должен убрать *маркер мяча*.

Если игрок поднимает мяч, не *замаркировав* его местоположение, *маркирует* местоположение мяча неправильным способом или выполняет удар, оставив на месте *маркер мяча*, то игрок получает **один удар штрафа**.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

Если игрок поднимает мяч, чтобы согласно Правилу использовать рельеф, то ему не обязательно перед поднятием *маркировать* местоположение мяча.

#### 14.1b Кто может поднимать мяч



Мяч игрока согласно Правилам может быть поднят только:

- Игроком, или
- Кем-либо, кому игрок это разрешил, **однако** такое разрешение должно выдаваться перед каждым поднятием мяча, а не в целом на *раунд*.

**Исключение – Кедди может поднимать мяч игрока на паттинг-грине без разрешения:** Когда мяч игрока находится на *паттинг-грине*, *кедди* игрока может поднимать мяч без разрешения игрока.

Если *кедди* поднимает мяч без разрешения игрока, когда мяч находится в любом месте, кроме *паттинг-грин*, игрок получает **один удар штрафа** (см. Правило 9.4).

## 14.1с Очистка поднятого мяча

Мяч, поднятый с *паттинг-грин*, может быть очищен всегда (см. Правило 13.1b).

Мяч, поднятый в любом другом месте, может быть очищен всегда, **за исключением** ситуаций, когда он поднят:

- Чтобы осмотреть мяч на предмет наличия порезов и трещин. Очистка не разрешена (см. Правило 4.2с(1))
- Для идентификации мяча. Очистка разрешена только в той мере, которая необходима для идентификации. (см. Правило 7.3).
- Потому, что мяч мешает игре. Очистка не разрешена (см. Правило 15.3b(2))
- Чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего рельеф. Очистка разрешена только в том случае, если игрок будет использовать рельеф в соответствии с Правилом (см. Правило 16.4).

Если игрок очищает поднятый мяч, когда это не разрешено, игрок получает **один удар штрафа**.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

## 14.2 Возвращение мяча на место

Это Правило применяется каждый раз, когда мяч поднят или *сдвинут*, и другое Правило предписывает *возвратить* его на место.

### 14.2а Должен использоваться первоначальный мяч

При *возвращении* мяча на место должен использоваться первоначальный мяч.

**Исключение – Другой мяч может использоваться, если:**

- Невозможно в течение нескольких секунд и не прилагая чрезмерных усилий достать первоначальный мяч, при условии, что игрок намеренно не создал ситуацию, когда его мяч стал недоступным.
- Первоначальный мяч оказался порезан или треснут (см. Правило 4.2с),
- Игра возобновляется после того, как она была остановлена (см. Правило 5.7d), или
- Другой игрок сыграл первоначальным мячом игрока, как *неверным мячом* (см. Правило 6.3с(2)).

## 14.2b Кто и как должен возвращать мяч на место

(1) **Кто может возвращать мяч на место:** Согласно Правилам мяч игрока может быть *возвращен* на место только:

- Игроком, или
- Другим человеком, который поднял этот мяч или вызвал его *сдвиг* (даже если ему это не разрешалось Правилами).

Если игрок сыграет мяч, который был *возвращен* на место кем-либо, не имеющим на это права, игрок получает **один удар штрафа**.

(2) **Как мяч должен быть возвращен на место.** Мяч должен быть *возвращен* на место следующим образом: мяч необходимо положить на требуемое место и отпустить его так, чтобы он остался на этом месте.

Если игрок сыграет мяч, который был *возвращен* неправильным способом, но на требуемое место, игрок получает **один удар штрафа**.

## 14.2c Место, на которое должен быть возвращен мяч

Мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно), **за исключением** случаев, когда мяч должен быть *возвращен* на другое место согласно Правилам 14.2d(2) и 14.2e.

Если мяч находился в состоянии покоя на каком-либо *неподвижном препятствии, неотъемлемом объекте гольф-поля, граничном объекте* либо растущем или закрепленном объекте, под таким объектом или вплотную к нему, то:

- «Место», на котором находится мяч, включает в себя и вертикальную составляющую относительно земли.
- Это означает, что этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место на таком объекте, под ним или вплотную к нему.

Если какая-либо *свободная помеха* была удалена в результате поднятия или *сдвига* мяча, либо до того, как мяч был *возвращен* на место, то эту *свободную помеху* не нужно возвращать обратно.

Чтобы узнать, какие ограничения накладываются на удаление *свободных помех* перед *возвращением* на место поднятого или *сдвинутого* мяча, см. Правило 15.1a, Исключение 1.

## 14.2d На какое место возвращать мяч, если первоначальное положение мяча изменилось

Если *положение* поднятого или *сдвинутого* мяча, который должен быть *возвращен* на место, изменилось, то игрок должен *возвратить* мяч на место следующим образом:

(1) **Мяч находился в песке.** Если мяч находился в состоянии покоя в песке, будь то в *бункере* или в каком-либо другом месте *гольф-поля*, то:

- При *возвращении* мяча на его первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2c), игрок должен как можно тщательнее воссоздать первоначальное *положение мяча*.
- Если мяч был покрыт песком, то при воссоздании *положения мяча*, игрок может оставить небольшую часть мяча видимой.

Если игрок не воссоздал *положение мяча* в нарушение этого Правила, то игрок сыграл с *неверного места*.

(2) **Мяч находился не в песке.** Если мяч находился где-либо, кроме песка, то игрок должен *возвратить* мяч на место, установив его на ближайшее место, в котором *положение мяча* будет наиболее похожим на первоначальное *положение* мяча, и которое:

- Находится в пределах одной *длины клюшки* от первоначального места (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2с),
- Находится не ближе к *лунке*, и
- Находится в той же *области гольф-поля*, что и первоначальное место.

Если игроку известно, что первоначальное *положение мяча* было изменено, но неизвестно, каким оно было, то игрок должен определить первоначальное *положение* приблизительно и *возвратить* мяч на место в соответствии с п.(1) или п.(2).

**Исключение – Если положение мяча изменилось во время остановки игры, а мяч был поднят, см. Правило 5.7d.**

## **14.2e Что делать, если возвращенный на место мяч не остается на первоначальном месте**

Если игрок пытается *возвратить* мяч на место, но мяч не остается на своем первоначальном месте, то игрок должен повторить попытку.

Если мяч снова не остается на этом месте, то игрок должен *возвратить* мяч на место, установив этот мяч на ближайшее место, на котором мяч останется в состоянии покоя, **но** с учетом следующих ограничений, в зависимости от того, где находилось первоначальное место:

- Это место должно быть не ближе к *лунке*.
- Первоначальное место в основной области. Ближайшее место должно быть в *основной области*.
- Первоначальное место в бункере или в штрафной области. Ближайшее место должно быть или в этом же бункере, или в этой же *штрафной области*.
- Первоначальное место на паттинг-грине. Ближайшее место должно быть или на *паттинг грине*, или в *основной области*.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.2: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

**См. Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из партнеров может действовать за сторону, а действия партнера в отношении мяча игрока или снаряжения игрока приравниваются к действиям игрока).

## **14.3 Вбрасывание мяча в области рельефа**

Это Правило применяется каждый раз, когда игрок при использовании рельефа согласно Правилу должен *вбрасывать* мяч, включая случаи, когда игрок должен завершить процедуру рельефа установкой мяча по Правилу 14.3с(2).

Если игрок перед *вбрасыванием* или во время *вбрасывания* *улучшает область рельефа*, см. Правило 8.1.

## 14.3a Можно использовать первоначальный мяч или другой мяч

Игрок может использовать первоначальный мяч или другой мяч.

Это означает, что игрок может использовать любой мяч каждый раз, когда он *вбрасывает* или устанавливает мяч согласно этому Правилу.

## 14.3b Мяч должен вбрасываться правильным способом

Игрок должен *вбрасывать* мяч правильным способом, что означает соответствие всем трем нижеперечисленным пунктам:

(1) **Мяч должен вбрасывать игрок.** Мяч должен быть *брошен* только самим игроком. Ни *кедди*, ни кто-либо другой не могут делать это.

(2) **Мяч должен вбрасываться с высоты колена, вертикально вниз, не касаясь игрока или снаряжения.** Игрок должен отпустить мяч с высоты колена, так чтобы:

- Мяч падал вертикально вниз, и игрок при этом не бросал, не закручивал и не прокатывал мяч, а также не использовал какое-либо другое движение, которое могло бы повлиять на то, где этот мяч придет в состояние покоя, и
- Мяч не касался какой-либо части тела игрока или *снаряжения* до того, как он ударится о землю.



«Высота колена» означает высоту, на которой расположено колено игрока в положении стоя.

(3) **Мяч должен вбрасываться в области рельефа.** Мяч должен быть *вброшен* в области рельефа. Игрок при *вбрасывании* мяча может стоять как внутри *области рельефа*, так и вне ее.

Если мяч *вброшен* неправильным способом в нарушение одного или нескольких вышеперечисленных требований:

- Игрок должен заново *вбросить* мяч правильным способом, и количество таких *вбрасываний* не ограничивается.
- *Вбрасывание*, при котором мяч *вброшен* неправильным способом, не учитывается в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча согласно Правилу 14.3с(2).

Если игрок заново не *вбрасывает* мяч, а вместо этого выполняет *удар* по мячу, который пришел в состояние покоя после того, как был *вброшен* неправильным способом:

- Если мяч был сыгран из *области рельефа*, то игрок получает **один удар штрафа** (игрок не сыграл мяч с *неверного места*, что запрещено Правилем 14.7а).
- **Однако**, если мяч был сыгран с места, находящегося за пределами *области рельефа*, или был сыгран, будучи установлен, в то время как требовалось его *вбросить* (неважно, где он пришел в состояние покоя), то игрок получает **основной штраф**.

### **14.3с Мяч, брошенный правильным способом, должен прийти в состояние покоя в области рельефа**

Это Правило применяется только тогда, когда мяч *вброшен* правильным способом согласно Правилу 14.3б.

(1) **Игрок завершил процедуру использования рельефа, когда мяч, брошенный правильным способом, пришел в состояние покоя в области рельефа.** Мяч должен прийти в состояние покоя в *области рельефа*.

Не имеет значения, коснулся ли мяч какого-либо человека, *снаряжения* или другого *внешнего фактора* после того, как он ударился о землю, но до того, как пришел в состояние покоя:

- Если мяч пришел в состояние покоя в *области рельефа*, то игрок завершил процедуру использования рельефа и должен играть мяч, как он лежит.
- Если мяч пришел в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен использовать процедуры, предусмотренные Правилем 14.3с(2).

В любом из этих случаев никто из игроков не получает штраф, если мяч, *брошенный* правильным способом, случайно попадает в какого-либо человека, *снаряжение* или другой *внешний фактор* перед тем, как прийти в состояние покоя.

**Исключение – Мяч, брошенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком:** Чтобы узнать порядок действий, когда *брошенный* мяч был намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком, перед тем как прийти в состояние покоя, см. Правило 14.3d.

(2) **Что делать, если мяч, брошенный правильным способом, приходит в состояние покоя за пределами области рельефа.** Если мяч приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен повторно *вбросить* мяч правильным способом.

Если этот мяч также приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен завершить процедуру использования рельефа, установив мяч с помощью процедур *возвращения* мяча на место, предусмотренных Правилами 14.2b(2) и 14.2e:

- Игрок должен установить мяч в месте, в котором мяч первый раз коснулся земли при повторном *вбрасывании*.

- Если установленный мяч не остается в состоянии покоя на этом месте, то игрок должен повторно установить мяч на это место.
- Если повторно установленный мяч также не остается на этом месте, игрок должен установить мяч на ближайшее место, где мяч останется в состоянии покоя, с ограничениями, предусмотренными Правилom 14.2e.

**РИСУНОК 14.3С: МЯЧ ДОЛЖЕН БЫТЬ ВБРОШЕН И ПРИЙТИ В СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ В ОБЛАСТИ РЕЛИФА**



**14.3d Что делать, если мяч, сброшенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен человеком**

Для целей этого Правила считается, что *вброшенный* мяч «намеренно отклонен или остановлен», если:

- Человек намеренно касается движущегося мяча после того, как тот коснулся земли, или
- Движущийся мяч попадает в какое-либо *снаряжение* или другой объект, или какого-либо человека (например, *кедди* игрока), которого игрок намеренно расположил или оставил в определенной позиции, чтобы эти *снаряжение*, объект или человек отклонили или остановили движущийся мяч.

Если мяч, *вброшенный* правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком (неважно в пределах или за пределами *области рельефа*) до того, как мяч пришел в состояние покоя:

- Игрок должен заново *вбросить* мяч, используя процедуры, предусмотренные Правилем 14.3b (а это означает, что *вбрасывание* мяча, который был намеренно отклонен или остановлен, не учитывается в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча по Правилу 14.3c(2)).
- Если мяч был намеренно отклонен или остановлен каким-либо игроком или его *кедди*, то этот игрок получает **основной штраф**.

**Исключение – Когда отсутствует реальная возможность, что мяч придет в состояние покоя в области рельефа:** Если мяч, *вброшенный* правильным способом, намеренно отклонен или остановлен (неважно в пределах или за пределами *области рельефа*), когда отсутствует реальная возможность, что мяч придет в состояние покоя в *области рельефа*:

- Штрафа нет никому из игроков, и
- Считается, что *вброшенный* мяч пришел в состояние покоя за пределами *области рельефа*, и это *вбрасывание* учитывается в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча по Правилу 14.3c(2).

**Штраф за игру мячом с неверного места или за игру мячом, который вместо *вбрасывания* был установлен в нарушение Правила 14.3: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

См. **Правило 22.2** (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

## 14.4 Когда мяч игрока снова находится в игре после того, как первоначальный мяч перестал быть мячом в игре

Когда находящийся в *игре* мяч игрока поднят с *гольф-поля* или *потерян*, или оказался за пределами *гольф-поля*, то он больше не находится в *игре*.

У игрока снова есть мяч в *игре*, только когда он:

- Играет первоначальным мячом или другим мячом из *области-ти*, или
- *Возвращает* на место, *вбрасывает* или устанавливает на *гольф-поле* первоначальный мяч или другой мяч с намерением ввести его в *игру*.

Если игрок любым способом возвращает мяч на *гольф-поле* с намерением ввести его в *игру*, то этот мяч находится в *игре*, даже если:

- Им был *заменен* первоначальный мяч, когда это не было разрешено Правилами, или
- Он был *возвращен* на место, *вброшен* или установлен (1) в *неверном месте*, (2) неправильным способом или (3) с использованием неприменимой процедуры.

*Возвращенный* на место мяч находится в *игре*, даже если *маркер мяча*, которым *замаркировано* его местоположение, не был удален.

## 14.5 Исправление ошибки, допущенной при замене, возвращении на место, вбрасывании или установке мяча

### 14.5a Игрок может поднять мяч, чтобы исправить ошибку до того, как мяч сыгран

Если игрок *заменял* свой первоначальный мяч другим мячом тогда, когда это не разрешалось Правилами, или мяч игрока был *возвращен* на место, *вброшен* или установлен (1) в *неверном месте*

(или пришел в состояние покоя в *неверном месте*), (2) неправильным способом или (3) с использованием неприменимой процедуры:

- Игрок без штрафа может поднять мяч и исправить ошибку.
- **Однако** это разрешается только до того, как мяч сыгран.

#### **14.5b Когда игрок может поменять Правило или вариант релифа, если он исправляет ошибку при использовании релифа.**

Если игрок исправляет ошибку при использовании релифа, то в зависимости от природы этой ошибки, игрок либо должен использовать то же самое Правило и вариант релифа, либо он может поменять Правило или вариант релифа:

##### **(1) Если мяч был введен в игру по неприменимому Правилу.**

- При исправлении ошибки такого рода игрок может использовать любое Правило, которое применимо в его ситуации.
- Например, если игрок по ошибке использовал релиф для неиграемого мяча, который находился в *штрафной области* (что не разрешено Правилем 19.1), игрок должен исправить эту ошибку, либо *возвратив* мяч на место согласно Правилу 9.4 (если он был поднят), либо использовав релиф со штрафом согласно Правилу 17, и при этом он может использовать любую опцию релифа этого Правила, которая применима в его ситуации.

##### **(2) Если мяч был введен в игру по применимому Правилу, но мяч был брошен или установлен в неверном месте.**

- При исправлении ошибки такого рода игрок должен продолжать использовать релиф согласно тому же самому Правилу, но может использовать любой вариант релифа этого Правила, применимый в его ситуации.
- Например, если для неиграемого мяча игрок использует вариант бокового релифа (Правило 19.2с) и по ошибке *вбрасывает* мяч за пределами требуемой *области релифа*, то при исправлении этой ошибки игрок должен продолжать использовать релиф по Правилу 19.2, но может использовать любой вариант релифа, по Правилу 19.2а, b или с.

##### **(3) Если мяч был введен в игру по применимому Правилу, а также был брошен или установлен в верном месте, но Правило предписывает вбросить или установить мяч повторно.**

- При исправлении ошибки такого рода игрок должен продолжать использовать релиф согласно тому же самому Правилу и используя тот же самый вариант релифа этого Правила.
- Например, если для неиграемого мяча игрок использует вариант бокового релифа (Правило 19.2с), и при этом мяч (1) *вброшен* в правильной области релифа, но (2) *вброшен* неправильным способом (см. Правило 14.3b) или пришел в состояние покоя за пределами *области релифа* (см. Правило 14.3с), то при исправлении этой ошибки игрок должен продолжать использовать релиф согласно Правилу 19.2 и должен использовать тот же самый вариант релифа (боковой релиф по Правилу 19.2с).

#### **14.5с Штрафа нет за действия с мячом, который поднят для исправления ошибки**

Когда мяч поднят согласно Правилу 14.5а, чтобы исправить ошибку:

- Игрок может не учитывать штрафы за действия, которые были совершены в отношении этого мяча после совершения этой ошибки и до поднятия мяча, например, за случайный *сдвиг* мяча (см. Правило 9.4b).
- **Однако**, если те же действия нарушили Правило также в отношении мяча, который был введен в игру для исправления ошибки (например, были *улучшены условия, влияющие на*



удар, как для мяча, который стал мячом *в игре*, так и для первоначального мяча перед тем, как он был поднят), то штраф применяется в отношении мяча, который теперь находится *в игре*.

## 14.6 Выполнение следующего удара с места предыдущего удара

Это Правило применяется каждый раз, когда игроку предписано или разрешено Правилами выполнить свой следующий удар с места выполнения предыдущего удара (например, при использовании рельефа *удар-и-расстояние*, или в случае повторного удара после того, как удар был отменен или не засчитан по другой причине).

- Как именно игрок должен вводить мяч *в игру* зависит от того, в какой *области гольф-поля* был выполнен его предыдущий удар.
- Во всех таких ситуациях игрок может использовать либо первоначальный, либо другой мяч.

### 14.6a Предыдущий удар был выполнен из области-ти

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть сыгран из любого места *области-ти* согласно Правилу 6.2b (при этом мяч может быть приподнят).

### 14.6b Предыдущий удар был выполнен из основной области, штрафной области или бункера

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть *вброшен* в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Место, откуда был выполнен предыдущий удар (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).
- Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:
  - Должна находиться в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
  - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.

### 14.6c Предыдущий удар был выполнен на паттинг-грине

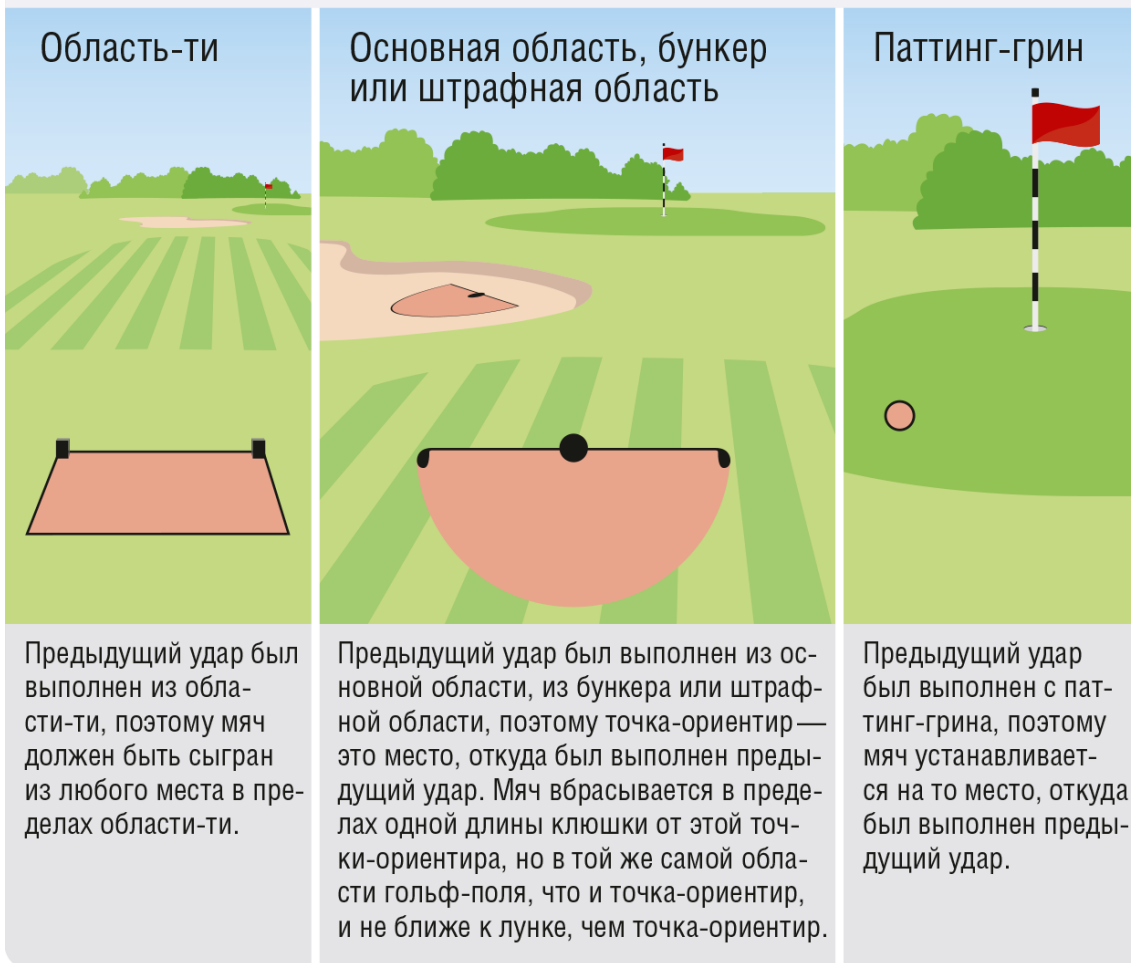
Первоначальный мяч или другой мяч должен быть установлен на место, с которого был выполнен предыдущий удар (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), с использованием процедур *возвращения* мяча на место, предусмотренных Правилами 14.2b(2) и 14.2e.

### **Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.6: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## РИСУНОК 14.6: ВЫПОЛНЕНИЕ СЛЕДУЮЩЕГО УДАРА С МЕСТА ПРЕДЫДУЩЕГО УДАРА

Когда игроку предписано или разрешено выполнить свой следующий удар с места выполнения предыдущего удара, то как именно игрок должен вводить мяч в игру, зависит от области гольф-поля, где был выполнен предыдущий удар.



## 14.7 Игра с неверного места

### 14.7а Место, с которого должен играть мяч

После начала игры на лунке:

- Игрок должен выполнять каждый удар с того места, в котором его мяч пришел в состояние покоя, **за исключением** случаев, когда Правила предписывают или разрешают игроку играть мяч с другого места (см. Правило 9.1).
- Игроку нельзя играть свой находящийся *в игре* мяч с *неверного места*.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.7а: Основной штраф.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

### 14.7б Как завершить лунку после игры с неверного места в игре на счет ударов

(1) Игрок должен решить, доигрывать ли лунку мячом, сыгранным с неверного места, или исправлять ошибку, сыграв с верного места. Порядок действий игрока зависит от того, имело ли место *серьезное нарушение*, то есть мог ли игрок получить существенное преимущество, сыграв с *неверного места*:

- Нарушение не было серьезным. Игрок должен доиграть лунку мячом, сыгранным с *неверного места*, без исправления ошибки.
- Нарушение было серьезным.
  - Игрок должен исправить ошибку, доиграв лунку мячом, сыгранным с верного места согласно Правилам.
  - Если игрок не исправляет ошибку до того, как выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда*, до того, как сдаст свою *счетную карточку*, игрок **дисквалифицируется**.
- Что делать в случае сомнений, было ли нарушение серьезным. Игроку следует доиграть лунку как мячом, сыгранным с *неверного места*, так и вторым мячом, сыгранным с верного места в соответствии с Правилами.

(2) Игрок, исправлявший ошибку, должен сообщить об этом Комитету. Если игрок исправляет ошибку согласно п.(1), играя мяч с верного места:

- Игрок должен изложить эти факты *Комитету* до сдачи своей *счетной карточки*.
- Это требуется сделать независимо от того, доиграл игрок лунку только одним мячом или двумя мячами (и даже если счет игры двумя мячами одинаковый).

Если игрок не излагает эти факты *Комитету*, то он **дисквалифицируется**.

(3) Если игрок исправлял ошибку, то счет игрока на лунке определяет Комитет. Счет игрока на лунке зависит от того, произошло ли по мнению *Комитета* *серьезное нарушение* при игре первоначальным мячом с *неверного места*:

- Серьезного нарушения не было.
  - Засчитывается счет игры мячом, сыгранным с *неверного места*, и игрок получает **основной штраф согласно Правилу 14.7а** (в этом случае **два удара штрафа** добавляются к счету игры этим мячом).
  - Если игрок играл вторым мячом, то все удары по этому мячу (включая выполненные *удары* и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не учитываются.
- Нарушение было серьезным.
  - Засчитывается счет игры мячом, сыгранным, чтобы исправить ошибку игры с *неверного места*, и игрок получает **основной штраф согласно Правилу 14.7а** (в этом случае **два удара штрафа** добавляются к счету игры этим мячом).
  - *Удар* по первоначальному мячу, когда он игрался с *неверного места*, и все последующие удары по этому мячу (включая выполненные *удары* и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом) не учитываются.
  - Если мяч, сыгранный, чтобы исправить ошибку, тоже был сыгран с *неверного места*:
    - Если по мнению *Комитета* *серьезного нарушения* не было, то игрок получает **основной штраф (еще два удара штрафа) согласно Правилу 14.7а**, что **в общей сложности** составит **четыре удара штрафа** (два удара за игру с *неверного места* первоначальным мячом и два удара за игру с *неверного места* другим мячом), которые добавляются к счету игры другим мячом.
    - Если по мнению *Комитета* произошло *серьезное нарушение*, то игрок **дисквалифицируется**.

## VI. Релиф без штрафа

### Правила 15 – 16

**Правило 15** Релиф при вмешательстве свободных помех и подвижных препятствий (в том числе, мяча или маркера мяча, помогающего или мешающего игре)

#### Назначение Правила:

В Правиле 15 говорится о том, когда и как игрок может использовать релиф без штрафа при вмешательстве свободных помех и подвижных препятствий:

- Такие подвижные природные и искусственные объекты не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, и, как правило, игроку разрешено их удалять, если они мешают игре.
- Однако игроку следует проявлять осторожность, когда он перемещает свободные помехи вблизи своего мяча, находящегося вне паттинг-грин, поскольку, если перемещение свободной помехи вызовет сдвиг мяча, то игрок получит штраф.

#### 15.1 Свободные помехи

##### 15.1a Удаление свободной помехи

Игрок может без штрафа удалить *свободную помеху*, находящуюся в любом месте *гольф-поля* или вне его, и он может это сделать любым способом (например, рукой, ногой, клюшкой или другим снаряжением).

Однако существует два исключения:

**Исключение 1 – Удаление свободных помех с места, на которое должен быть возвращен мяч:**

Перед тем, как *возвратить* на место мяч, который был *поднят* или *сдвинут* в любом месте, кроме *паттинг-грин*:

- Игроку не разрешается намеренно удалять какую-либо *свободную помеху*, перемещение которой могло бы вызвать *сдвиг* мяча, находящегося в состоянии покоя.
- Если игрок в такой ситуации удаляет *свободную помеху*, то он получает **один удар штрафа**, но возвращать обратно удаленную *свободную помеху* не требуется.

Это Исключение применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7a. Но оно не относится к *свободной помехе*, которая была удалена в результате *маркировки* местоположения мяча, *поднятия*, *сдвига* или *возвращения* мяча на место.

**Исключение 2 – Ограничение на намеренное удаление свободных помех с целью повлиять на движущийся мяч (см. Правило 11.3).**

##### 15.1b Мяч сдвинут при удалении свободной помехи

Если удаление игроком *свободной помехи* вызывает *сдвиг* его мяча:

- Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Если *сдвинутый* мяч находился в состоянии покоя в любом месте, кроме *паттинг-грин* (см. Правило 13.1d) или *области-ти* (см. Правило 6.2b(6)), то игрок получает **один удар штрафа**

по Правилу 9.4b, за исключением случаев, когда применяется Правило 7.4 (нет штрафа за сдвиг мяча во время поиска) или применяется другое исключение к Правилу 9.4b.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 15.2 Подвижные препятствия

Это Правило разрешает релиф без штрафа при вмешательстве искусственных объектов, соответствующих определению *подвижного препятствия*.

Это Правило не предусматривает релиф при вмешательстве *неподвижных препятствий* (это другой случай релифа без штрафа, и он разрешен Правилем 16.1), *граничных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля* (релиф без штрафа не разрешен).

### 15.2a Релиф при вмешательстве подвижного препятствия

(1) **Удаление подвижного препятствия.** Игрок без штрафа любым способом может удалить *подвижное препятствие*, находящееся в любом месте *гольф-поля* или вне его.

Однако существует два исключения:

**Исключение 1 – Не разрешается перемещать ти-маркеры, когда мяч предстоит сыграть из области ти (см. Правила 6.2b(4) и 8.1a(1)).**

**Исключение 2 – Ограничение на намеренное удаление подвижных препятствий с целью повлиять на движущийся мяч (см. Правило 11.3).**

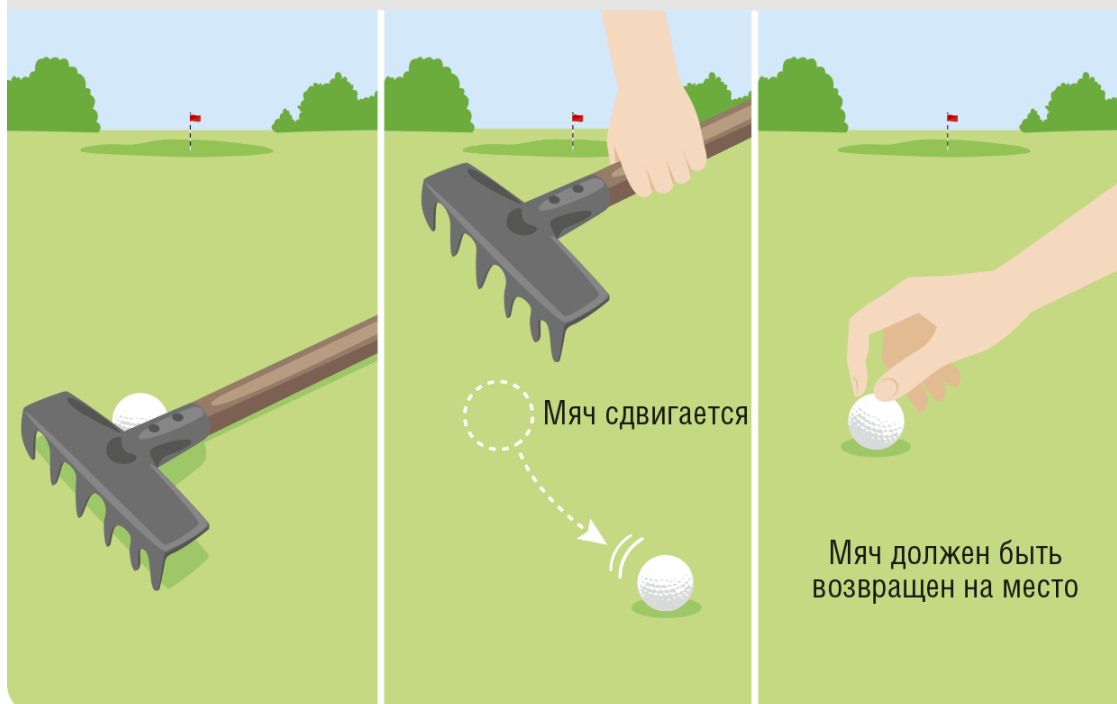
Если мяч игрока *сдвигается* в то время, когда игрок удаляет *подвижное препятствие*, то:

- Штрафа нет, и
- Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

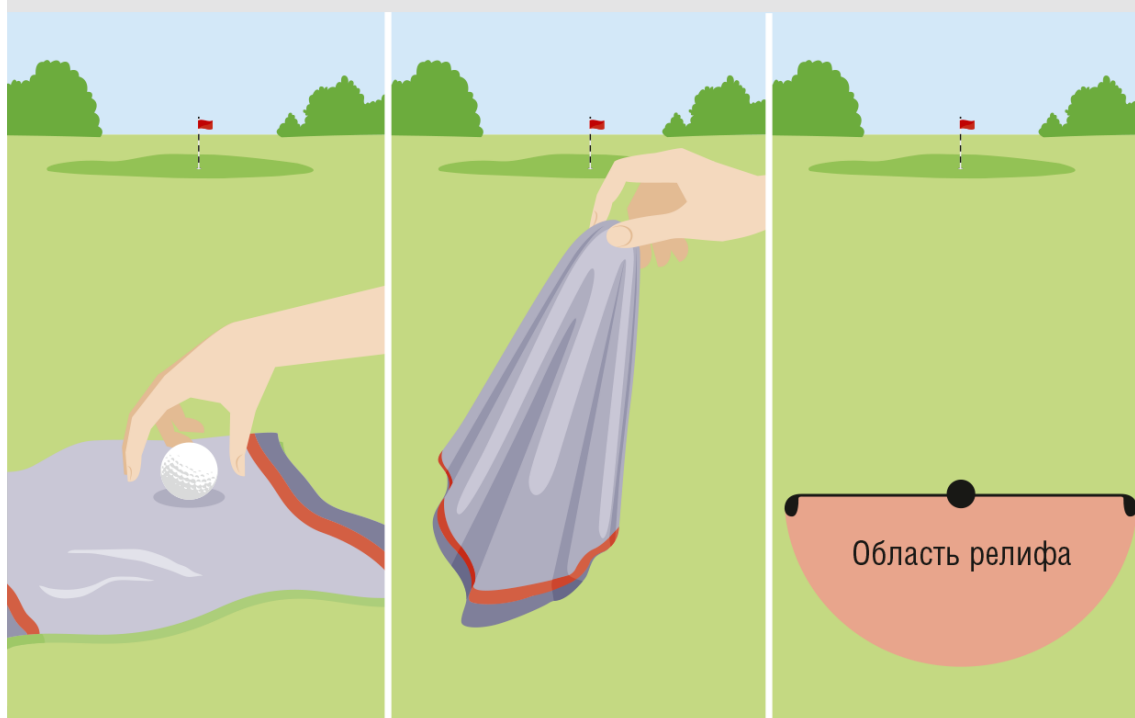
(2) **Релиф для случая, когда мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем; подвижное препятствие расположено в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-гринна.** Игрок может воспользоваться релифом без штрафа, подняв мяч, удалив *подвижное препятствие* и *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области релифа* (см. Правило 14.3):

- **Точка-ориентир:** Приблизительно определенная точка, расположенная непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого *подвижного препятствия* или на нем.
- **Размер области релифа, определяемый от точки ориентира:** Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:
- **Ограничения на расположение области релифа:**
  - Должна находиться в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
  - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.

**РИСУНОК 15.2А, № 1: МЯЧ СДВИГАЕТСЯ ПРИ УДАЛЕНИИ ПОДВИЖНОГО ПРЕПЯТСТВИЯ (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЯ, КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ ВНУТРИ ПРЕПЯТСТВИЯ ИЛИ НА НЕМ)**



**РИСУНОК 15.2А, № 2: МЯЧ НАХОДИТСЯ ВНУТРИ ПОДВИЖНОГО ПРЕПЯТСТВИЯ ИЛИ НА НЕМ**



Если мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем (например, на полотенце) в любом месте гольф-поля, то можно использовать рельеф без штрафа: поднять мяч, удалить подвижное препятствие и вбросить этот мяч или другой мяч (за исключением паттинг-грин). При использовании рельефа точкой-ориентиром будет приблизительно определенная точка, расположенная непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого подвижного препятствия или на нем. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и должна находиться в той же области гольф-поля, что и точка-ориентир.

**(3) Релиф для случая, когда мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем; подвижное препятствие расположено на паттинг-грине.** Игрок может воспользоваться релифом без штрафа:

- Подняв мяч и удалив это *подвижное препятствие*, и
- Установив первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, расположенное непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого *подвижного препятствия* или на нем, используя процедуры *возвращения* мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

**15.2b Релиф для случая, когда мяч не найден, но находится в подвижном препятствии или на нем**

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что он пришел в состояние покоя внутри находящегося на *гольф-поле подвижного препятствия* или на нем, то вместо релифа *удар-и-расстояние* игрок может использовать нижеследующий вариант релифа:

- Игрок может применить релиф без штрафа согласно Правилу 15.2a(2) или 15.2a(3), используя в качестве точки-ориентира приблизительно определенную точку, расположенную непосредственно под тем местом, где мяч последний раз пересек край этого, находящегося на *гольф-поле, подвижного препятствия*.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы использовать такой релиф:
  - Первоначальный мяч больше не является мячом в *игре*, и играть его нельзя.
  - Это относится даже к ситуации, когда он впоследствии найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b)

**Однако**, если мяч *потерян*, и при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя внутри *подвижного препятствия* или на нем, то игрок должен использовать релиф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.2: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## 15.3 Мяч или маркер мяча, помогающий или мешающий игре

### 15.3a Мяч на паттинг-грине, помогающий игре

Правило 15.3a применяется только в случаях, когда мяч находится в состоянии покоя на *паттинг-грине*, но не в любом другом месте *гольф-поля*.

Если у игрока есть основания полагать, что мяч на *паттинг-грине* может помочь чьей-либо игре (например, не дать другому мячу укатиться от *лунки*), игрок может:

- *Замаркировать* местоположение этого мяча и поднять его по Правилу 13.1b, если это его мяч, или, если мяч принадлежит другому игроку, потребовать от этого игрока *замаркировать* местоположение и поднять этот мяч (см. Правило 14.1).
- Поднятый мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Только в *игре на счет ударов*:

- Игрок, от которого потребовали *замаркировать* и поднять мяч, вместо этого может первым сыграть его, и
- Если двое или несколько игроков договариваются оставить мяч на месте с целью помочь одному из них, а затем этот игрок выполняет *удар*, когда помогающий игре мяч остается на

месте, то каждый игрок, кто участвовал в договоренности, получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

### 15.3b Мяч, находящийся в любом месте гольф-поля, мешает игре

(1) **Что означает «мяч другого игрока мешает игре».** Согласно этому Правилу, мяч другого игрока мешает игре, если находящийся в состоянии покоя мяч другого игрока:

- Может помешать планируемой *стойке* или планируемому свингу игрока, или
- Находится на *линии игры* или настолько близко к ней, что с учетом планируемого удара игрока существует реальная возможность, что движущийся мяч игрока попадет в этот мяч, или
- Находится настолько близко к игроку, что отвлекает его при выполнении удара.

(2) **Когда мяч, который мешает игре, дает право на релиф.** Если игрок обоснованно полагает, что мяч другого игрока, находящийся в любом месте *гольф-поля*, может помешать его игре, то:

- Этот игрок может потребовать от другого игрока *замаркировать* местоположение мяча и поднять его (см. Правило 14.1), при этом мяч не разрешается очищать (за исключением случаев, когда мяч поднят на *паттинг-грине* согласно Правилу 13.1b), и он должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).
- Если другой игрок не *маркирует* местоположение мяча перед тем, как его поднять, или очищает поднятый мяч, когда это не разрешено, то он получает **один удар штрафа**.
- Только в *игре на счет ударов*, игрок, от которого потребовали *замаркировать* и поднять мяч, может вместо этого первым сыграть его.

По этому Правилу игроку не разрешается поднимать свой мяч только потому, что он полагает, что его мяч может помешать игре другого игрока.

Если игрок поднимает свой мяч, когда другой игрок не требовал этого делать (за исключением случаев поднятия мяча на *паттинг-грине* по Правилу 13.1b), то игрок получает **один удар штрафа**.

### 15.3c Маркер мяча, помогающий или мешающий игре

Если *маркер мяча* может помочь или помешать игре, игрок может:

- Переместить *маркер мяча* в сторону, если это его *маркер мяча*, или
- Если *маркер мяча* принадлежит другому игроку – потребовать от него переместить *маркер мяча* в сторону по тем же причинам, по которым он может потребовать поднять мяч согласно Правилам 15.3а и 15.3б.

*Маркер мяча* должен быть перемещен в сторону на новое место, расположенное на определенном расстоянии от первоначального места, например, в одной или нескольких длинах головки клюшки.

Затем либо поднятый мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2), либо *маркер мяча* должен быть возвращен на место, на котором он *маркирует* местоположение мяча.

#### **Штраф за нарушение Правила 15.3: Основной штраф.**

Этот штраф также применяется, если игрок:

- Выполняет *удар*, не дожидаясь, когда помогающий игре мяч или *маркер мяча* будет поднят или перемещен после того, как игроку стало известно, что другой игрок (1) намерен поднять или переместить его согласно этому Правилу, или (2) потребовал от кого-либо другого сделать это, или
- Отказывается поднять свой мяч или переместить свой *маркер мяча*, когда от него это потребовали, и после этого *удар* выполнен игроком, чьей игре этот мяч или *маркер мяча* помогал или мешал.



**Штраф за игру неправомерно *замещающим* мячом или за игру мячом с *неверного места* в нарушение Правила I 5.3: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или I 4.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило I.3c(4).

## Правило 16 Релиф при вмешательстве участка в аномальном состоянии (в том числе неподвижных препятствий), опасной ситуации с животным, для заглубившегося мяча

### Назначение Правила:

В Правиле 16 говорится о том, как и когда игрок может воспользоваться рельефом без штрафа, сыграв мяч с другого места, например, при вмешательстве участка в аномальном состоянии и опасной ситуации с животным.

- Эти обстоятельства не считаются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, и поэтому везде, кроме штрафной области, обычно разрешается рельеф без штрафа.
- Обычно игрок применяет рельеф, вбрасывая мяч в области рельефа, которая определяется ближайшей точкой полного рельефа.

В этом Правиле также говорится о рельефе без штрафа в случае, когда мяч игрока заглубился в своем собственном следе в основной области.

### 16.1 Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия)

Это Правило охватывает случаи рельефа без штрафа при вмешательстве *норы животного, ремонтируемого участка, неподвижного препятствия или временной воды*:

- Обобщенно они называются «*участок в аномальном состоянии*», но у каждого из них есть отдельное Определение.
- Это Правило не предусматривает рельеф при вмешательстве *подвижных препятствий* (это другой случай рельефа без штрафа, и он разрешен Правилем 15.2a), *граничных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля* (рельф без штрафа не разрешен).

#### 16.1a Когда разрешается рельеф

(1) **Что означает вмешательство участка в аномальном состоянии.** Вмешательство имеет место, когда выполняется одно из нижеперечисленных условий:

- Мяч игрока касается *участка в аномальном состоянии*, лежит внутри него или на нем,
- *Участок в аномальном состоянии* физически вмешивается в область планируемой *стойки* игрока или область планируемого свинга, или
- Только когда мяч лежит на *паттинг-грине* – *участок в аномальном состоянии* на *паттинг-грине* или вне его находится на *линии игры*.

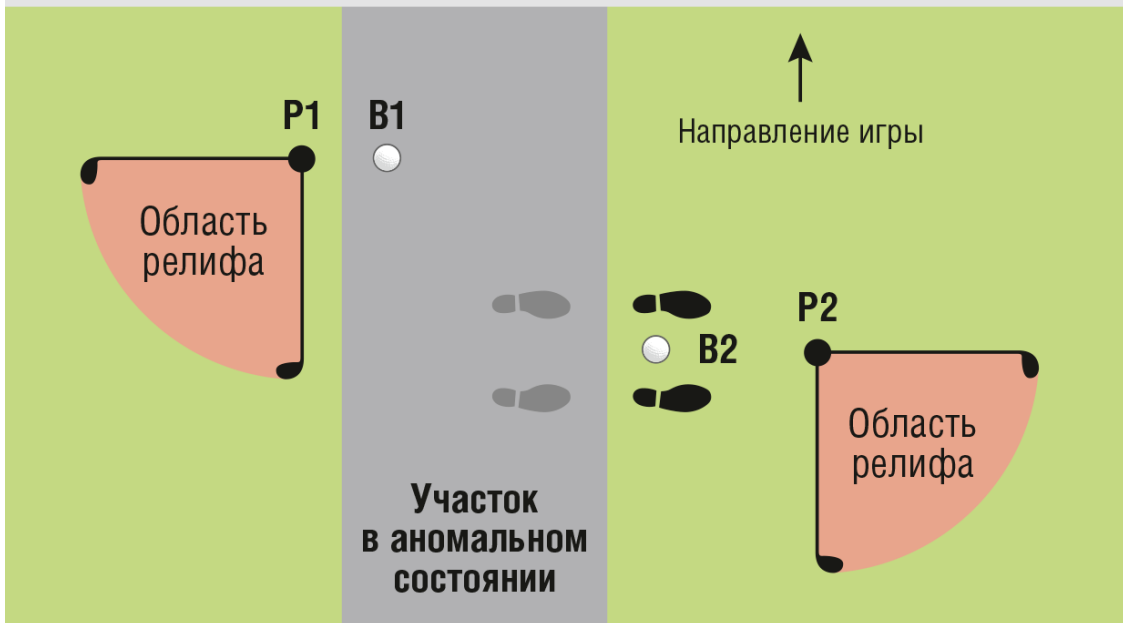
Если *участок в аномальном состоянии* находится рядом с игроком и отвлекает его, но не отвечает какому-либо из перечисленных условий, то вмешательства по данному Правилу нет.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило F-23** (Комитет может принять Местное правило, не разрешающее рельеф в случае, если *участок в аномальном состоянии* вмешивается только в область планируемой *стойки* игрока).

(2) **Рельф разрешен в любом месте гольф-поля, за исключением случаев, когда мяч находится в штрафной области.** Рельф при вмешательстве *участка в аномальном состоянии* разрешается по Правилу 16.1 только тогда, когда соблюдаются оба условия:

- *Участок в аномальном состоянии* находится на *гольф-поле* (не за пределами *гольф-поля*), и
- Мяч лежит в любом месте *гольф-поля*, за исключением *штрафной области* (в которой единственно возможным рельефом игрока является рельеф по Правилу 17).

**РИСУНОК 16.1А: КОГДА РАЗРЕШЕН РЕЛИФ ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ**



На рисунке предполагается, что игрок — правша. При вмешательстве участка в аномальном состоянии (УАС) разрешается релиф без штрафа, в том числе — для неподвижного препятствия, когда мяч касается данного обстоятельства, лежит на нем или внутри него (B1), или если это обстоятельство мешает области планируемой стойки (B2) или свинга. Ближайшая точка полного релифа для B1 — это P1, она находится очень близко к обстоятельству. Для B2 ближайшей точкой полного релифа является P2 и она находится дальше от обстоятельства, так как УАС не должен мешать стойке игрока.

(3) **Релиф не предоставляется, когда играть мяч явно нецелесообразно.** По Правилу 16.1 релиф не предоставляется:

- Когда очевидно, что играть мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство участка в аномальном состоянии (например, когда игрок стоит во временной воде или на неподвижном препятствии, но у него нет возможности выполнить удар потому, что мяч находится в кустах), или
- Когда вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип стойки или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило F-23** (Комитет может принять Местное правило, разрешающее релиф без штрафа при вмешательстве временных неподвижных препятствий, расположенных на гольф-поле или вне его).

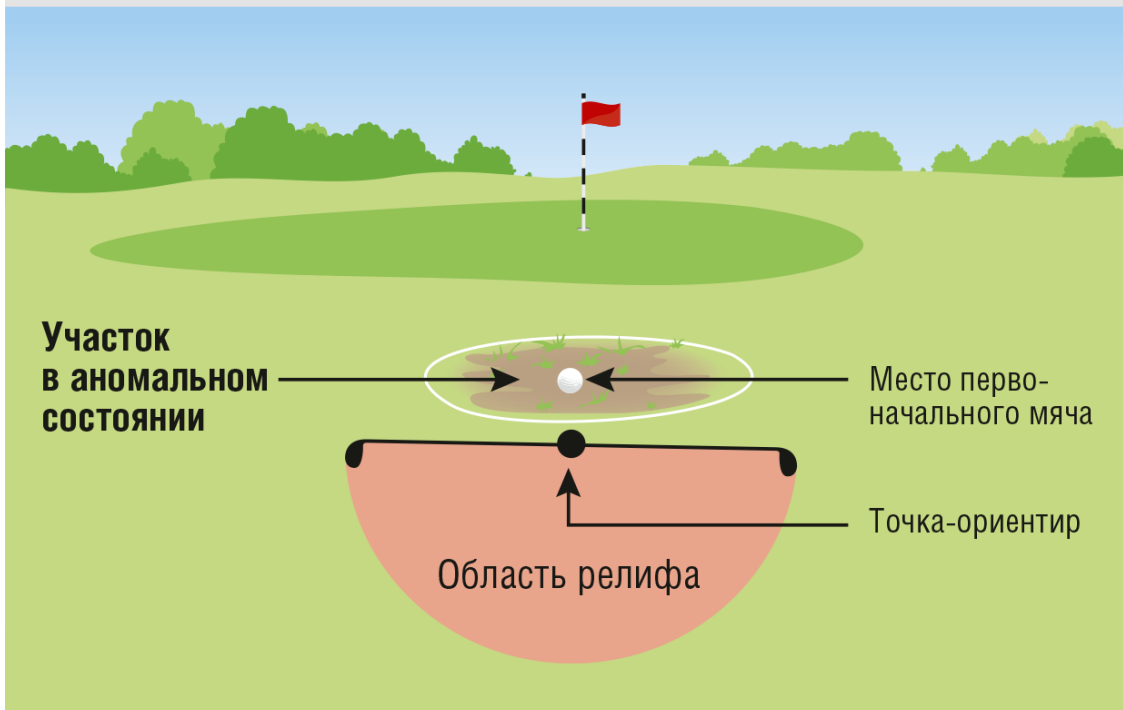
### **16.1b Релиф для мяча в основной области**

Если мяч игрока лежит в основной области, и имеет место вмешательство участка в аномальном состоянии, находящегося на гольф-поле, то игрок может воспользоваться релифом без штрафа, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области релифа (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Ближайшая точка полного релифа в основной области.
- Размер области релифа, определяемый от точки ориентира: Одна длина клюшки, но со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области релифа:
  - Должна быть в основной области,

- Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и,
- Должен обеспечиваться полный рельеф, исключаяющий какое-либо вмешательство этого участка в аномальном состоянии.

**РИСУНОК 16.1В: РЕЛИФ БЕЗ ШТРАФА ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ В ОСНОВНОЙ ОБЛАСТИ**



Разрешен рельеф без штрафа, если мяч находится в основной области, и имеется вмешательство участка в аномальном состоянии. Необходимо определить ближайшую точку полного рельефа, и мяч должен быть вброшен и прийти в состояние покоя в области рельефа. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира и должна находиться в основной области. Игрок должен полностью исключить какое-либо вмешательство участка в аномальном состоянии.

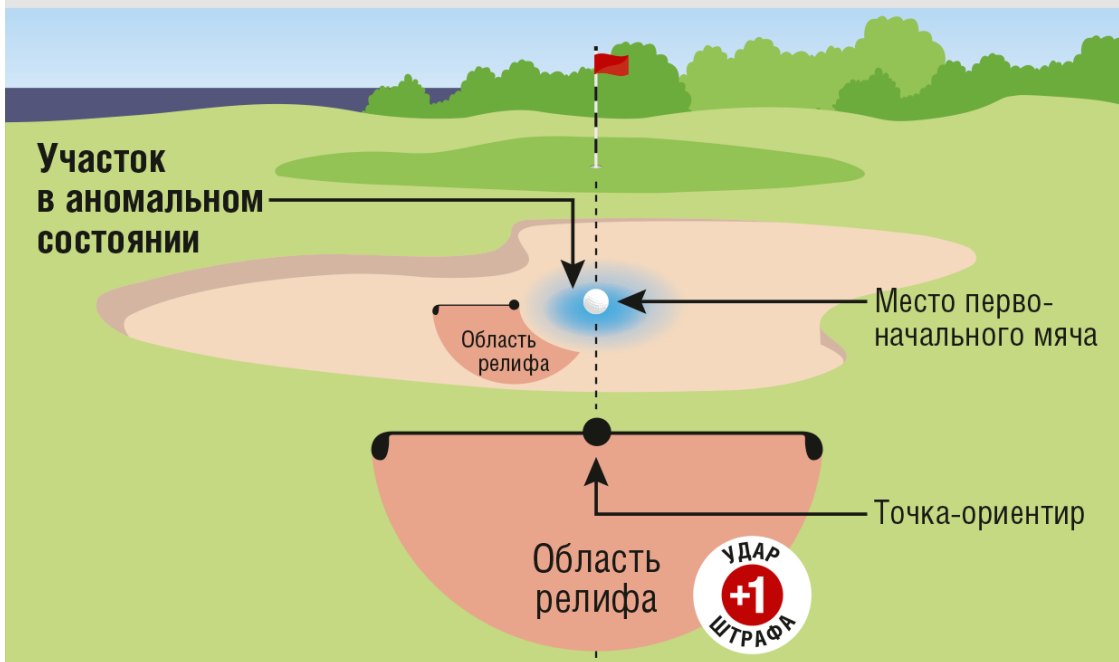
### 16.1с Рельеф для мяча в бункере

Если мяч игрока лежит в бункере, и имеет место вмешательство участка в аномальном состоянии, находящегося на гольф-поле, то игрок может использовать рельеф без штрафа в соответствии с п.(1) или рельеф со штрафом в соответствии с п.(2):

(1) **Рельеф без штрафа: Игра из бункера.** Игрок может воспользоваться рельефом без штрафа по Правилу 16.1b, с тем исключением, что:

- Ближайшая точка полного рельефа и область рельефа должны находиться в этом бункере.
- Если такую ближайшую точку полного рельефа найти не удастся, то игрок по-прежнему может воспользоваться рельефом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира для определения области рельефа точку максимально возможного рельефа в этом бункере.

РИСУНОК 16.1С: РЕЛИФ ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ В БУНКЕРЕ



На рисунке предполагается, что игрок — правша. Если имеется вмешательство участка в аномальном состоянии в бункере, то можно использовать рельеф без штрафа в бункере по Правилу 16.1b. С одним ударом штрафа можно использовать рельеф вне бункера. Рельеф вне бункера используется с привязкой к прямой линии-ориентир, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча. Точкой-ориентиром является точка на гольф-поле вне бункера, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем первоначальное местоположение мяча (расстояние назад по линии не ограничивается). Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, но может находиться в любой области гольф-поля. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

**(2) Рельеф со штрафом: Игра вне бункера (рельеф назад-по-линии).** С одним ударом штрафа игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча:

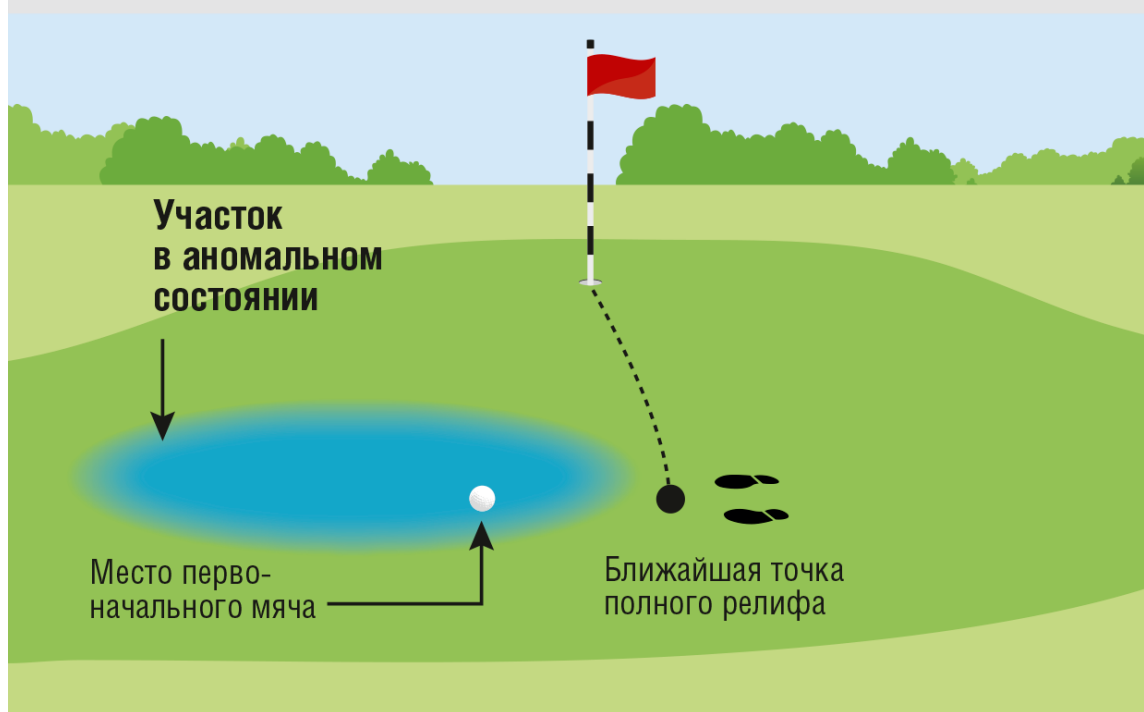
- **Точка-ориентир:** Точка на *гольф-поле*, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем первоначальное местоположение мяча (расстояние назад по линии не ограничивается):
  - Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, *подставки-ти*).
  - Если игрок *вбрасывает* мяч, не выбрав такую точку, то точкой-ориентиром считается точка на линии-ориентире, находящаяся на таком же расстоянии от лунки, что и место, где *вброшенный* мяч в первый раз коснулся земли.
- **Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира:** Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:
- **Ограничения на расположение области рельефа:**
  - Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и,
  - Может находиться в любой *области гольф-поля*, но
  - Если в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, мяч должен прийти в состояние покоя в той же области *гольф-поля*, которую мяч коснулся в первый раз, когда был *вброшен* в области рельефа.

## 16.1d Релиф для мяча на паттинг-грине

Если мяч игрока находится на *паттинг-грине*, и имеет место вмешательство участка в аномальном состоянии, находящегося на *гольф-поле*, то игрок может воспользоваться релифом без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч на место ближайшей точки полного релифа, применив процедуры возвращения мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

- Ближайшая точка полного релифа должна быть или на *паттинг-грине*, или в основной области.
- Если такую ближайшую точку полного релифа найти не удастся, то игрок по-прежнему может воспользоваться релифом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира точку максимально возможного релифа, которая должна находиться или на *паттинг-грине*, или в основной области.

**РИСУНОК 16.1D: РЕЛИФ БЕЗ ШТРАФА ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ НА ПАТТИНГ-ГРИНЕ**



На рисунке предполагается, что игрок — левша. Когда мяч находится на паттинг-грине, и имеется вмешательство участка в аномальном состоянии, можно использовать релиф, установив мяч в место ближайшей точки полного релифа. Ближайшая точка полного релифа должна находиться либо на паттинг-грине, либо в основной области. Если такую ближайшую точку полного релифа найти не удастся, игрок по-прежнему может воспользоваться релифом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира точку максимально возможного релифа, которая должна находиться либо на паттинг-грине, либо в основной области.

## 16.1e Релиф для мяча, который находится на участке в аномальном состоянии, но не найден

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на *участке в аномальном состоянии*, находящемся на *гольф-поле*, то вместо релифа *удар-и-расстояние* игрок может использовать следующий вариант релифа:

- Игрок может применить рельеф согласно Правилу 16.1b, с или d, используя приблизительно определенную точку, в которой мяч в последний раз пересек границу участка в аномальном состоянии, находящегося на гольф-поле, как место нахождения мяча для целей определения ближайшей точки полного рельефа.
- Как только игрок вводит в игру другой мяч, чтобы использовать такой рельеф:
  - Первоначальный мяч больше не является мячом в игре, и играть его нельзя.
  - Это относится даже к ситуации, когда он впоследствии найден на гольф-поле до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b)

**Однако**, если мяч *потерян*, и при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на участке в аномальном состоянии, то игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

## **16.1f Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, на участке в аномальном состоянии**

В каждой из нижеследующих ситуаций мяч нельзя играть, как он лежит:

(1) **Мяч находится в зоне, запрещенной для игры.** Если мяч игрока находится в *зоне, запрещенной для игры*, которая расположена на участке в аномальном состоянии в основной области, в бункере или на паттинг-грине:

- **Зона, запрещенная для игры, расположена в основной области.** Игрок должен использовать рельеф без штрафа согласно Правилу 16.1b.
- **Зона, запрещенная для игры, расположена в бункере.** Игрок должен использовать рельеф без штрафа или рельеф со штрафом согласно Правилам 16.1c(1) или (2).
- **Зона, запрещенная для игры, расположена на паттинг-грине.** Игрок должен использовать рельеф без штрафа согласно Правилу 16.1d.

(2) **Зона, запрещенная для игры, вмешивается в стойку или свинг игрока, а мяч лежит в любом месте гольф-поля, кроме штрафной области.** Если мяч игрока лежит в *основной области*, в бункере или на паттинг-грине и находится вне *зоны, запрещенной для игры*, но *зона, запрещенная для игры*, (расположенная на участке в аномальном состоянии или в *штрафной области*) вмешивается в область планируемой *стойки* или область планируемого свинга игрока, то игрок должен:

- Использовать рельеф, который разрешен Правилу 16.1b, с или d, в зависимости от того, лежит мяч в *основной области*, в бункере или на паттинг-грине, или
- Использовать рельеф для неиграемого мяча согласно Правилу 19.

Чтобы узнать порядок действий, когда *зона, запрещенная для игры*, вмешивается в игру мячом, находящимся в *штрафной области*, см. Правило 17.1e.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.1: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

## **16.2 Опасная ситуация с животным**

### **16.2a Когда разрешается рельеф**

«Опасная ситуация с животным» имеет место, когда опасное *животное* (например, ядовитая змея, крокодил, медведь, жалящие осы или огненные муравьи) находится около мяча и может причинить игроку серьезные телесные повреждения, если он будет играть мяч, как он лежит.

При вмешательстве опасной ситуации с *животным* игрок может использовать рельеф по Правилу 16.2b, независимо от того, где на гольф-поле находится его мяч, **за исключением** двух случаев, когда такой рельеф не разрешен:

- Когда очевидно, что играть мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство опасной ситуации с *животным* (например, когда у игрока нет возможности выполнить *удар* потому, что мяч находится в кустах), или
- Когда вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

## 16.2b Релиф при вмешательстве опасной ситуации с животным

Если имеет место вмешательство опасной ситуации с *животным*:

(1) **Если мяч лежит в любом месте гольф-поля, кроме штрафной области.** Игрок может воспользоваться рельефом без штрафа в соответствии с Правилем 16.1b, с или d, в зависимости от того, лежит мяч в *основной области*, в *бункере* или на *паттинг-грине*.

(2) **Если мяч лежит в штрафной области.** Игрок может использовать рельеф без штрафа или рельеф со штрафом:

- **Релиф без штрафа: Игра из штрафной области.** Игрок может использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b, с тем **исключением**, что *ближайшая точка полного рельефа* и *область рельефа* должны находиться в этой *штрафной области*.
- **Релиф со штрафом: Игра вне штрафной области.**
  - Игрок может использовать рельеф со штрафом по Правилу 17.1d.
  - Если после использования такого рельефа со штрафом вне *штрафной области* по-прежнему существует вмешательство опасной ситуации с *животным* в том месте, где будет играть мяч, то игрок может дополнительно воспользоваться рельефом без штрафа согласно п.(1).

Для целей этого Правила *ближайшая точка полного рельефа* означает ближайшую точку (не ближе к *лунке*), где отсутствует вмешательство опасной ситуации с *животным*.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.2: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

## 16.3 Заглубившийся мяч

### 16.3a Когда разрешается рельеф

(1) **Заглубившийся мяч должен находиться в основной области.** Правило 16.3b дает право на рельеф только в случае, если мяч *заглубился* в *основной области*.

- Это Правило не дает права на рельеф, если мяч *заглубился* в любом другом месте, кроме *основной области*.
- **Однако**, если мяч *заглубился* на *паттинг-грине*, то игрок может *замаркировать* местоположение мяча, поднять и очистить этот мяч, устранить повреждение, получившееся при его приземлении, и *возвратить* этот мяч на первоначальное место (см. Правило 13.1c(2)).

**Исключения – Когда не разрешен рельеф для мяча, заглубившегося в основной области:** Релиф согласно Правилу 16.3b не разрешен:

- Когда мяч *заглубился* в песке в части *основной области*, которая не подстрижена до высоты фервея или ниже, или
- Когда что-либо другое, кроме *заглубившегося* мяча, делает выполнение *удара* явно нецелесообразным (например, у игрока нет возможности выполнить *удар*, потому что ему мешает куст).



(2) **Определение того, заглобился ли мяч.** Мяч игрока является *заглобившимся* только тогда, когда:

- Он находится в своем собственном следе, образовавшемся в результате предыдущего удара игрока, и
- Часть мяча находится ниже уровня земли.

Если игрок не может сказать наверняка, находится его мяч в своем собственном следе или в следе от другого мяча, игрок может считать мяч *заглобившимся*, если имеющаяся информация дает основания для вывода, что мяч находится в своем собственном следе.

Мяч не является *заглобившимся*, если он находится ниже уровня земли не в результате предыдущего удара игрока, а по другой причине, например:

- Мяч вдавлен в землю кем-то, кто наступил на него,
- Мяч не находился в воздухе, а был вбит сразу в землю, или
- Мяч был *вброшен* при использовании рельефа согласно Правилу.

#### РИСУНОК 16.3А: КОГДА МЯЧ ЯВЛЯЕТСЯ ЗАГЛОБИВШИМСЯ



#### 16.3b Рельф для заглобившегося мяча

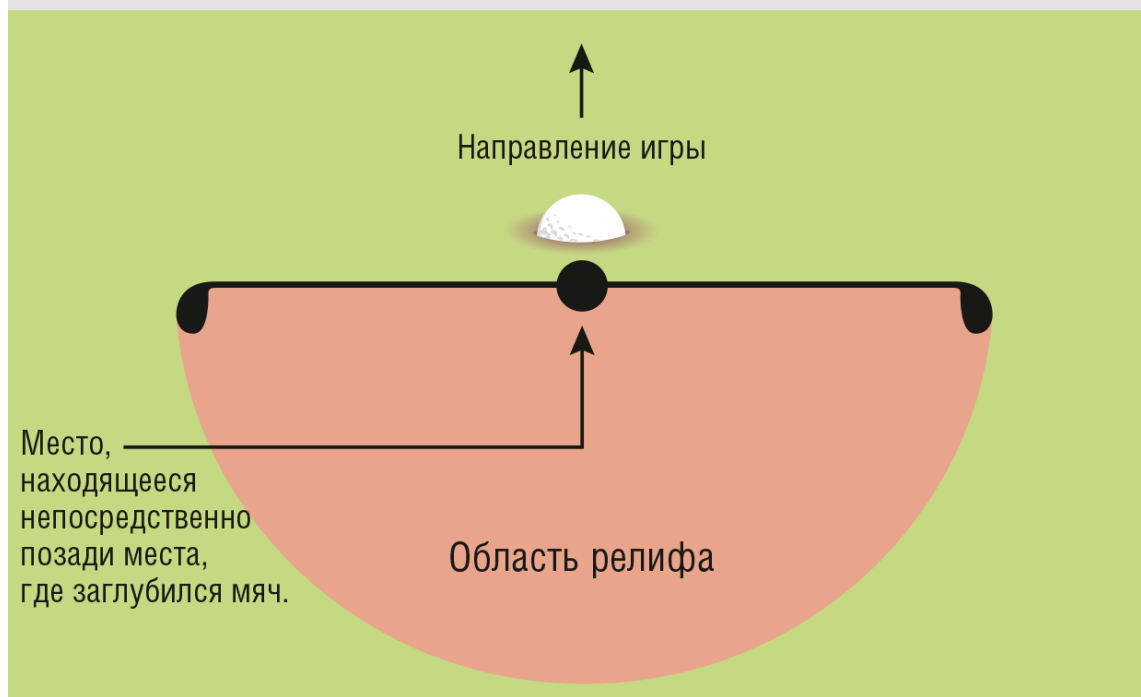
Если мяч игрока *заглобился* в *основной области* и согласно Правилу 16.3а разрешен рельеф, игрок может воспользоваться рельефом без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Место, находящееся непосредственно позади места, где *заглобился* мяч.
- Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:
  - Должна быть в *основной области*, и
  - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило F-2 (Комитет может принять Местное правило, разрешающее рельеф только для мяча, заглубившегося в области, подстриженной до высоты фервея или ниже).

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.3: Основной штраф по Правилу 14.7а.**

**РИСУНОК 16.3В: РЕЛИФ БЕЗ ШТРАФА ДЛЯ ЗАГЛУБИВШЕГОСЯ МЯЧА**



Если мяч заглубился в основной области, можно использовать рельеф без штрафа. Точкой-ориентиром для использования рельефа является место непосредственно позади места, в котором заглубился мяч. Мяч должен быть вброшен и прийти в состояние покоя в области рельефа. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира и должна находиться в основной области.

## 16.4 Поднятие мяча, чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего рельеф

Если у игрока есть основания полагать, что его мяч лежит в обстоятельстве, которое дает право на рельеф без штрафа согласно Правилам 15.2, 16.1 или 16.3, но игрок не может это определить, не подняв мяч:

- Игрок может поднять мяч, чтобы проверить, разрешен ли рельеф, **но**:
- Местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а поднятый мяч не разрешается очищать (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*) (см. Правило 14.1).

Если игрок поднимает мяч, не имея на то достаточных оснований (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*, где игрок может поднимать мяч согласно Правилу 13.1b), то игрок получает **один удар штрафа**.

Если рельеф разрешен, и игрок использует рельеф, то штрафа нет даже в том случае, если игрок не *маркирует* местоположение мяча перед его поднятием или очищает поднятый мяч.

Если рельеф не разрешен или игрок решает не использовать разрешенный рельеф:

- Игрок получает **один удар штрафа**, если он не *маркирует* местоположение мяча перед его поднятием или очищает поднятый мяч, когда это не разрешено, и
- Мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

**Штраф за игру неправоммерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.4: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.**

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

## VII. Релиф со штрафом:

### Правила 17 – 19

#### Правило 17 Штрафные области

##### Назначение Правила:

Правило 17 – это специальное Правило для штрафных областей, которыми являются водоемы или другие определенные Комитетом области, где мяч часто теряется или откуда его невозможно сыграть. С одним ударом штрафа игрок может использовать специальные варианты рельефа и сыграть мяч вне штрафной области.

#### 17.1 Варианты игры при попадании мяча в штрафную область

*Штрафные области* бывают красные или желтые. Цвет определяет варианты рельефа, которые есть у игрока (см. Правило 17.1d).

Игрок может стоять внутри *штрафной области*, чтобы сыграть мяч, находящийся вне *штрафной области*, в том числе после того, как он использовал рельеф от *штрафной области*.

#### 17.1a Когда мяч находится в штрафной области

Мяч находится в *штрафной области*, когда любая его часть:

- Лежит на поверхности или касается земли или чего-либо другого (например, какого-либо природного или искусственного объекта) внутри границ *штрафной области*, или
- Находится над границей или над любой другой частью *штрафной области*.

Если мяч одновременно находится в *штрафной области* и другой *области гольф-поля*, см. Правило 2.2с.

#### 17.1b Игрок может играть мяч, как он лежит в штрафной области, или использовать рельеф со штрафом

Игрок может:

- Сыграть мяч, как он лежит, без штрафа, по тем же Правилам, по которым играет мяч, находящийся в *основной области* (то есть, нет специальных Правил, которые определяют, как играть мяч из *штрафной области*), или
- Сыграть мяч вне *штрафной области*, используя рельеф со штрафом в соответствии с Правилами 17.1d или 17.2.

**Исключение – Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая находится в штрафной области (см. Правило 17.1e).**

#### 17.1c Релиф, когда мяч находится в штрафной области, но не найден

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*:

- Игрок может использовать рельеф со штрафом согласно Правилам 17.1d или 17.2.

- Как только игрок вводит в игру другой мяч, чтобы использовать такой рельеф:
  - Первоначальный мяч больше не является мячом в игре, и играть им нельзя.
  - Это относится даже к ситуации, когда он впоследствии найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b)

**Однако**, если мяч *потерян*, и при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что этот мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

## 17.1d Рельеф для мяча в штрафной области

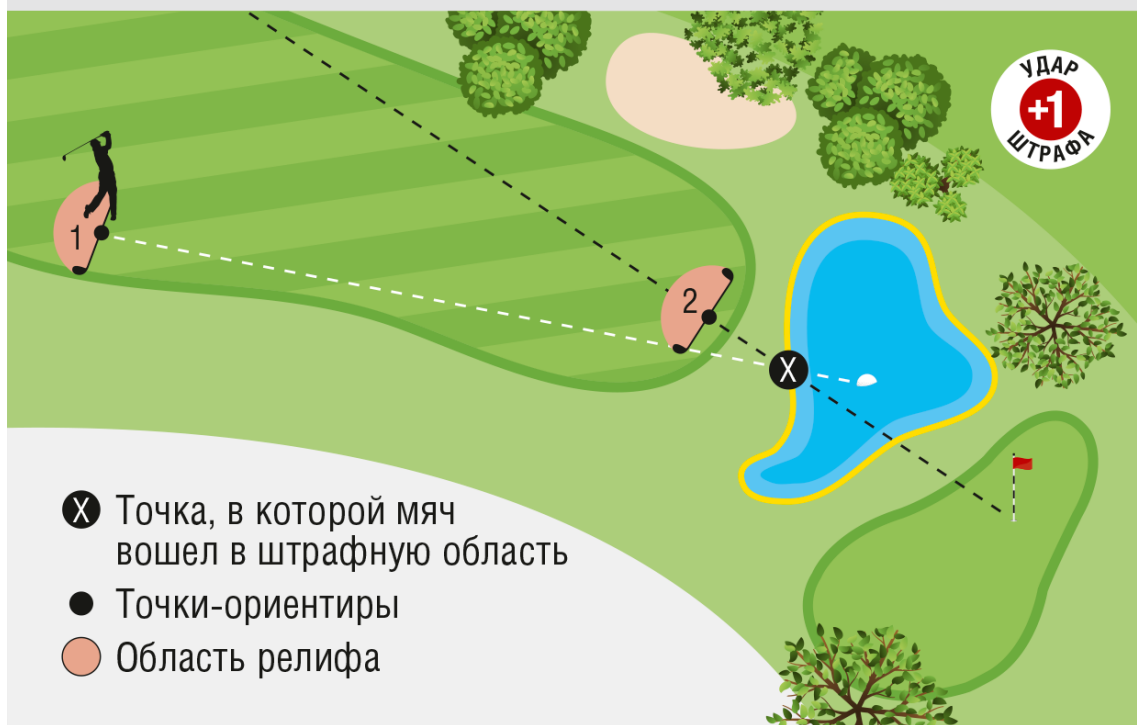
Если мяч игрока находится в *штрафной области*, включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в *штрафной области*, у игрока есть три варианта рельефа, каждый с **одним ударом штрафа**:

(1) **Рельеф удар-и-расстояние**. Игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6).

(2) **Рельеф назад-по-линии**. Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в *области рельефа*, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от *лунки* и проходит назад через приблизительно определенную точку, в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу этой *штрафной области*:

- **Точка-ориентир**: Точка на *гольф-поле*, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от *лунки*, чем приблизительно определенная точка пересечения мячом границы *штрафной области* (расстояние назад по линии не ограничивается):
  - Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, *подставки-ти*)
  - Если игрок *вбрасывает* мяч, не выбрав такую точку, то точкой-ориентиром считается точка на линии-ориентире, находящаяся на таком же расстоянии от *лунки*, что и место, где *вброшенный* мяч в первый раз коснулся земли.
- **Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира**: Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- **Ограничения на расположение области рельефа**:
  - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и,
  - Может находиться в любой *области гольф-поля*, за исключением той же *штрафной области*, **но**
  - Если в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч коснулся в первый раз, когда был *вброшен* в *области рельефа*.

## РИСУНОК 17.1D № 1: РЕЛИФ ДЛЯ МЯЧА В ЖЕЛТОЙ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ



- ⊗ Точка, в которой мяч вошел в штрафную область
- Точки-ориентиры
- Область рельефа

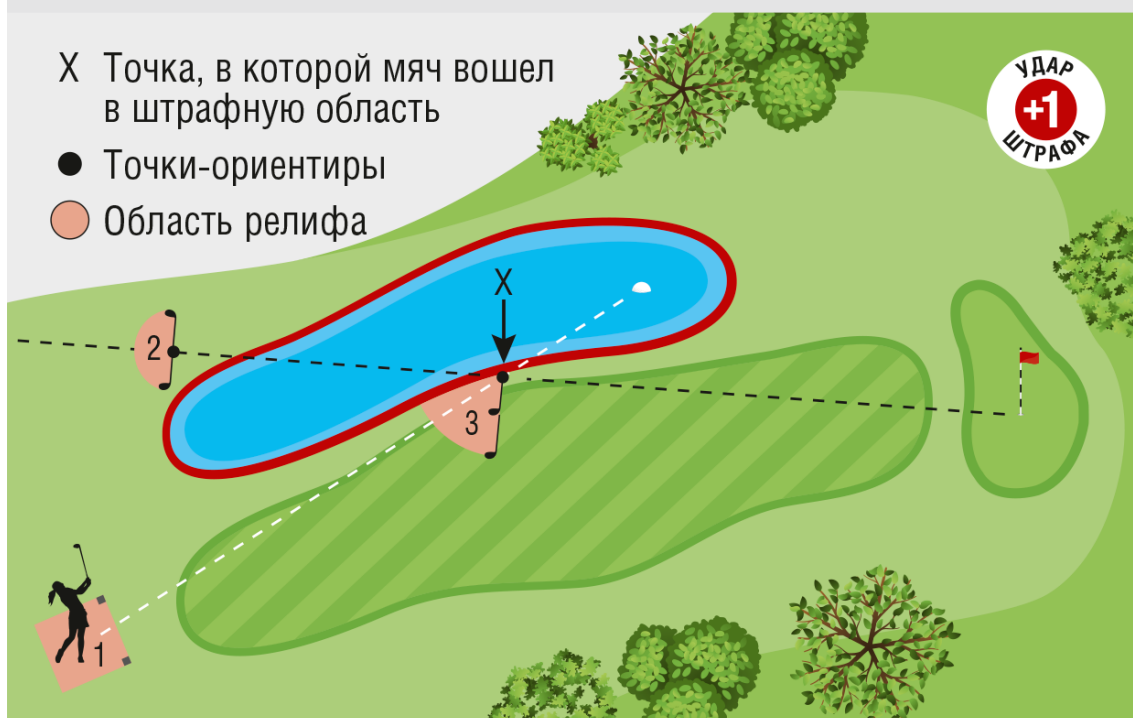
Если имеются знание или уверенность, что мяч находится в желтой штрафной области, и игрок хочет использовать рельеф, у игрока есть **два варианта**, каждый с одним ударом штрафа:

- (1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6).
- (2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку X. Точка-ориентир — это точка на гольф-поле, которую игрок выбирает на линии-ориентире, проходящей через точку X (точку, где мяч в последний раз пересек границу желтой штрафной области). При выборе точки-ориентира расстояние назад по линии не ограничивается. Область рельефа составляет одну длину клюшки, откладываемой от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля, кроме той же самой штрафной области. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

(3) **Боковой рельеф (только для красной штрафной области).** Если мяч последний раз пересек границу красной *штрафной области*, то игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей боковой *области рельефа* (см. Правило 14.3):

- **Точка-ориентир:** Приблизительно определенная точка, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу красной *штрафной области*.
- **Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира:** Две *длины клюшки*, но с учетом следующих ограничений:
- **Ограничения на расположение области рельефа:**
  - Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и,
  - Может находиться в любой *области гольф-поля*, за исключением той же самой *штрафной области*, но
  - Если в пределах двух *длин клюшки* от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч коснулся в первый раз, когда был *вброшен* в *области рельефа*.

## РИСУНОК 17.1D № 2: РЕЛИФ ДЛЯ МЯЧА В КРАСНОЙ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ



Если имеются знание или уверенность, что мяч находится в красной штрафной области, и игрок хочет использовать рельеф, у игрока есть **три варианта**, каждый с одним ударом штрафа:

- (1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние (см. п. (1) на Рисунке 17.1d № 1).
- (2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии (см. п. (2) на Рисунке 17.1d № 1).
- (3) Игрок может использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования бокового рельефа будет являться точка X — приблизительно определенная точка, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу красной штрафной области. Область рельефа составляет две длины клюшки, откладываемых от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля, кроме той же самой штрафной области.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило В-2** (Комитет может принять Местное правило, разрешающее боковой рельеф на противоположной стороне красной штрафной области на равном расстоянии от лунки).

### 17.1e Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая расположена в штрафной области

В каждой из следующих ситуаций игроку нельзя играть мяч, как он лежит:

- (1) **Если мяч находится в зоне, запрещенной для игры, расположенной в штрафной области.** Игрок должен использовать рельеф со штрафом согласно Правилу 17.1d или 17.2.
- (2) **Если зона, запрещенная для игры, вмешивается в стойку или свинг игрока для мяча, находящегося в штрафной области.** Если мяч игрока лежит в штрафной области, но за пределами зоны, запрещенной для игры, и зона, запрещенная для игры (расположенная либо на участке в аномальном состоянии, либо в штрафной области) вмешивается в область планируемой стойки или область планируемого свинга игрока, игрок должен:

- Использовать релиф со штрафом за пределами этой *штрафной области* по Правилу 17.1d или 17.2, или
- Использовать релиф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области релифа* (если таковая существует) внутри *штрафной области* (см. Правило 14.3):

Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного релифа*, где нет вмешательства *зоны, запрещенной для игры*.

Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:

Ограничения на расположение области релифа:

- Должна быть в той же *штрафной области*, в которой лежит мяч, и
- Должна быть не ближе к *лунке*, чем *точка-ориентир*.

**Однако** релиф без штрафа при вмешательстве *зоны, запрещенной для игры* (согласно п.(2)), не предоставляется в следующих случаях:

- Когда очевидно, что играть мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство *зоны, запрещенной для игры* (например, когда у игрока нет возможности выполнить *удар* потому, что мяч находится в кустах), или
- Когда вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает *клюшку*, тип *стойки* или *свинга* либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

Чтобы узнать порядок действий, когда *зона, запрещенная для игры*, вмешивается в игру мячом, находящимся где-либо кроме *штрафной области*, см. Правило 16.1f.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 17.1: Основной штраф по Правилу 14.7а.**

## 17.2 Варианты действий после того, как мяч сыгран из штрафной области

### 17.2а Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же или другой штрафной области

Если мяч, сыгранный из *штрафной области*, приходит в состояние покоя в этой же *штрафной области* или другой *штрафной области*, игрок может играть мяч, как он лежит (см. Правило 17.1b).

Или с **одним ударом штрафа** игрок может использовать релиф по любому из следующих вариантов:

(1) **Обычные варианты релифа**. Игрок может использовать релиф *удар-и-расстояние* по Правилу 17.1d(1) или релиф *назад-по-линии* по Правилу 17.1d(2), или, в случае *красной штрафной области*, – использовать боковой релиф по Правилу 17.1d(3).

В случае использования релифа по Правилам 17.1d(2) или (3) *область релифа* задается приблизительно определенной точкой, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу той *штрафной области*, в которой этот мяч теперь лежит.

Если игрок использует релиф *удар-и-расстояние*, *вбрасывая* мяч в *штрафной области* (см. Правило 14.6), а затем решает не играть *вброшенный* мяч с того места, где он пришел в состояние покоя:

- Игрок может использовать последующий релиф вне *штрафной области* по Правилу 17.1d(2) или 17.1d(3) (для *красной штрафной области*), либо по Правилу 17.2а(2).
- В этом случае игрок получает **один дополнительный удар штрафа**, то есть **в общей сложности** он получит **два удара штрафа**: один удар за релиф *удар-и-расстояние* и один удар за релиф вне *штрафной области*.



**(2) Дополнительный вариант рельефа: Игра с места предыдущего удара вне штрафной области.**

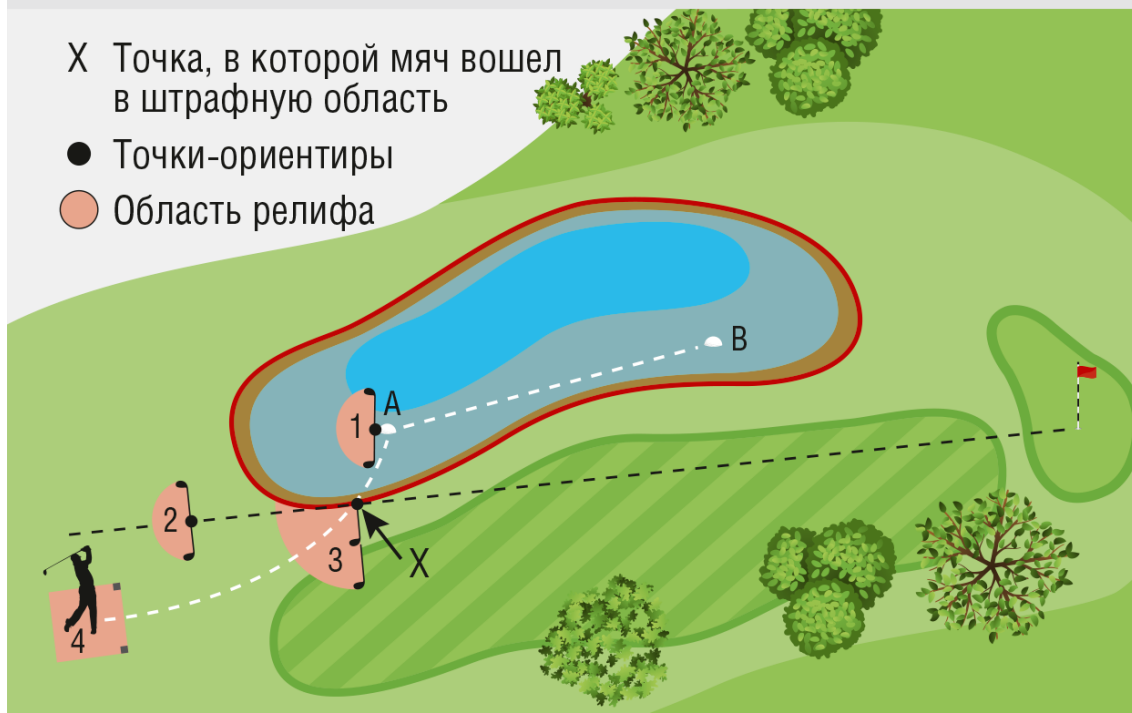
Вместо использования одного из обычных вариантов рельефа согласно п.(1), игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда он выполнил свой последний удар вне штрафной области (см. Правило 14.6).

**РИСУНОК 17.2А, № 1: МЯЧ, СЫГРАННЫЙ ИЗ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ, ПРИХОДИТ В СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ В ЭТОЙ ЖЕ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ**

X Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

● Точки-ориентиры

○ Область рельефа



Игрок сыграл из области-ти в точку А в штрафной области. Игрок сыграл мяч из точки А в точку В. Если игрок решает использовать рельеф, то у него есть **четыре варианта**, каждый с одним ударом штрафа. Игрок может:

- (1) Использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара в точке А (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6), это будет его 4-й удар.
- (2) Использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку X, это будет его 4-й удар.
- (3) Использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования рельефа является точка X, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть брошен в области рельефа размером в две длины клюшки, и сыгран из этой области рельефа, это будет 4-й удар игрока.
- (4) Сыграть первоначальный мяч или другой мяч из области-ти, поскольку именно оттуда был выполнен последний удар вне штрафной области, это будет его 4-й удар.

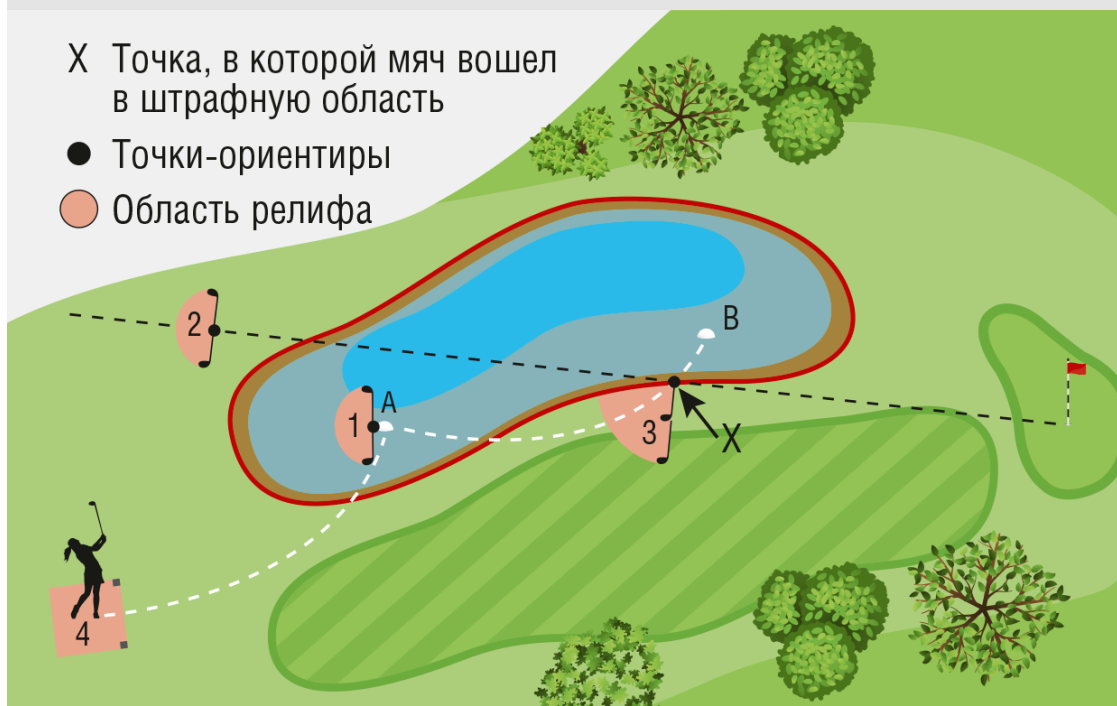
Если игрок выбрал вариант (1), а затем решил не играть вброшенным мячом, то игрок может использовать рельеф назад-по-линии или боковой рельеф относительно точки X или снова сыграть из области-ти, добавив дополнительный удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа, и это будет его 5-й удар.

**РИСУНОК 17.2А, № 2: МЯЧ, СЫГРАННЫЙ ИЗ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ, ПРИХОДИТ В СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ В ЭТОЙ ЖЕ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ, ПОКИНУВ ЕЕ И ЗАЙДЯ В НЕЕ ПОВТОРНО**

X Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

● Точки-ориентиры

○ Область рельефа



Игрок сыграл из области-ти в точку А в штрафной области. Игрок играет мяч из точки А в точку В, мяч вылетает из штрафной области, но возвращается обратно в штрафную область, пересекая ее границу в точке Х. Если игрок решает использовать рельеф, то у него есть **четыре варианта**, каждый с одним ударом штрафа. Игрок может:

- (1) Использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара в точке А (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6), это будет его 4-й удар.
- (2) Использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку Х, это будет его 4-й удар.
- (3) Использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования рельефа является точка Х, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть вброшен в области рельефа размером в две длины клюшки, и сыгран из этой области рельефа, это будет 4-й удар игрока.
- (4) Сыграть первоначальный мяч или другой мяч из области-ти, поскольку именно оттуда был выполнен последний удар вне штрафной области, это будет его 4-й удар.

Если игрок выбрал вариант (1), а затем решил не играть вброшенным мячом, то игрок может использовать рельеф назад-по-линии или боковой рельеф относительно точки Х или снова сыграть из области-ти, добавив дополнительный удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа, и это будет его 5-й удар.

## **17.2b Сыгранный из штрафной области мяч потерян, находится за пределами гольф-поля или является неиграемым вне штрафной области**

В некоторых случаях игрок, сыграв из *штрафной области*, решает или вынужден использовать рельеф *удар-и-расстояние*, поскольку его первоначальный мяч:

- Находится за пределами гольф-поля или потерян вне штрафной области (см. Правило 18.2), или
- Находится в неиграемом положении вне штрафной области (см. Правило 19.2а).

Если игрок использует рельеф *удар-и-расстояние*, *вбрасывая* мяч в *штрафной области* (см. Правило 14.6), а затем решает не играть *вброшенный* мяч с того места, где он пришел в состояние покоя:

- Игрок может использовать последующий рельеф вне *штрафной области* по Правилу 17.1d(2) или 17.1d(3) (для *красной штрафной области*), либо по Правилу 17.2a(2).
- В этом случае игрок получает **один дополнительный удар штрафа**, то есть **в общей сложности** он получит **два удара штрафа**: один удар за рельеф *удар-и-расстояние* и один удар за рельеф вне *штрафной области*.

Игрок может сразу использовать такой рельеф вне *штрафной области*, не *вбрасывая* перед этим мяч в *штрафной области*, но игрок по-прежнему **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 17.2: Основной штраф по Правилу 14.7a**

### 17.3 Если мяч находится в штрафной области, то рельеф по другим Правилам не разрешен

Если мяч игрока находится в *штрафной области*, то игрок не имеет права на рельеф:

- При вмешательстве *участка в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1),
- Для *заглубившегося* мяча (см. Правило 16.3), или
- Для неиграемого мяча (см. Правило 19).

Единственным вариантом рельефа для игрока является рельеф со штрафом по Правилу 17.

**Однако**, если в игру мячом, находящимся в *штрафной области*, вмешивается опасная ситуация с *животным*, то игрок может использовать либо рельеф без штрафа внутри *штрафной области*, либо рельеф со штрафом вне *штрафной области* (см. Правило 16.2b(2)).

## Правило 18 Релиф удар-и-расстояние. Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля. Временный мяч

### Назначение Правила:

В Правиле 18 говорится о рельефе со штрафом удар и расстояние. Если мяч потерян вне штрафной области или пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля, то нарушается обычный ход игры – от области-ти до лунки; игрок должен возобновить его, еще раз сыграв мяч с места предыдущего удара.

В этом Правиле также говорится о том, как и когда для экономии времени можно играть временным мячом, если находящийся в игре мяч мог оказаться за пределами гольф-поля или быть потерян вне штрафной области.

### 18.1 Релиф со штрафом удар и расстояние разрешен в любое время

В любое время игрок может использовать рельеф *удар-и-расстояние*, добавив **один удар штрафа** и сыграв первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда был выполнен предыдущий *удар* (см. Правило 14.6).

У игрока всегда есть вариант рельефа *удар-и-расстояние*:

- Независимо от того, где на *гольф-поле* находится мяч игрока, и
- Даже если какое-либо Правило предписывает игроку использовать рельеф определенным образом или играть мяч с определенного места.

Как только игрок вводит другой мяч в *игру* со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 14.4):

- Первоначальный мяч больше не является мячом в *игре*, и играть им нельзя.
- Это относится даже к ситуации, когда первоначальный мяч впоследствии найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b).

**Однако** это не относится к ситуации, когда мяч играется с места предыдущего *удара*, и при этом игрок:

- Объявляет, что он играет *временным мячом* (см. Правило 18.3b), или
- Играет вторым мячом в *игре на счет ударов* по Правилам 14.7b или 20.1c(3).

### 18.2 Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля: игрок должен использовать рельеф удар-и-расстояние

#### 18.2a Когда мяч считается потерянным или находящимся за пределами гольф-поля

(1) **Когда мяч считается потерянным.** Мяч считается *потерянным*, если он не был найден в течение трех минут после того, как игрок или его *кедди* приступили к его поиску.

Если в течение этого времени найден мяч, но неизвестно, является ли он мячом игрока:

- Игрок должен постараться незамедлительно идентифицировать этот мяч (см. Правило 7.2), на что ему отводится разумное время, даже если при этом истечет трехминутный период поиска.
- Оно включает разумное время на подход к мячу, если игрок не находится в месте обнаружения мяча.

Если игрок за это разумное время не идентифицировал этот мяч, как свой, то его мяч считается *потерянным*.

(2) **Когда мяч находится за пределами гольф-поля.** Мяч в состоянии покоя находится *за пределами гольф-поля* только тогда, когда он полностью находится за границей *гольф-поля*.

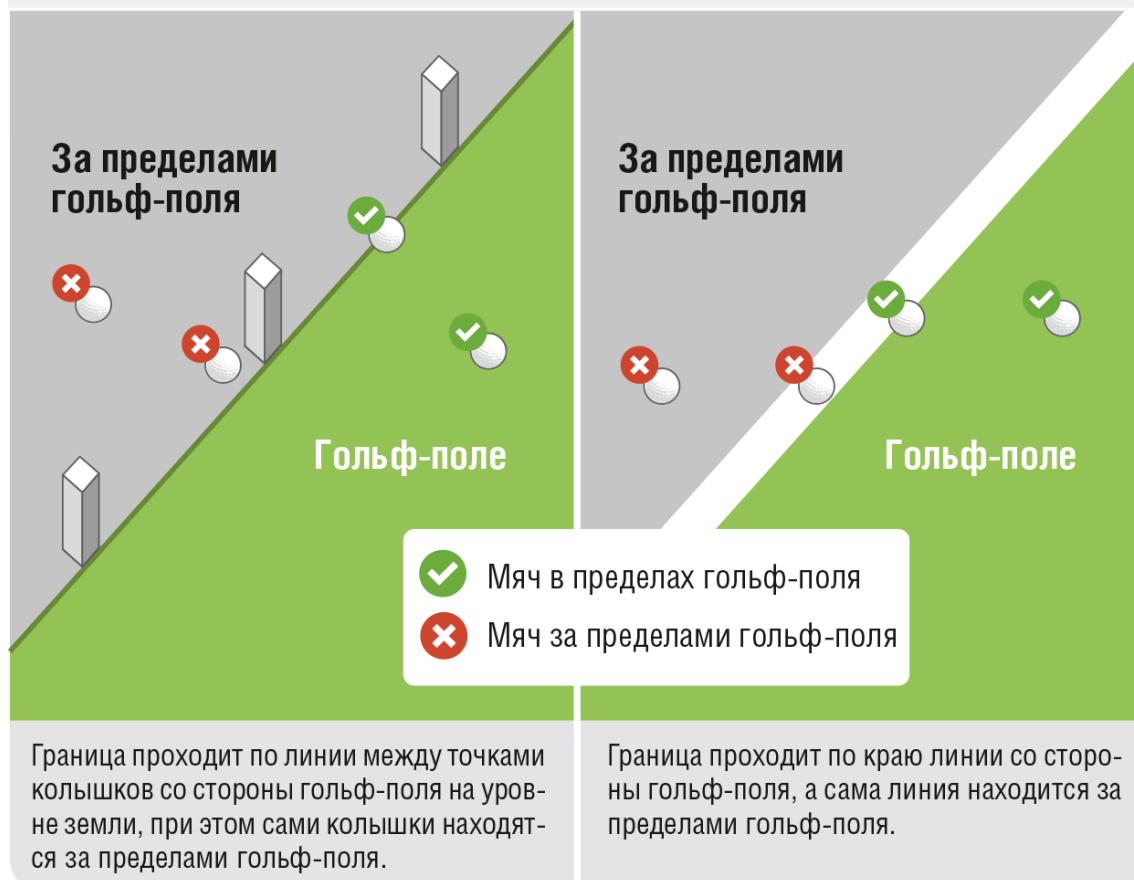
Мяч находится в пределах *гольф-поля*, если какая-либо часть мяча:

- Лежит на поверхности либо касается земли или чего-либо другого (например, какого-либо природного или искусственного объекта) внутри границ *гольф-поля*, или
- Находится над границей или над любой другой частью *гольф-поля*.

Игрок может стоять *за пределами гольф-поля*, когда он играет мяч, находящийся на *гольф-поле*.

#### РИСУНОК 18.2А: КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ГОЛЬФ-ПОЛЯ

Мяч находится за пределами гольф-поля только тогда, когда он полностью находится за границей гольф-поля. На рисунках приведены примеры того, когда мяч находится в пределах гольф-поля и за пределами гольф-поля.



### 18.2b Что делать, если мяч потерян или находится за пределами гольф-поля

Если мяч *потерян* или находится *за пределами гольф-поля*, игрок должен использовать релиф *удар-и-расстояние*, добавив **один удар штрафа** и сыграв первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда был выполнен предыдущий *удар* (см. Правило 14.6).

**Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда имеются знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом:** Вместо релифа *удар-и-расстояние* игрок может ввести в *игру* другой мяч в соответствии с применимым Правилу, если его мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что этот мяч:

- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле*, но был перемещен *внешним фактором* (см. Правило 9.6) или другой игрок сыграл им как *неверным мячом* (см. Правило 6.3с(2)),

- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле* внутри *подвижного препятствия* или на нем (см. Правило 15.2b) либо находится на *участке в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1e),
- Находится в *штрафной области* (см. Правило 17.1c), или
- Был намеренно отклонен или остановлен любым человеком (см. Правило 11.2c).

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 18.2: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

## 18.3 Временный мяч

### 18.3a Когда разрешен временный мяч

Если мяч может быть *потерян* вне *штрафной области* или оказаться за пределами *гольф-поля*, для экономии времени игрок может временно играть другим мячом со штрафом *удар и расстояние* (Правило 14.6).

Это относится к следующим ситуациям, в которых мяч может быть *потерян*:

- Если первоначальный мяч не был найден и идентифицирован, но пока еще не является *потерянным*, и
- Если мяч может быть *потерян* в *штрафной области*, но также может быть *потерян* в каком-либо другом месте *гольф-поля*.

**Однако**, если игрок понимает, что единственно возможным местом, в котором первоначальный мяч может быть *потерян*, является *штрафная область*, то игра *временным мячом* не разрешена, а мяч, сыгранный с места предыдущего *удара*, становится для игрока мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 18.1).

Если и *временный мяч* также может оказаться *потерянным* вне *штрафной области* или оказаться за пределами *гольф-поля*:

- Игрок может сыграть еще один *временный мяч*.
- Второй *временный мяч* так же соотносится с первым *временным мячом*, как первый *временный мяч* соотносится с первоначальным мячом.

### 18.3b Объявление об игре временным мячом

До выполнения *удара* игрок должен объявить, что он намеревается сыграть *временным мячом*:

- Игроку недостаточно лишь сказать, что он играет другой мяч или играет еще раз.
- Игрок должен произнести слово «временный» или как-то еще явно выразить свое намерение временно играть мячом по Правилу 18.3.

Если игрок не объявит об игре *временным мячом* (даже если он при этом действительно намеревается играть *временным мячом*) и сыграет мяч с места предыдущего *удара*, то этот мяч становится для игрока мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 18.1).

### 18.3c Временный мяч играет до тех пор, пока он не станет мячом в игре или игра им будет прекращена

(1) **Временный мяч играет более одного раза.** Игрок может продолжать играть *временным мячом*, сохраняя его статус *временного мяча*, при условии, что он играет с места, находящемся на равном или большем расстоянии от *лунки*, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча.

Это относится и к ситуации, когда *временный мяч* играет несколько раз.

Однако он перестает быть *временным мячом*, когда он становится мячом *в игре* в соответствии с п.(2) или игра им прекращена в соответствии с п.(3), и в таком случае он становится *неверным мячом*.

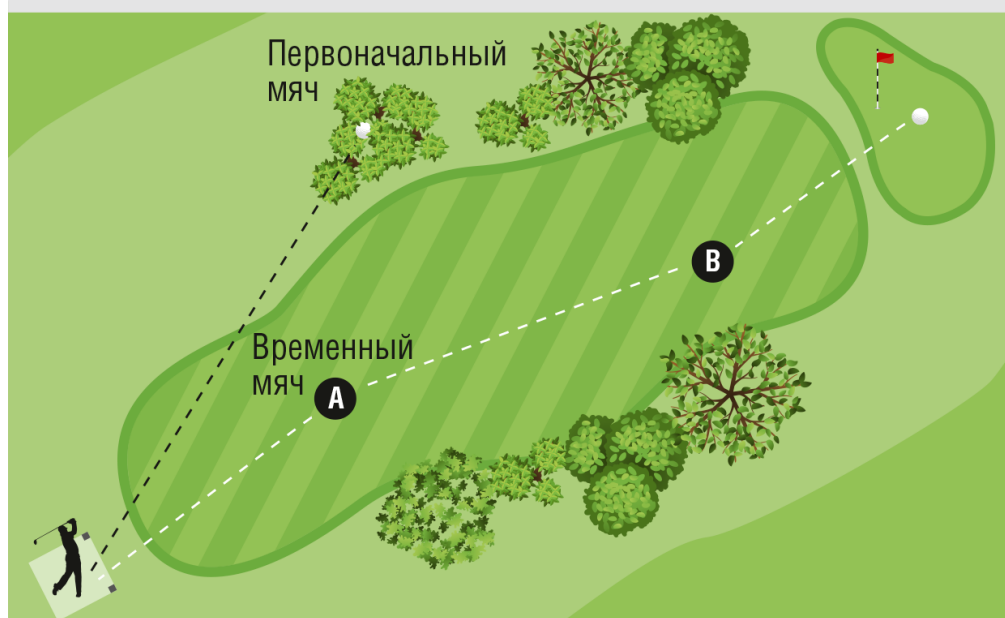
(2) **Когда временный мяч становится мячом в игре.** *Временный мяч* становится для игрока его мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние* в одном из следующих двух случаев:

- Если первоначальный мяч потерян в любом месте гольф-поля, кроме штрафной области, или находится за пределами гольф-поля. Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре* (даже если впоследствии он будет найден на *гольф-поле* после окончания трехминутного периода поиска) и теперь является *неверным мячом*, играть которым нельзя (см. Правило 6.3с).
- Если временный мяч сыгран с места, находящегося ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча. Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре* (даже если впоследствии он будет найден на *гольф-поле* до окончания трехминутного периода поиска) и теперь является *неверным мячом*, играть которым нельзя (см. Правило 6.3с).

Если игрок играет *временный мяч* примерно в то же место, что и первоначальный мяч, и не может определить, какой из мячей каким является, то:

- Если на *гольф-поле* найден только один мяч, то он считается *временным мячом* и теперь является мячом *в игре*.
- Если на *гольф-поле* найдены оба мяча, то игрок должен выбрать один из мячей и посчитать его *временным мячом*, который теперь является мячом *в игре*; другой мяч считается *потерянным* и играть им нельзя.

**РИСУНОК 18.3С: ВРЕМЕННЫЙ МЯЧ СЫГРАН С МЕСТА, НАХОДЯЩЕГОСЯ БЛИЖЕ К ЛУНКЕ, ЧЕМ ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ МЕСТОНАХОЖДЕНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО МЯЧА**



Первоначальный мяч, сыгранный из области-ти, мог быть потерян в кустах, поэтому игрок объявил об игре временным мячом и сыграл его, мяч пришел в состояние покоя в точке А. Поскольку точка А находится дальше от лунки, чем предполагаемое местоположение первоначального мяча, игрок может играть временным мячом из точки А, сохраняя его статус временного мяча. Игрок сыграл временный мяч из точки А в точку В. Поскольку точка В находится ближе к лунке, чем предполагаемое местоположение первоначального мяча, то если игрок сыграет временный мяч из точки В, временный мяч станет мячом в игре со штрафом *удар и расстояние*.

**Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда имеются знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом:** У игрока есть дополнительный вариант действий, когда его мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что этот мяч:

- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле*, но был перемещен *внешним фактором* (см. Правило 9.6),
- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле* внутри *подвижного препятствия* или на нем (см. Правило 15.2b) либо находится на *участке в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1e), или
- Был намеренно отклонен или остановлен любым человеком (см. Правило 11.2c).

Если применяется одно из этих Правил, игрок может:

- Ввести *в игру* другой мяч в соответствии с таким Правилем, или
- Считать *временный мяч* мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние*.

**(3) Когда игра временным мячом должна быть прекращена.** Если *временный мяч* еще не стал мячом *в игре*, игра им должна быть прекращена в любом из двух следующих случаев:

- Если первоначальный мяч найден на гольф-поле вне штрафной области до истечения трехминутного периода поиска. Игрок должен играть первоначальный мяч, как он лежит.
- Если первоначальный мяч найден в штрафной области или имеются знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области. Игрок должен либо играть первоначальный мяч, как он лежит, либо использовать рельеф по Правилу 17.1d

Но в любом из этих случаев:

- Игроку нельзя выполнять другие *удары* по *временному мячу*, который теперь является *неверным мячом* (см. Правило 6.3c), и
- Все *удары* по *временному мячу* до того, как игра им была прекращена (включая выполненные *удары* и *удары* штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не засчитываются.

**Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Правила 18.3: *Основной штраф* по Правилу 14.7a.**



## Правило 19 Неиграемый мяч

### Назначение Правила:

В Правиле 19 говорится о нескольких вариантах рельефа для неиграемого мяча. Оно позволяет игроку выбрать вариант, который обычно с одним ударом штрафа дает ему возможность выйти из трудной ситуации, сложившейся в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области.

### 19.1 Игрок может использовать рельеф для неиграемого мяча в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области

Только сам игрок может посчитать свой мяч неиграемым, использовав рельеф со штрафом по Правилу 19.2 или 19.3.

Рельф для неиграемого мяча разрешен в любом месте *гольф-поля*, за исключением *штрафной области*.

Если мяч оказался неиграемым в *штрафной области*, то единственным вариантом рельефа для игрока является рельеф со штрафом по Правилу 17.

### 19.2 Варианты рельефа для неиграемого мяча в основной области или на паттинг-грине

Игрок может использовать один из трех вариантов рельефа для неиграемого мяча согласно Правилу 19.2а, б или с, в каждом случае с **одним ударом штрафа**.

- Игрок может использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 19.2а, даже если его первоначальный мяч не был найден и не был идентифицирован.
- **Однако** для того, чтобы использовать рельеф назад-по-линии по Правилу 19.2б или боковой рельеф по Правилу 19.2с, игрок должен знать место, где лежит первоначальный мяч.

#### 19.2а Рельф удар-и-расстояние

Игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места выполнения предыдущего *удара* (см. Правило 14.6).

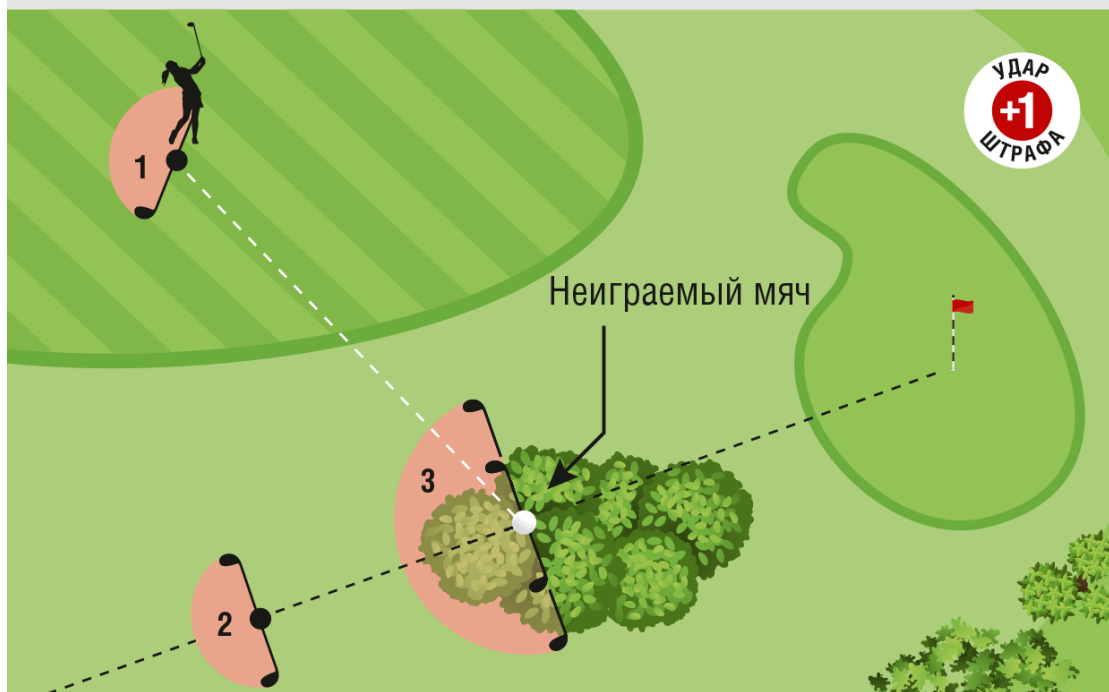
#### 19.2б Рельф назад-по-линии

Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в *области рельефа*, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от *лунки* и проходит назад через местоположение первоначального мяча:

- Точка-ориентир: Точка на *гольф-поле*, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от *лунки*, чем местоположение первоначального мяча (расстояние назад по линии не ограничивается):
  - Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, *подставки-ти*).
  - Если игрок *вбрасывает* мяч, не выбрав такую точку, то точкой-ориентиром считается точка на линии-ориентире, находящаяся на таком же расстоянии от *лунки*, что и место, где *вброшенный* мяч в первый раз коснулся земли.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:
  - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и,

- Может находиться в любой области гольф-поля, но
- Если в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира расположено несколько областей гольф-поля, мяч должен прийти в состояние покоя в той же области гольф-поля, которую мяч коснулся в первый раз, когда был вброшен в области рельефа.

**РИСУНОК 19.2: ВАРИАНТЫ РЕЛИФА ДЛЯ НЕИГРАЕМОГО МЯЧА В ОСНОВНОЙ ОБЛАСТИ**



Игрок решает, что его мяч, находящийся в кустах, является неиграемым. У игрока есть **три варианта**, в каждом случае добавляется один удар штрафа:

- (1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6).
- (2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча. Точка-ориентир—это точка на гольф-поле, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем местоположение первоначального мяча. При выборе точки-ориентира расстояние назад по линии не ограничивается. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).
- (3) Игрок может использовать боковой рельеф. Точка-ориентир—это местоположение первоначального мяча. Область рельефа составляет две длины клюшки, откладываемых от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля.

## 19.2с Боковой рельеф

Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей боковой области рельефа (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Местоположение первоначального мяча.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Две длины клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области рельефа:
  - Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и,
  - Может находиться в любой области гольф-поля, **но**
  - Если в пределах двух длин клюшки от точки-ориентира расположено несколько областей гольф-поля, мяч должен прийти в состояние покоя в той же области гольф-поля, которую мяч коснулся в первый раз, когда был *вброшен* в области рельефа.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.2: Основной штраф по Правилу 14.7а.**

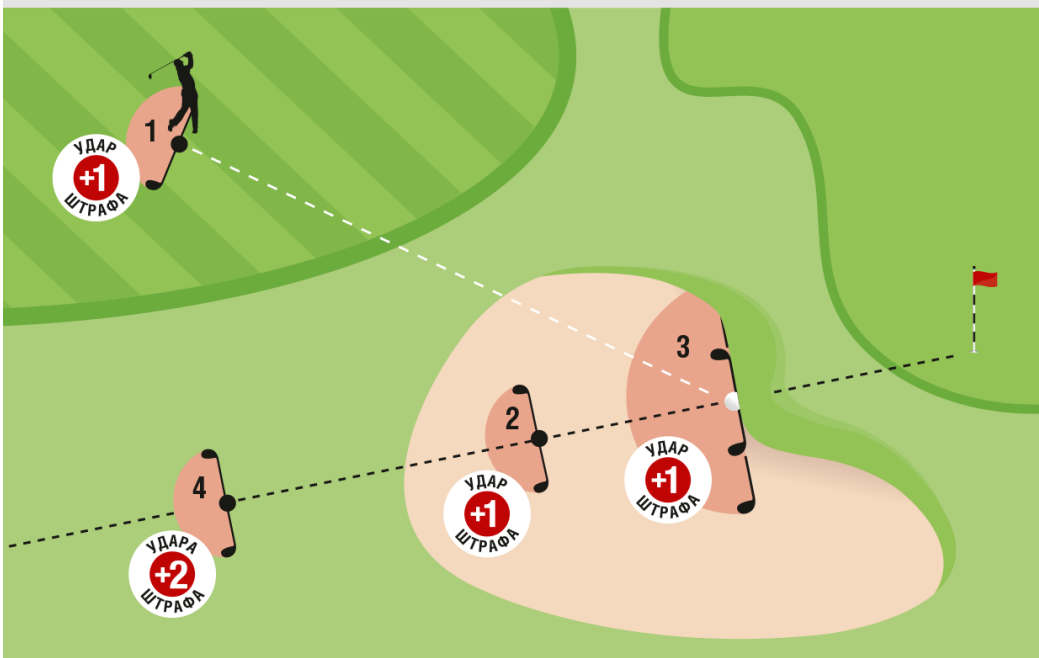
## 19.3 Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере

### 19.3а Обычные варианты рельефа (Один удар штрафа)

Если мяч игрока находится в бункере:

- Игрок с **одним ударом штрафа** может использовать любой из вариантов рельефа для неиграемого мяча согласно Правилу 19.2, с **тем исключением**, что:
- Если игрок использует рельеф назад-по-линии (см. Правило 19.2b) или боковой рельеф (см. Правило 19.2c), то мяч должен быть *вброшен* и прийти в состояние покоя в области рельефа, находящейся в этом бункере.

РИСУНОК 19.3: ВАРИАНТЫ РЕЛИЕФА ДЛЯ НЕИГРАЕМОГО МЯЧА В БУНКЕРЕ



Игрок решает, что его мяч, находящийся в бункере, является неиграемым. У игрока есть следующие **четыре варианта**:

- (1) С одним ударом штрафа игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние.
- (2) С одним ударом штрафа игрок может использовать рельеф назад-по-линии в бункере.
- (3) С одним ударом штрафа игрок может использовать боковой рельеф в бункере.
- (4) В общей сложности с двумя ударами штрафа игрок может использовать рельеф назад-по-линии вне бункера с привязкой к линии-ориентире, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча.

### **19.3b Дополнительный вариант релифа (Два удара штрафа)**

Если мяч игрока находится в *бункере*, то в качестве дополнительного варианта релифа **в общей сложности с двумя ударами штрафа** игрок может использовать релиф назад-по-линии по Правилу 19.2b вне этого *бункера*.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.3: Основной штраф по Правилу 14.7a.**

## VIII. Процедуры для игроков и Комитета при возникновении вопросов, связанных с применением Правил

### Правило 20

#### Правило 20 Решение вопросов применения Правил во время раунда. Судейские решения рефери и Комитета

##### Назначение Правила:

В Правиле 20 говорится о том, как игрокам следует поступать, когда у них во время раунда возникают вопросы, связанные с Правилами, а также о процедурах (различающихся в матчевой игре и игре на счет ударов), дающих игрокам право на последующее судейское решение.

В этом Правиле также говорится о роли рефери, который уполномочен решать вопросы факта и применения Правил. Судейские решения, вынесенные рефери или Комитетом, являются обязательными для всех игроков.

#### 20.1 Решение вопросов Правил во время раунда

##### 20.1a Игроки должны избегать неоправданной задержки игры

Если игрокам во время *раунда* требуется помощь в применении Правил, то они не должны неоправданно задерживать игру:

- Если *рефери* или представитель *Комитета* не имеет возможности в разумное время оказать помощь в вопросах применения Правил, то игрок должен сам решить, как поступить, и продолжить игру.
- Игрок может защитить свои права, заявив о необходимости судейского решения в *матчевой игре* (см. Правило 20.1b(2)) или сыграв двумя мячами в *игре на счет ударов* (см. Правило 20.1c(3)).

##### 20.1b Вопросы Правил в матчевой игре

(1) **Решение вопросов Правил по соглашению.** Во время *раунда* игроки в матче могут решить вопрос Правил соглашением:

- Результат этого соглашения является окончательным, даже если окажется, что оно противоречит Правилам, при условии, что игроки намеренно не договаривались игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которого им было известно (см. Правило 1.3b(1)).
- **Однако**, если в матче есть назначенный *рефери*, то он должен выносить решение по любому вопросу Правил, к которому своевременно было привлечено его внимание, и игроки должны выполнять такое судейское решение.

В отсутствие *рефери*, если игроки не достигли соглашения или сомневаются в том, как применять Правила, любой из них может заявить о необходимости судейского решения по Правилу 20.1b(2).

(2) **Запрос судейского решения до того, как результат матча стал окончательным.** Если игрок хочет, чтобы возникшую в его игре или игре *противника* ситуацию, связанную с применением Правил, разрешил *рефери* или *Комитет*, игрок может запросить судейское решение.

Если *рефери* или представитель *Комитета* не доступны в разумное время, запрос судейского решения может заключаться в том, что игрок уведомит *противника* о желании позже получить судейское решение, когда *рефери* или представитель *Комитета* станут доступны.

Если игрок запрашивает судейское решение до того, как результат матча стал окончательным:

- 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 станет окончательным (см. Правило 3.2a(5)).

- Если игрок не сделает запрос в это время, то *рефери* или *Комитет* не будут выносить судейское решение, а результат рассматриваемой лунки (лунок) останется в силе даже в том случае, если Правила были применены неверно.

Если игрок запрашивает судейское решение в отношении более ранней лунки, то судейское решение будет вынесено только при соблюдении всех трех следующих условий:

- *Противник* нарушил Правило 3.2d (1) (сообщив неверное количество сделанных ударов) или Правило 3.2d(2) (не сообщив игроку о штрафе),
- Этот запрос основывается на фактах, которые игроку не были известны до того, как любой из игроков выполнил *удар*, чтобы начать разыгрываемую лунку, или, в случае нахождения между лунками – до того, как начать только что завершённую лунку.
- После того, как игроку стали известны эти факты, он своевременно сделал запрос судейского решения (как указано выше).

(3) **Запрос судейского решения после того, как результат матча стал окончательным.** Если игрок запрашивает судейское решение после того, как результат матча стал окончательным:

- *Комитет* вынесет игроку судейское решение только при соблюдении обоих следующих условий:
  - Запрос основывается на фактах, которые игроку не были известны до того, как результат матча стал окончательным, и
  - *Противник* нарушил Правило 3.2d(1) (сообщив неверное количество сделанных ударов) или Правило 3.2d(2) (не сообщив игроку о штрафе), и он знал об этом нарушении до того, как результат матча стал окончательным.
- Период времени, в течение которого может быть вынесено такое судейское решение, не ограничен.

(4) **Игрок не имеет права играть двумя мячами.** Игроку, который сомневается в правильности своих действий в матче, не разрешается доигрывать лунку двумя мячами. Эта процедура применяется только в *игре на счет ударов* (см. Правило 20.1c).

## 20.1c Вопросы Правил в игре на счет ударов

(1) **Вопросы Правил нельзя решать соглашением.** Если *рефери* или представитель *Комитета* не имеет возможности в разумное время оказать помощь в вопросах Правил:

- Игрокам рекомендуется помогать друг другу в применении Правил, **но** у них нет права решать вопросы Правил соглашением, и любое такое соглашение, к которому они могут прийти, не обязывает игроков, *рефери* или *Комитет* следовать ему.

- Игроку следует обсудить все спорные вопросы Правил с представителем *Комитета* до сдачи своей *счетной карточки*.

(2) **Игрокам следует защищать интересы других игроков соревнования.** В целях защиты интересов всех других игроков соревнования:

- Если игрок знает или полагает, что другой игрок нарушил Правила или возможно нарушил Правила, а этот другой игрок не осознает или игнорирует это нарушение, игроку следует сообщить о нарушении этому другому игроку, его *маркеру*, *рефери* или представителю *Комитета*.
- Это следует сделать сразу после того, как игроку стало известно о нарушении, и до того, как этот другой игрок сдаст свою *счетную карточку*, кроме случаев, когда вовремя сообщить о нарушении невозможно.

Если игрок не сделает этого, то *Комитет* может дисквалифицировать этого игрока по Правилу 1.2а, если по мнению *Комитета* вопреки духу игры были серьезно нарушены нормы поведения.

(3) **Игра двумя мячами в случае сомнений в порядке действий.** Игрок, который сомневается в правильности своих действий во время игры на лунке, может без штрафа завершить лунку двумя мячами:

- Игрок должен принять решение об игре двумя мячами после того, как возникла сомнительная ситуация, но до того, как будет выполнен *удар*.
- Игроку следует выбрать, счет игры каким из мячей будет засчитан, если используемая для этого мяча процедура разрешена Правилами, объявив об этом выборе своему *маркеру* или другому игроку до выполнения *удара*.
- Если игрок не сделал выбор своевременно, то мяч, сыгранный первым, считается выбранным по умолчанию.
- Игрок должен изложить факты ситуации *Комитету* до сдачи своей *счетной карточки*, даже если счет игры обоими мячами одинаковый. Если игрок не сделает этого, то он **дисквалифицируется**.
- Если игрок выполнил *удар* до того, как принял решение об игре вторым мячом:
  - это Правило вообще не применяется, и засчитывается счет мячом, который игрок сыграл до принятия решения об игре вторым мячом,
  - **но** игрок не получает штраф за игру вторым мячом.

Второй мяч, играемый по этому Правилу, не является *временным мячом* по Правилу 18.3.

(4) **Решение Комитета о счете на лунке.** Если игрок играет двумя мячами согласно п.(3), то *Комитет* определяет счет игрока на этой лунке следующим образом:

- Если Правила разрешают процедуру, использованную для выбранного (игроком или по умолчанию) мяча, то засчитывается счет игры этим мячом.
- Если Правила не разрешают процедуру, использованную для этого мяча, то засчитывается счет игры другим сыгранным мячом при условии, что Правила разрешают процедуру для этого другого мяча.
- Если Правила не разрешают ни одну из процедур, использованную для каждого из мячей, то засчитывается счет игры выбранным (игроком или по умолчанию) мячом, при условии, что не было *серьезного нарушения* при игре этим мячом с *неверного места*, и тогда засчитывается счет игры другим мячом.
- Если имело место *серьезное нарушение* при игре с *неверного места* каждым из мячей, то игрок **дисквалифицируется**.
- Удары по мячу, счет игры которым не засчитывается (включая выполненные *удары* и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не учитываются.

«Правила разрешают используемую процедуру» означает: (а) первоначальный мяч был сыгран, как он лежит, и игра с этого места была разрешена, или (b) сыгранный мяч был введен в *игру* по разрешенной процедуре, правильным способом и в верном месте в соответствии с Правилами.

## 20.2 Судейские решения в соответствии с Правилами

### 20.2а Судейское решение рефери

*Рефери* – это официальное лицо, уполномоченное *Комитетом* решать вопросы факта и применять Правила.

Игрок должен выполнять решения *рефери* в отношении установления фактов или применения Правил.

- Игрок не имеет права обжаловать в *Комитете* решение *рефери*.
- *Рефери* может запросить мнение *Комитета* до вынесения своего судейского решения или передать решение вопроса на рассмотрение *Комитета*, **но** не обязан делать это.

[См. Процедуры Комитета, Раздел 6С \(что входит в компетенцию рефери\).](#)

### 20.2b Судейские решения Комитета

Когда *рефери* отсутствует или когда *рефери* передает вопрос на рассмотрение *Комитета*:

- Судейское решение выносится *Комитетом*, и
- Это решение *Комитета* является окончательным.

Если *Комитету* не удастся прийти к решению, то он может передать вопрос на рассмотрение в Комитет по Правилам гольфа R&A, чье решение является окончательным.

### 20.2с Применение стандарта «невооруженным глазом» при использовании видеосвидетельств

Когда *Комитет* при вынесении судейского решения устанавливает вопросы факта, использование видеосвидетельств ограничено стандартом «невооруженным глазом»:

- Если видео выявит факты, которые не могли быть заметны невооруженным глазом, то такое видео не принимается в качестве свидетельства, даже если с его помощью будет обнаружено нарушение Правил.
- **Однако**, даже если такое видео не принимается в качестве свидетельства ввиду несоответствия стандарту «невооруженным глазом», нарушение Правил все же будет зафиксировано, если игрок как-то иначе узнал о фактах, составляющих нарушение Правил (например, если игрок почувствовал, что коснулся песка в *бункере*, хотя это и не было видно невооруженным глазом).

### 20.2d Когда надлежит исправить неверное судейское решение

Если впоследствии оказалось, что судейское решение *рефери* или *Комитета* является неверным:

- Это решение, по возможности, надлежит привести в соответствие с Правилами.
- Если это делать уже поздно, то неверное судейское решение остается в силе.

Если игрок совершает действие в нарушение Правил вследствие неправильного понимания указания *рефери* или *Комитета* во время *раунда* или во время остановки игры согласно Правилу 5.7а



(например, поднимает мяч *в игре*, когда это не разрешено Правилами), то такое указание считается неверным судьейским решением и штраф не налагается.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 6С (порядок действий Комитета в случае неверного судьейского решения).**

**См. Процедуры Комитета, раздел 6С, для получения дополнительных указаний для судей и Комитетов по действиям в случае различных ситуаций с правилами.**

## **20.2е Дисквалификация игроков после того, как результат матча или соревнования стал окончательным**

(1) **Матчевая игра.** Не ограничивается период времени для дисквалификации игрока по Правилу 1.2 (серьезное нарушение норм поведения) или Правилу 1.3b(1) (намеренное игнорирование какого-либо известного игроку Правила или штрафа либо договоренность с другим игроком об игнорировании какого-либо Правила или штрафа, о применении которых они знали).

Игрок может быть дисквалифицирован даже после того, как результат матча стал окончательным (см. Правило 3.2a(5)).

Чтобы узнать, когда *Комитету* надлежит выносить судьейское решение, если запрос сделан после того, как результат матча стал окончательным, см. Правило 20.1b(3).

(2) **Игра на счет ударов.** Обычно штраф не разрешается добавлять или изменять после того, как соревнование в *игре на счет ударов* закрыто, то есть:

- После того, как результаты соревнования стали окончательными в соответствии с установленным *Комитетом* способом, или
- В случае, когда за квалификационными соревнованиями в формате *игры на счет ударов* следуют *матчевые игры* – после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

**Однако** игрок должен быть **дисквалифицирован** даже после закрытия соревнования, если он:

- Сдал *счетную карточку* со счетом на какой-либо лунке ниже того, который был получен фактически, причем это произошло по любой причине, кроме невключения одного или нескольких ударов штрафа, о которых игрок не знал до закрытия соревнования (см. 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 счета игрока (см. 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 (см. Правило 1.3b(1)).

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

## **20.3 Ситуации, не предусмотренные Правилами**

Любую не предусмотренную Правилами ситуацию *Комитету* следует урегулировать:

- С учетом всех обстоятельств, и
- Рассматривая ситуацию взвешенно, справедливо и последовательно, с учетом того, как трактуются в Правилах аналогичные ситуации.

## IX. Другие форматы игры

### Правила 21 – 24

#### Правило 21 Другие форматы индивидуальной игры на счет ударов и матчевой игры

##### Назначение Правила:

В Правиле 21 говорится о четырех других форматах индивидуальной игры, в том числе о трех форматах игры на счет ударов, в которых ведение счета отличается от обычной игры на счет ударов: Стейблфорд (подсчитываются очки, набранные на каждой лунке); Максимальный счет (счет на каждой лунке ограничен максимальным числом); и Пар/Богги (счет по лункам, как в матчевой игре).

#### 21.1 Стейблфорд

##### 21.1a Описание формата Стейблфорд

*Стейблфорд* является форматом игры на счет ударов, в котором:

- Счет игрока или *стороны* на лунке выражается в очках, количество которых определяется сравнением числа ударов игрока или *стороны* на этой лунке (включая выполненные *удары* и *удары штрафа*) с установленным *Комитетом* фиксированным счетом для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона*, которые завершили все *раунды* с наибольшим количеством очков.

Применяются обычные Правила для *игры на счет ударов* (Правила 1 – 20), но с учетом изменений в данных специальных Правилах. Правило 21.1 написано:

- Для соревнований без учета гандикапа, но может быть адаптировано для соревнований с учетом гандикапа, и
- Для индивидуальной игры, но может быть адаптировано для соревнований с участием *партнеров* - с учетом изменений в Правиле 22 (Форсом) и Правиле 23 (Форбол), а также для командных соревнований с учетом изменений в Правиле 24.

##### 21.1b Ведение счета в формате Стейблфорд

(1) **Как начисляются очки.** На каждой лунке игрок получает очки, число которых определяется сравнением счета игрока с фиксированным счетом для этой лунки, которым является пар, если только *Комитет* не установит для лунки другой фиксированный счет:

##### Количество ударов на лунке Очки

Превышает фиксированный счет более, чем на один удар, или счет отсутствует 0

На один удар больше фиксированного счета 1

Равен фиксированному счету 2

На один удар меньше фиксированного счета 3

На два удара меньше фиксированного счета 4

На три удара меньше фиксированного счета 5

На четыре удара меньше фиксированного счета 6

Игрок, который по любой причине не забивает мяч в лунку в соответствии с Правилами, получает на этой лунке ноль очков.

Для поддержания темпа игры игрокам рекомендуется прекращать игру на лунке, когда их счет означает результат в ноль очков.

Игра на лунке завершена, когда игрок забивает мяч в лунку, или решает не забивать мяч в лунку, или когда его счет означает результат ноль очков.

(2) **Запись счета каждой лунки.** Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета лунки в счетную карточку:

- Если лунка завершена, когда мяч забит в лунку:

Если счет означает начисление очков. В счетной карточке должен быть указан фактический счет.

Если счет означает результат в ноль очков. В счетной карточке должен быть указан любой счет, с которым игрок набирает ноль очков, или счет может быть не указан.

- Если лунка завершена, когда мяч не забит в лунку. Если игрок не забивает мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в счетной карточке должен быть указан любой счет, с которым игрок набирает ноль очков, или счет может быть не указан.

В обязанности Комитета входит определение количества очков, набранных игроком на каждой лунке, а в соревновании с учетом гандикапа – применение гандикаповых ударов к счету на каждой лунке и последующее определение количества очков.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5A(5)** (В условиях соревнования Комитет может рекомендовать игрокам, но не обязывать их, вносить в счетную карточку счет для каждой лунки в очках).

**РИСУНОК 21.1В: ВЕДЕНИЕ СЧЕТА В ФОРМАТЕ СТЕЙБЛФОРД БЕЗ УЧЕТА ГАНДИКАПА**

Имя: **С. Петров**      Дата: **01/03/19**

Лунка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Аут
Длина	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Пар	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
С.Петров	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Очки	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Лунка	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ин	Итого
Длина	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Пар	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
С.Петров	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Очки	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

**Ответственность**

- Комитета
- Игрока
- Игрока и маркера

Подпись маркера: \_\_\_\_\_  
 Подпись игрока: \_\_\_\_\_

## 21.1с Штрафы в формате Стейблфорд

(1) **Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация.** Все удары штрафа добавляются к счету игрока на той лунке, на которой произошло нарушение, но существует три исключения:

**Исключение 1 – Лишние, совместно используемые, добавленные или замененные клюшки:** Если игрок нарушает Правило 4.1b (Максимум в 14 клюшек; совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда), то из общего количества очков, набранных игроком за раунд, Комитет вычитает **два очка** (если нарушение имело место только на одной лунке) или **четыре очка** (если нарушение имело место на нескольких лунках) согласно Правилу 4.1b.

**Исключение 2 – Время старта:** Если игрок нарушает Правило 5.3a тем, что (1) прибывает с опозданием, но не более чем на пять минут позже стартового времени, или (2) начинает игру раньше, но не более чем на пять минут ранее стартового времени (см. положение о штрафах в Правиле 5.3, Исключения 1 и 2), то из общего количества очков, набранных игроком за раунд, Комитет вычитает **два очка**.

**Исключение 3 – Неоправданная задержка игры:** Если игрок нарушает Правило 5.6a, то из общего количества очков, набранных игроком за раунд, Комитет вычитает **одно очко** за первое нарушение и дополнительные **два очка** за второе нарушение. (В случае третьего нарушения Правила 5.6a – см. Правило 21.1c(2)).

Каждое исключение предполагает, что игрок должен изложить факты нарушения Комитету до сдачи счетной карточки, чтобы Комитет мог применить штраф. Если игрок этого не сделает, то он **дисквалифицируется**.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило К-3** (как применяется Политика по темпу игры в формате *Стейблфорд*, когда штрафом за нарушение является вычитание очков).

(2) **Штрафы в виде дисквалификации.** Игрок, нарушивший любое из следующих четырех Правил, не дисквалифицируется, а получает **ноль очков** на лунке, на которой произошло нарушение:

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

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

## 21.1d Исключение к Правилу 11.2 в формате Стейблфорд

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

Если для того, чтобы получить одно очко на лунке, игроку необходимо, чтобы его находящийся в движении мяч был *забит* в лунку, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а игрок получает на этой лунке ноль очков.

## 21.1e Когда заканчивается раунд в формате Стейблфорд

*Раунд* для игрока заканчивается, когда игрок:

- *Забивает* мяч в лунку на своей финальной лунке (включая исправление ошибки, например, по Правилу 6.1 или 14.7b), или
- Решает не *забивать* мяч в лунку на финальной лунке или уже не имеет возможности набрать очки на этой лунке.

## 21.2 Максимальный счет

### 21.2a Описание формата Максимальный счет

*Максимальный счет* — это формат *игры на счет ударов*, в котором счет игрока или *стороны* на лунке ограничивается установленным *Комитетом* максимальным количеством ударов, например, двойным паром, фиксированным числом или когда нетто-счет равен двойному богги.

Применяются обычные Правила для *игры на счет ударов* (Правила 1 – 20), но с учетом изменений в данных специальных Правилах. Правило 21.2 написано:

- Для соревнований без учета гандикапа, но может быть адаптировано к соревнованиям с учетом гандикапа, и
- Для индивидуальной игры, но может быть адаптировано для соревнований с участием *партнеров* - с учетом изменений в Правиле 22 (Форсом) и Правиле 23 (Форбол), а также для командных соревнований с учетом изменений в Правиле 24.

### 21.2b Ведение счета в формате Максимальный счет

(1) **Счет игрока на лунке.** Счетом игрока на лунке является количество ударов игрока (включая выполненные *удары* и удары штрафа), с тем исключением, что если фактический счет превысит установленный максимум, то игрок получит лишь максимальный счет.

Игрок, который по любой причине не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, получает на этой лунке максимальный счет.

Для поддержания темпа игры, игрокам рекомендуется прекращать игру на лунке, когда их счет достигнет максимального.

Игра на лунке завершена, когда игрок *забивает* мяч в лунку, или решает не *забивать* мяч в лунку, или когда его счет достигает максимума.

(2) **Запись счета каждой лунки.** Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета лунки в *счетную карточку*:

- Если лунка завершена, когда мяч забит в лунку:
  - Если счет меньше максимального. В *счетной карточке* должен быть указан фактический счет.
  - Если счет равен максимальному или превышает его. В *счетной карточке* должен быть указан счет, равный максимальному или превышающий его, либо счет может быть не указан.
- Если лунка завершена, когда мяч не забит в лунку. Если игрок не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в *счетной карточке* должен быть указан максимальный счет или любой превышающий его счет, либо счет может быть не указан.

В обязанности *Комитета* входит замена счета игрока на максимальный счет на тех лунках, на которых в *счетной карточке* счет не указан или превышает максимум, а в соревновании с учетом гандикапа – применение гандикаповых ударов к счету на каждой лунке.

### 21.2c Штрафы в формате Максимальный счет

В формате *максимальный счет* применяются все штрафы, которые применяются в *игре на счет ударов*, с тем исключением, что, игрок, нарушивший любое из следующих четырех Правил не дисквалифицируется, а получает на лунке, на которой произошло нарушение, **максимальный счет**:

- Мяч не *забит* в лунку по Правилу 3.3с,

- Не исправлена ошибка игры вне пределов *области-ти* в начале игры на лунке (см. Правило 6.1b(2)),
- Не исправлена ошибка игры *неверным мячом* (см. Правило 6.3с), или
- Не исправлена ошибка игры с *неверного места* в случае *серьезного нарушения* (см. Правило 14.7b).

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

После применения всех ударов штрафа счет игрока на лунке не может превышать установленный *Комитетом* максимальный счет.

## 21.2d Исключение к Правилу 11.2 в формате Максимальный счет

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

Если для того, чтобы получить на лунке счет на один удар меньше максимального, игроку необходимо, чтобы его находящийся в движении мяч был *забит* в лунку, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а игрок получает на этой лунке максимальный счет.

## 21.2e Когда заканчивается раунд в формате Максимальный счет

*Раунд* для игрока заканчивается, когда игрок:

- *Забивает* мяч в лунку на своей финальной лунке (включая исправление ошибки, например, по Правилу 6.1 или 14.7b), или
- Решает не *забивать* мяч в лунку на финальной лунке или уже достиг максимального счета на этой лунке.

## 21.3 Пар/Богги

### 21.3a Описание формата Пар/Богги

*Пар/Богги* – это формат игры на счет ударов, в котором счет ведется как в *матчевой игре*:

- Игрок или *сторона* выигрывает или проигрывает лунку, завершая ее за меньшее или большее количество ударов, чем установленный *Комитетом* фиксированный счет для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона* с наибольшим количеством выигранных лунок по сравнению с проигранными лунками (то есть, выигранные лунки суммируются, а проигранные лунки вычитаются).

Применяются обычные Правила для *игры на счет ударов* (Правила 1 – 20), но с учетом изменений в данных специальных Правилах. Правило 21.3 написано:

- Для соревнований без учета гандикапа, но может быть адаптировано к соревнованиям с учетом гандикапа, и
- Для индивидуальной игры, но может быть адаптировано для соревнований с участием *партнеров* - с учетом изменений в Правиле 22 (Форсом) и Правиле 23 (Форбол), а также для командных соревнований с учетом изменений в Правиле 24.

### 21.3b Ведение счета в формате Пар/Богги

(1) **Как выигрываются и проигрываются лунки.** Счет ведется так же, как в *матчевой игре*, при этом, выигрыш или проигрыш лунки, определяется сравнением количества ударов игрока (включая

выполненные удары и удары штрафа) с установленным *Комитетом* фиксированным счетом (обычно это пар или богги):

- Если счет игрока меньше фиксированного счета, то игрок выигрывает лунку.
- Если счет игрока равен фиксированному счету, то лунка сыграна вничью.
- Если счет игрока больше фиксированного счета или счет не указан, то игрок проигрывает лунку.

Игрок, который по любой причине не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, проигрывает эту лунку.

Для поддержания темпа игры игрокам рекомендуется прекратить игру на лунке, если их счет превышает фиксированный счет (так как лунка проиграна).

Игра на лунке завершена, когда игрок *забивает* мяч в лунку, решает не *забивать* мяч в лунку или когда его счет превышает фиксированный счет.

(2) **Запись счета каждой лунки.** Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета лунки в *счетную карточку*:

- Если лунка завершена, когда мяч забит в лунку:  
Если счет означает, что лунка выиграна или сыграна вничью. В *счетной карточке* должен быть указан фактический счет.  
Если счет означает, что лунка проиграна. В *счетной карточке* должен быть указан любой счет, означающий проигрыш лунки, либо счет может быть не указан.
- Если лунка завершена, когда мяч не забит в лунку. Если игрок не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в *счетной карточке* должен быть указан любой счет, означающий проигрыш лунки, либо счет может быть не указан.

В обязанности *Комитета* входит определение того, выиграл игрок, проиграл или сыграл вничью каждую лунку, а в соревновании с учетом гандикапа – применение гандикаповых ударов к счету каждой лунки с последующим определением результата этой лунки.

**Исключение – Штрафа нет, если неверное количество ударов не влияет на результат лунки:** Если игрок сдает *счетную карточку* со счетом на лунке ниже, чем фактический счет, но это не влияет на то, выиграна, лунка, проиграна или сыграна вничью, то штрафа по Правилу 3.3b нет.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 5А(5)** (В условиях соревнования *Комитет* может рекомендовать игрокам, но не обязывать их, вносить в *счетную карточку* результат лунки (выигрыш, проигрыш или ничью)).

## 21.3с Штрафы в формате Пар/Богги

(1) **Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация.** Все удары штрафа добавляются к счету игрока на той лунке, на которой произошло нарушение, но существует три **исключения**:

**Исключение 1 – Лишние, совместно используемые, добавленные или замененные клюшки:** Если игрок нарушает Правило 4.1b (Максимум в 14 клюшек; совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда), то из получившейся у игрока итоговой разницы выигранных и проигранных лунок *Комитет* вычитает **одну лунку** (если нарушение имело место только на одной лунке) или **две лунки** (если нарушение имело место на нескольких лунках) согласно Правилу 4.1b.

**Исключение 2 – Время старта:** Если игрок нарушает Правило 5.3а тем, что (1) прибывает с опозданием, но не более чем на пять минут позже стартового времени, или (2) начинает игру раньше, но не более чем на пять минут ранее стартового времени (см. положение о штрафах в Правиле 5.3, Исключения 1 и 2), то из получившейся у игрока итоговой разницы выигранных и проигранных лунок, *Комитет* вычитает **одну лунку**.

**Исключение 3 – Неоправданная задержка игры:** Если игрок нарушает Правило 5.6а:

- Штраф за первое нарушение: Игрок получает **один удар штрафа** на лунке, на которой произошло нарушение.
- Штраф за второе нарушение: Из получившейся у игрока итоговой разницы выигранных и проигранных лунок *Комитет* вычитает **одну лунку**.
- В случае третьего нарушения Правила 5.6а, см. Правило 21.3с(2).

Каждое исключение предполагает, что игрок должен изложить факты нарушения *Комитету* до сдачи *счетной карточки*, чтобы *Комитет* мог применить штраф. Если игрок этого не сделает, то он **дисквалифицируется**.

(2) **Штрафы в виде дисквалификации.** Игрок, нарушивший любое из этих четырех Правил, не дисквалифицируется, а **проигрывает лунку**, 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 (см. Правило 6.1b(2)),
- Не исправлена ошибка игры *неверным мячом* (см. Правило 6.3с), или
- Не исправлена ошибка игры с *неверного места* в случае *серьезного нарушения* (см. Правило 14.7b).

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

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило К-4** (как применить Политику по темпу игры в формате *Пар/Богги*, когда штрафом за нарушение является вычитание лунок).

## 21.3d Исключение к Правилу 11.2 в формате Пар/Богги

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

Если для того, чтобы сыграть лунку вничью, игроку необходимо, чтобы его находящийся в движении мяч был *забит* в лунку, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а игрок проигрывает эту лунку.

## 21.3е Когда заканчивается раунд в формате Пар/Богги

*Раунд* для игрока заканчивается, когда игрок:

- *Забивает* мяч в лунку на своей финальной лунке (включая исправление ошибки, например, по Правилу 6.1 или 14.7b), или
- Решает не *забивать* мяч в лунку на финальной лунке или уже проиграл эту лунку.

## 21.4 Матчевая игра в формате Трибол

### 21.4а Описание формата матчевая игра Трибол

*Матчевая игра Трибол* является форматом *матчевой игры*, в котором:

- Каждый из трех игроков одновременно играет индивидуальный матч против каждого из двух других игроков, и
- Каждый игрок играет одним мячом, который используется в обоих его матчах.

Во всех трех матчах применяются обычные Правила для *матчевой игры* (Правила 1-20), за **исключением** двух ситуаций, когда применение обычных Правил в одном матче может



противоречить их применению в другом матче, и тогда применяются следующие специальные Правила:

## 21.4b Игра вне очереди

Если игрок играет вне очереди в одном из матчей, то *противник*, которому следовало играть первым, может отменить этот *удар* по Правилу 6.4a(2):

Если игрок сыграл вне очереди в обоих матчах, каждый из *противников* решает, отменять ли этот *удар* в своем матче с этим игроком по Правилу 6.4a(2):

Если *удар* игрока отменен только в одном матче:

- Игрок должен продолжить играть первоначальным мячом в другом матче.
- Это означает, что игрок должен закончить эту лунку, играя отдельным мячом в каждом своем матче.

## 21.4c Мяч или маркер мяча поднят или сдвинут одним из противников

Если *противник* получает **один удар штрафа** за поднятие или *сдвиг* мяча или *маркера мяча* игрока в соответствии с Правилами 9.5b или 9.7b, то этот штраф применяется только в матче с этим игроком.

Этот *противник* не получает штрафа в своем матче с другим игроком.

## 21.5 Другие форматы игры в гольф

В то время как в Правилах 3, 21, 22 и 23 говорится только о некоторых форматах игры, в гольф также играют во многих других форматах, например, скрэмбл или гринсом.

Правила могут быть адаптированы для применения в этих и других форматах игры.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 9** (Рекомендуемые методы адаптации Правил к другим распространенным форматам игры).

## Правило 22 Форсом (или «попеременные удары»)

### Назначение Правила:

В Правиле 22 говорится о формате Форсом (играемом как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов), в котором два партнера участвуют в соревновании как сторона и попеременно выполняют удары по одному мячу. Правила для этого формата игры остаются практически такими же, как и для индивидуальной игры, но предписывают партнерам попеременно начинать лунки из областей-ти и попеременно выполнять удары на каждой лунке до ее завершения.

### 22.1 Описание формата Форсом

*Форсом* (или попеременные удары) – формат игры с участием *партнеров* (как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*), в котором два *партнера* участвуют в соревновании как *сторона* и попеременно играют одним мячом на каждой лунке.

Для этого формата игры применяются Правила 1 – 20 (*сторона*, играющая одним мячом, приравнивается к индивидуальному игроку), но с учетом изменений в этих специальных Правилах.

Вариацией этого *формата для матчевой игры* является формат *Трисом*, когда индивидуальный игрок соревнуется со *стороной*, состоящей из двух *партнеров*, которые попеременно выполняют *удары* в соответствии с этими специальными Правилами.

### 22.2 Любой из партнеров может действовать за сторону

Поскольку оба *партнера* соревнуются как одна *сторона*, играющая только одним мячом, то:

- Любой из *партнеров* может совершать за *сторону* любое разрешенное действие до выполнения *удара*, например, *маркировать* местоположение мяча, *поднимать*, *возвращать* на место, *вбрасывать* или *устанавливать* мяч, независимо от того, кто из *партнеров* должен играть за *сторону* следующим.
- *Партнер* и его *кедди* могут помогать другому *партнеру* любым образом, которым *кедди* этого другого *партнера* может ему помогать (например, *давать совет* или позволять спрашивать у себя *совет* или совершать любое другое действие, разрешенное **Правилом 10**), **однако** нельзя оказывать какую-либо помощь, которую *кедди* этого другого *партнера* не может оказывать согласно Правилам.
- Любое действие или нарушение Правил одним из *партнеров* или одним из *кедди* относится к *стороне*.

В *игре на счет ударов* только одному из *партнеров* необходимо заверять в *счетной карточке* счет, показанный *стороной* на лунках (см. **Правило 3.3b**)

### 22.3 Сторона должна выполнять удары попеременно

На каждой лунке *партнеры* должны попеременно выполнять *удары* за *сторону*:

- Один *партнер* должен играть за *сторону* из *области-ти* на всех лунках с нечетными номерами, а другой *партнер* должен играть за *сторону* из *области-ти* на всех лунках с четными номерами.
- После первого *удара стороны* на лунке из *области-ти*, *партнеры* должны попеременно выполнять *удары* до окончания лунки.
- Если *удар* отменен или как-либо иначе не засчитан по какому-либо **Правилу** (кроме случая, когда *удар* выполнен в неправильной очередности в нарушение этого **Правила**), то *партнер*, который выполнил этот *удар*, должен выполнить следующий *удар* за *сторону*.

- Если *сторона* решает играть *временный мяч*, то он должен быть сыгран тем *партнером*, чья очередь выполнять следующий удар *стороны*.

Никакие удары штрафа, получаемые *стороной*, не изменяют очередность игры *партнеров*.

### **Штраф за выполнение удара в неправильной очередности в нарушение Правила 22.3: Основной штраф.**

В игре на счет ударов *сторона* должна исправить ошибку:

- *Партнер*, которому нужно было выполнять удар, должен выполнить удар с места, с которого *сторона* выполнила первый удар в неправильной очередности.
- Удар, выполненный в неправильной очередности, и все остальные удары, сделанные до исправления ошибки, (включая выполненные удары и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не засчитываются.
- Если *сторона* не исправляет ошибку до того, как выполнит удар, чтобы начать другую лунку, или, в случае последней лунки раунда – до сдачи счетной карточки, то *сторона дисквалифицируется*.

## **22.4 Начало раунда**

### **22.4а Партнер, который играет первым**

*Сторона* может выбрать, кто из *партнеров* в начале раунда будет играть из первой области-ти, если только в условиях соревнования не установлено, кто из *партнеров* должен играть первым.

Раунд для *стороны* начинается, когда этот *партнер* выполняет первый удар, чтобы начать первую лунку *стороны*.

### **22.4б Стартовое время и стартовое место**

Правило 5.3а по-разному применяется к каждому из *партнеров* в зависимости от того, кто из них будет играть за *сторону* первым:

- *Партнер*, которому надлежит играть первым, должен быть готов к игре в стартовое время и в стартовом месте и должен начать игру в это время (но не раньше).
- *Партнер*, которому надлежит играть вторым, в стартовое время должен находиться либо в стартовом месте, либо на лунке рядом с местом, где сыгранный из области-ти мяч предположительно придет в состояние покоя.

Если кто-либо из *партнеров* в указанное время не находится в указанном месте, то *сторона* нарушает Правило 5.3а.

## **22.5 Партнеры могут использовать клюшки совместно**

Правило 4.1b(2) модифицируется так, что *партнерам* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в совместном пользовании не превышает 14.

## Правило 23 Форбол

### Назначение Правила:

В Правиле 23 говорится о формате Форбол (играемом как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов), в котором партнеры соревнуются как сторона, и каждый из них играет своим мячом. Счетом стороны на лунке является меньший из счетов партнеров на этой лунке.

### 23.1 Описание формата Форбол

Форбол – формат игры (играемый как в *матчевой игре*, так и *игре на счет ударов*) с участием партнеров, в котором:

- Два партнера соревнуются вместе в составе стороны, при этом каждый из партнеров играет своим мячом, и
- Счетом стороны на лунке является меньший на этой лунке счет одного из двух партнеров.

Для этого формата применяются Правила I – 20, но с учетом изменений, приведенных в этих специальных Правилах.

Вариацией этого формата для *матчевой игры* является формат Бестбол, в котором один игрок соревнуется против стороны, состоящей из двух или трех партнеров, каждый из которых играет своим мячом в соответствии с Правилами, но с учетом изменений в этих специальных Правилах. (Для формата Бестбол, в котором в составе стороны играют три партнера, любое упоминание в Правиле другого партнера означает двух других партнеров).

### 23.2 Ведение счета в формате Форбол

#### 23.2а Счет стороны на лунке в матчевой игре и в игре на счет ударов

- Оба партнера забили мячи или как-то иначе закончили лунку согласно Правилам. Меньший счет является счетом стороны на этой лунке.
- Только один партнер забил мяч или как-то иначе закончил лунку согласно Правилам. Счет этого партнера является счетом стороны на лунке. Второму партнеру не обязательно забивать мяч в лунку.
- Никто из партнеров не забил мяч или как-то иначе не закончил лунку согласно Правилам. У стороны отсутствует счет на лунке, что означает:
  - в *матчевой игре* эта сторона **проигрывает лунку**, если только противоположная сторона ранее не уступила или как-то иначе не проиграла эту лунку.
  - в *игре на счет ударов* сторона **дисквалифицируется**, если только ошибка своевременно не исправлена согласно Правилу 3.3с.

#### 23.2b Счетная карточка стороны в игре на счет ударов

(I) **Обязанности стороны.** Гросс-счет стороны, показанный на каждой лунке, должен быть записан в общую для стороны счетную карточку, а в соревновании с учетом гандикапа – в счетной карточке должен быть записан гандикап каждого из партнеров.

Для каждой лунки:

- Гросс-счет хотя бы одного из партнеров должен быть записан в счетную карточку.
- Штрафа нет, если в счетную карточку записан счет более чем одного партнера.
- Каждый счет в счетной карточке должен однозначно идентифицироваться, как счет конкретного партнера, который сыграл с этим счетом. Если это требование не выполнено, то сторона **дисквалифицируется**.

- При этом недостаточно идентифицировать счет, как счет *стороны* в целом.

Заверять в *счетной карточке* счет, показанный *стороной* на лунках, по Правилу 3.3b(2) может только один *партнер*.

(2) **Обязанности Комитета.** В обязанности *Комитета* входит определение того, какой из счетов засчитывается *стороне* на каждой лунке, включая применение гандикапов в соревновании с учетом гандикапа:

- Если на лунке записан только один счет, то этот счет является счетом *стороны*.
- Если на лунке записан счет *обоих партнеров*:
  - Если счета разные, то меньший из них (гросс или нетто) является счетом, который засчитывается *стороне* на этой лунке.
  - Если оба счета одинаковые, то *Комитет* может засчитать любой из них. Если выяснится, что используемый счет является неверным по любой причине, то *Комитету* надлежит засчитать другой счет.

Если счет, который засчитывается *стороне*, не идентифицируется однозначно как счет конкретного *партнера*, который с этим счетом сыграл, или, если именно этот *партнер* дисквалифицирован в связи с игрой на этой лунке, то *сторона* **дисквалифицируется**.

**РИСУНОК 23.2В: ВЕДЕНИЕ СЧЕТА В ИГРЕ НА СЧЕТ УДАРОВ В ФОРМАТЕ ФОРБОЛ БЕЗ УЧЕТА ГАНДИКАПА**

Имена: **С.Петров и Е.Петрова**      Дата: **10/05/19**

Лунка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Аут
Е.Петрова	4		5	4	6	4	3		6	
С.Петров	5	3	5		6	4		3	5	
Счет стороны	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Лунка	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ин	Итого
Е.Петрова	5	4	4	4		4	5	3	4		
С.Петров	5	3		4	4	4		3	5		
Счет стороны	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

**Ответственность**

- Комитета
- Игрока
- Игрока и маркера

Подпись маркера: 

Подпись игрока: 

### 23.2с Исключение к Правилу 11.2 в формате Форбол

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

Если *партнер* игрока завершил игру на лунке, и для того, чтобы счет этой *стороны* на лунке стал меньше на один удар, необходимо, чтобы находящийся в движении мяч игрока был *забит*, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а счет игры этим мячом не засчитывается *стороне*.

## 23.3 Когда начинается и заканчивается раунд. Когда завершена лунка

### 23.3а Когда начинается раунд

Раунд для стороны начинается, когда один из партнеров выполняет удар, чтобы начать свою первую лунку.

### 23.3б Когда заканчивается раунд

Раунд для стороны заканчивается:

- В *матчевой игре*, когда одна из сторон выиграла матч (см. Правила 3.2а(3) и (4)).
- В *игре на счет ударов*, когда сторона завершает финальную лунку, то есть либо оба партнера забивают мячи (включая исправление ошибки, например по Правилу 6.1 или 14.7b), либо только один партнер забивает мяч, а другой решает этого не делать.

### 23.3с Когда завершена лунка

(1) **Матчевая игра.** Сторона завершила лунку, когда оба партнера забили мячи, либо им уступили их следующие удары, либо одна из сторон уступила эту лунку.

(2) **Игра на счет ударов.** Сторона завершила лунку, когда один из партнеров забил мяч, а другой партнер либо забил мяч, либо решил этого не делать.

## 23.4 Сторона может быть представлена одним партнером или обоими партнерами

Сторону на протяжении всего раунда или любой его части может представлять один партнер. Присутствие обоих партнеров не обязательно, а если они оба присутствуют, то им не обязательно обоим играть каждую лунку.

Если партнер отсутствует, а затем появляется, чтобы принять участие в игре, то он может присоединиться к игре только между двумя лунками, что означает:

- **Матчевая игра** – до того, как любой из игроков матча начнет игру на лунке. Если партнер прибывает после того, как любой игрок любой стороны матча начал игру на лунке, то этому партнеру не разрешено играть за сторону до следующей лунки.
- **Игра на счет ударов** – до того, как другой партнер начал игру на лунке. Если партнер прибывает только после того, как другой партнер начал игру на лунке, то прибывшему партнеру не разрешено играть за сторону до следующей лунки.

Прибывший партнер, которому не разрешено играть на лунке, может по-прежнему давать советы или помогать другому партнеру или совершать другие действия за другого партнера на этой лунке (см. Правила 23.5а и 23.5b).

**Штраф за нарушение Правила 23.4: Основной штраф.**

## 23.5 Действия игрока, влияющие на игру партнера

### 23.5а Игроку разрешено совершать в отношении мяча партнера любые действия, которые может совершать сам партнер

Несмотря на то, что каждый игрок стороны должен играть своим мячом:

- Игрок может совершать в отношении мяча *партнера* любые действия, которые может совершать сам *партнер* до выполнения удара, например, *маркировать* местоположение мяча, *поднимать*, *возвращать* на место, *вбрасывать* или *устанавливать* мяч.
- Игрок и его *кедди* могут помогать *партнеру* любым образом, которым *кедди партнера* может ему помогать (например, *давать совет* или позволять спрашивать *совет* или совершать другие действия, разрешенные Правилom 10), **однако** нельзя оказывать какую-либо помощь, которую *кедди партнера* не может оказывать согласно Правилам.

В игре на счет ударов *партнерам* нельзя договариваться друг с другом о том, чтобы на *паттинг-грине* оставлять на месте мяч с целью помочь кому-либо из них или любому другому игроку (см. Правило 15.3а).

## 23.5b Партнер несет ответственность за действия игрока

Любые действия игрока в отношении мяча или *снаряжения партнера* расцениваются как действия самого *партнера*.

Если действие игрока являлось бы нарушением Правил в случае выполнения такого действия *партнером*:

- *Партнер* нарушает Правило и получает соответствующий штраф (см. Правило 23.8а).
- Примерами таких нарушений являются ситуации, когда игрок нарушает Правила тем, что:
  - *улучшает условия, влияющие на удар*, который предстоит выполнить *партнеру*,
  - случайно вызывает *сдвиг* мяча *партнера*, или
  - не *маркирует* местоположение мяча *партнера* перед тем, как поднять его.

Такой подход применяется также к действиям *кедди* игрока в отношении мяча *партнера*, которые в случае выполнения таких действий *партнером* или *кедди партнера* являлись бы нарушением Правил.

Если действия игрока или *кедди* игрока влияют на игру как мячом игрока, так и мячом *партнера*, см. Правило 23.8а(2), чтобы узнать, в каких случаях штраф применяется к обоим *партнерам*.

## 23.6 Очередность игры стороны

*Партнеры* могут играть в той очередности, которую *сторона* считает лучшей.

Это означает, что, если для игрока наступает его очередь играть по Правилу 6.4а (*матчевая игра*) или 6.4b (*игра на счет ударов*), то следующим может играть либо игрок, либо его *партнер*.

**Исключение – Продолжение игры на лунке после уступки удара в матчевой игре:**

- После того, как игроку уступили его следующий *удар*, ему нельзя продолжать игру на лунке, если это может помочь его *партнеру*.
- Если игрок все же продолжит игру, то его счет на лунке остается в силе без дополнительного штрафа, но счет *партнера* на этой лунке стороне не засчитывается.

## 23.7 Партнеры могут использовать клюшки совместно

Правило 4.1b(2) модифицируется так, что *партнерам* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в совместном пользовании не превышает 14.

## 23.8 Когда штраф применяется только к одному партнеру, а когда к обоим партнерам

Если игрок получает штраф за нарушение Правила, то штраф может применяться либо только к этому игроку, либо к обоим *партнерам* (то есть, к *стороне*). Это зависит от штрафа и от формата игры:

### 23.8a Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация

(1) **Штраф обычно применяется только к игроку, а не к партнеру.** Если игрок получает штраф, менее строгий, чем дисквалификация, то этот штраф в большинстве случаев распространяется только на этого игрока, но не на его *партнера*, за исключением ситуаций, указанных в п. (2).

- Все удары штрафа добавляются только к счету игрока, а не к счету *партнера*.
- В *матчевой игре* игрок, получивший **основной штраф (проигрыш лунки)**, не имеет счета, который может быть засчитан *стороне* на этой лунке; **однако** этот штраф не относится к его *партнеру*, который может продолжать играть за *сторону* на этой лунке.

(2) **Три ситуации, в которых штраф игроку также распространяется и на партнера.**

- Если игрок нарушает Правило 4.1b (Ограничение в 14 клюшек; Совместное использование, добавление или замена клюшек). В *матчевой игре* штраф получает *сторона* (**корректировка счета матча**), а в *игре на счет ударов* и *партнер* получает **такой же штраф**, что и игрок.
- Если нарушение игрока помогает игре партнера. Как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, *партнер* получает **такой же штраф**, что и игрок.
- В *матчевой игре*, если нарушение игрока наносит вред игре противника. *Партнер* игрока получает **такой же штраф**, что и игрок.

**Исключение – Игрок, который выполняет удар по неверному мячу, не считается помогающим партнеру или наносящим вред игре противника:**

- Только игрок (а не *партнер*) получает **основной штраф** за нарушение Правила 6.3с.
- Это не зависит от того, принадлежит ли сыгранный *неверный мяч партнеру, противнику* или кому-либо еще.

### 23.8b Штрафы в виде дисквалификации

(1) **Когда нарушение одним партнером означает дисквалификацию стороны.** *Сторона дисквалифицируется*, если любой из *партнеров* получает штраф в виде дисквалификации согласно любому из следующих Правил:

- Правило 1.2 Стандарты поведения игрока
- Правило 1.3 Игра в соответствии с Правилами
- Правило 4.1a Клюшки, которыми разрешено выполнять удары
- Правило 4.1c Процедура выведения клюшки из игры
- Правило 4.2a Мячи, которыми разрешается играть раунд
- Правило 4.3 Использование снаряжения
- Правило 5.6a Неоправданная задержка
- Правило 5.7b-с Когда Комитет приостанавливает и возобновляет игру
- Правило 6.2b Правила для области-ти

Только в *матчевой игре*:

- Правило 3.2с Применение гандикапов в матче с учетом гандикапа

Только в *игре на счет ударов*:

- Правило 3.3b(2) Обязанности игрока: Заверение и сдача счетной карточки
- Правило 3.3b(3) Неверный счет на лунке
- Правило 3.3b(4) Ведение счета в соревновании с учетом гандикапа



- Правило 5.2b Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами
- Правило 23.2b Счетная карточка стороны в игре на счет ударов

(2) **Когда нарушение обоими партнерами означает дисквалификацию стороны.** *Сторона дисквалифицируется*, если оба *партнера* получают штраф в виде дисквалификации по любому из этих Правил:

- Правило 5.3 Начало и окончание раунда
- Правило 5.4 Игра в группе
- Правило 5.7a Когда игроки могут или должны останавливать игру

Только в игре на счет ударов:

*Сторона дисквалифицируется*, если на одной лунке оба *партнера* получают штрафы в виде дисквалификации при любом сочетании следующих Правил:

- Правило 3.3c Мяч не забит в лунку
- Правило 6.1b Игра вне пределов области-ти в начале игры на лунке
- Правило 6.3c Неверный мяч
- Правило 14.7 Игра с неверного места

(3) **Когда нарушение одним игроком означает только то, что он не имеет действительного счета на лунке.** Во всех других ситуациях, в которых игрок нарушает Правило со штрафом в виде дисквалификации, игрок не дисквалифицируется; его счет на лунке, на которой нарушение имело место, не засчитывается для *стороны*.

В *матчевой игре*, если оба *партнера* нарушают такое Правило на одной и той же лунке, то *сторона проигрывает лунку*.

## Правило 24 Командные соревнования

### Назначение Правила:

В Правиле 24 говорится о командных соревнованиях (играемых как в формате матчевой игры, так и в формате игры на счет ударов), когда несколько игроков или сторон соревнуются в составе команды, а результаты их раундов или матчей суммируются и составляют общий счет команды.

### 24.1 Описание командных соревнований

- «Команда» – это группа игроков, которые индивидуально или в составе *сторон* соревнуются с другими командами.
- Участие в командном соревновании может также быть частью другого, проходящего одновременно, соревнования (например, индивидуального в *игре на счет ударов*).

В командном соревновании применяются Правила I – 23, но с учетом изменений в этом специальном правиле.

### 24.2 Условия командного соревнования

*Комитет* устанавливает формат игры, метод подсчета итогового командного результата и другие условия соревнования, например:

- В *матчевой игре* – количество очков за выигрыш или ничью в матче.
- В *игре на счет ударов* – количество результатов, идущих в зачет каждой команды.
- Может ли результатом соревнования быть ничья, а если нет, то как в этом случае определять победителя.

### 24.3 Капитан команды

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.

### 24.4 Советы, которые разрешены в командном соревновании

#### 24.4а Лицо, которому разрешено давать команде советы (Советователь)

*Комитет* может принять Местное правило, разрешающее каждой команде назначить одно лицо («советователя»), которое во время *раунда* может давать игрокам команды *советы* и оказывать другую помощь, разрешенную Правилom 10.2b(2), и у которого игроки команды могут спрашивать *советы*:

- Советователь может быть капитаном команды, тренером команды или другим лицом (в том числе членом команды, играющим в соревновании).
- Советователь должен быть назван *Комитету* до того, как он начнет давать *советы*.
- *Комитет* может разрешить менять советателя команды во время *раунда* или во время соревнования.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило Н-2** (*Комитет* может принять Местное правило, разрешающее каждой команде назначить двух советателей).

## 24.4b Ограничения для играющего советователя

Если советователь команды является игроком команды, ему не разрешается выполнять эту роль, пока он сам играет *раунд* этого соревнования.

Пока советователь играет *раунд*, то в целях ограничений на *советы*, предусмотренных Правилom 10.2a, он приравнивается к любому другому играющему члену команды.

## 24.4c Не разрешены советы между членами команды, за исключением партнеров

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.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило Н-5** (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*).

**Штраф за нарушение Правила 24.4: Основной штраф.**

# Определения

## **Ближайшая точка полного рельефа**

Точка-ориентир для получения рельефа без штрафа при вмешательстве *участка в аномальном состоянии* (Правило 16.1), опасной ситуации с *животным* (Правило 16.2), *неверного грена* (Правило 13.1f) или *зоны, запрещенной для игры* (Правила 16.1f и 17.1e) либо для получения рельефа по определенному Местному правилу.

Это приблизительно определенная точка для местоположения мяча:

- Которая является ближайшей к первоначальному местоположению мяча, **но** расположена не ближе к *лунке*, чем это место,
- Которая находится в требуемой *области гольф-поля*, и
- В которой обстоятельство не мешает *удару*, который выполнял бы игрок из первоначального местоположения мяча при отсутствии этого обстоятельства.

Чтобы найти эту точку-ориентир, игроку следует определиться с выбором *клюшки, стойки, свинга и линии игры*, которые он использовал бы для такого *удара*.

От игрока не требуется воспроизводить этот *удар*, принимая реальную стойку и выполняя свинг выбранной клюшкой (**но** для более точного определения точки-ориентира обычно это рекомендуется делать).

*Ближайшая точка полного рельефа* относится только к конкретному обстоятельству, при вмешательстве которого игрок использует рельеф, но может находиться в таком месте, в котором существует вмешательство чего-либо другого:

- Если игрок использует рельеф, а затем обнаруживается вмешательство другого обстоятельства, которое дает право на рельеф, то игрок может снова использовать рельеф, определив новую *ближайшую точку полного рельефа* для этого нового обстоятельства.
- Для каждого обстоятельства должен использоваться отдельный рельеф, **за исключением** случая, когда после использования рельефа для каждого обстоятельства в отдельности, стало понятно, что дальнейшие действия будут приводить к вмешательству или одного, или другого обстоятельства, и тогда игрок может использовать рельеф одновременно для двух обстоятельств (определяя одну *ближайшую точку полного рельефа* для обоих обстоятельств).

## **Бункер**

Специально подготовленная область с песком, зачастую выемка, из которой выбраны дерн или почва.

Частями *бункера* не являются:

- Кромка или стенка, ограничивающие специально подготовленную область и состоящие из почвы, травы, уложенного дерна или искусственного материала,
- Почва либо какой-либо растущий или закрепленный природный объект внутри границ специально подготовленной области (например, трава, кусты или деревья),
- Песок, который рассыпан за пределами специально подготовленной области, и
- Все другие области песка на *гольф-поле*, которые не находятся внутри границ специально подготовленной области (например, пустоши и другие природные песчаные области или области, иногда называемые *вейст-областями*).

*Бункеры* являются одной из пяти определенных *областей гольф-поля*.

*Комитет* может определить специально подготовленную область песка как часть *основной области* (что будет означать, что такая область не является *бункером*) или может определить неподготовленную область песка, как *бункер*.

Если *бункер* находится в процессе реконструкции, и *Комитет* определяет весь этот *бункер* как *ремонтируемый участок*, то этот *бункер* трактуется как часть *основной области* (что означает, что он не является *бункером*).

Слово «песок» в значении, используемом в этом Определении и Правиле 12, подразумевает любой материал, аналогичный песку, который используется в качестве материала для *бункера* (например, измельченный ракушечник), а также любая почва, перемешанная с песком.

## **В игре**

Статус мяча игрока, когда этот мяч лежит на *гольф-поле* и используется для игры на лунке.

- Мяч впервые становится мячом *в игре* на лунке:
  - когда игрок выполняет по нему *удар* из пределов *области-ти*, или
  - в *матчевой игре*, когда игрок выполняет по нему *удар* вне пределов *области-ти*, и *противник* не отменяет этот *удар* согласно Правилу 6.1b.
- Этот мяч остается *в игре* до тех пор, пока он не будет *забит* в лунку, **за исключением** следующих случаев, когда он перестает быть мячом *в игре*:
  - когда он поднят с *гольф-поля*,
  - когда он *потерян* (даже если он при этом находится в состоянии покоя на *гольф-поле*) или пришел в состояние покоя *за пределами гольф-поля*, или
  - когда он *заменен* другим мячом, даже если эта *замена* не разрешена Правилком.

Мяч, который не находится *в игре*, является *неверным мячом*.

У игрока не может быть более одного мяча *в игре* в каждый момент времени. (См. Правило 6.3d, где оговорены определенные случаи, когда игрок одновременно может играть на лунке более чем одним мячом).

Когда в Правиле говорится о мяче, находящемся в состоянии покоя или в движении, то имеется в виду мяч, который находится *в игре*.

Когда установлен *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* местоположение мяча *в игре*:

- Если мяч не был поднят, то он все еще находится *в игре*, и
- Если мяч был поднят и затем *возвращен* на место, то он находится *в игре*, даже если *маркер мяча* не был удален.

## **Вбросить**

Держать мяч в руке и выпустить его так, чтобы он свободно упал и стал мячом *в игре*.

Если игрок выпускает мяч без намерения ввести его *в игру*, то этот мяч не является *вброшенным* и не находится *в игре* (см. Правило 14.4).

В каждом Правиле, предусматривающем рельеф, определена конкретная *область рельефа*, в которой мяч должен быть *вброшен* и прийти в состояние покоя.

При использовании рельефа игрок должен выпускать мяч с высоты колена, так чтобы:

- Мяч падал вертикально вниз, и игрок при этом не бросал, не закручивал и не прокатывал мяч, а также не использовал какое-либо другое движение, которое могло бы повлиять на то, где этот мяч придет в состояние покоя, и

- Мяч не касался какой-либо части тела игрока или *снаряжения* до того, как он ударится о землю (см. Правило 14.3b).

### **Внешний фактор**

Нижеперечисленные люди или предметы, которые могут влиять на то, что происходит с мячом игрока, его *снаряжением* или с *гольф-полем*:

- Любой человек (включая другого игрока), **за исключением** игрока или его *кедди*, или *партнера* игрока, или *противника*, или кого-либо из их *кедди*,
- Любое *животное*, и
- Любой природный или искусственный объект, или что-либо еще (в том числе другой мяч в движении), **за исключением** *природных сил*.

### **Возвратить на место**

Установить мяч, положив его и отпустив, с намерением ввести его *в игру*.

Если игрок кладет мяч без намерения ввести его *в игру*, то этот мяч не является *возвращенным* на место и не находится *в игре* (см. Правило 14.4).

Если в Правиле предписывается *возвратить* мяч на место, то в этом Правиле указывается конкретное место, на которое мяч должен быть *возвращен*.

### **Временная вода**

Любое временное скопление воды на поверхности земли (например, лужи после дождя или полива либо вышедший из берегов водоем), которое:

- Находится вне *штрафной области*, и
- Может быть видимо до или после того, как игрок примет *стойку* (без чрезмерного надавливания ногами).

При этом недостаточно, чтобы земля была просто влажной, грязной или мягкой, либо чтобы вода появлялась только кратковременно, когда игрок наступает на землю; скопление воды должно присутствовать до или после принятия *стойки*.

Особые случаи:

- **Роса и иней** не являются *временной водой*.
- **Снег и природный лед** (но не иней) являются по выбору игрока либо *свободными помехами*, либо, если на земле – *временной водой*.
- **Искусственный лед** является *препятствием*.

### **Временный мяч**

Другой мяч, играемый в случае, если только что сыгранный игроком мяч может оказаться:

- *За пределами гольф-поля*, или
- *Потерян вне штрафной области*.

*Временный мяч* не является для игрока мячом *в игре*, если только он не стал мячом *в игре* согласно Правилу 18.3с.

### **Гольф-поле**

Вся территория в пределах границ, установленных *Комитетом*, на которой проходит игра:

- Все области, расположенные внутри границ, находятся в пределах *гольф-поля* и являются частью *гольф-поля*.
- Все области, расположенные вне границ, находятся *за пределами гольф-поля* и не являются частью *гольф-поля*.
- Граница *гольф-поля* продолжается как вверх над землей, так и вниз ниже уровня земли.

*Гольф-поле* состоит из пяти определенных *областей гольф-поля*.

### ***Граничные объекты***

Искусственные объекты, определяющие или обозначающие пространство *за пределами гольф-поля*, например, стены, заборы, ограждения и колышки, которые не дают права на рельеф без штрафа.

В их число входят фундамент и столбы ограничивающего *гольф-поле* забора, **но** не входят следующие объекты:

- Наклонные подпорки или проволочные растяжки, которые прикреплены к стене или забору, или
- Ступеньки, мостики или аналогичные конструкции, предназначенные для перехода через забор или стену.

*Граничные объекты* считаются неподвижными, даже если такие объекты или какие-либо их части являются *подвижными* (см. Правило 8.1a).

*Граничные объекты* не являются *препятствиями* или *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.

### ***Длина клюшки***

Длина самой длинной клюшки из числа 14-ти (или менее) клюшек, которые есть у игрока во время *раунда* (как разрешено *Правил*ом 4.1b(1)), за исключением паттера.

Например, если самой длинной клюшкой (за исключением паттера), которая есть у игрока во время *раунда*, является драйвер длиной 109,22 см (43 дюйма), то *длина клюшки* для игрока во время этого *раунда* составляет 109,22 см (43 дюйма).

*Длины клюшки* используются игроком для определения *области-ти* на каждой лунке и для определения размеров *области рельефа*, когда он использует рельеф в соответствии с *Правил*ом.

### ***Животное***

Любой живой представитель животного мира (но не человек), включая млекопитающих, птиц, пресмыкающихся, земноводных и беспозвоночных (например, червей, насекомых, пауков и ракообразных).

### ***За пределами гольф-поля***

Все области, находящиеся за установленной *Комитетом* границей *гольф-поля*. Все области, находящиеся внутри таких границ, расположены в пределах *гольф-поля*.

Граница *гольф-поля* продолжается как выше, так и ниже уровня земли:

- Это означает, что весь участок земли и всё (например, любые природные или искусственные объекты), что расположено внутри границ, находится в пределах *гольф-поля*, будь то на поверхности земли, над ней или под ней.

- Если объект находится одновременно по обе стороны границы *гольф-поля* (например, лестница через ограничивающий *гольф-поле* забор, или дерево, ствол которого находится с наружной стороны границы, а его ветви нависают с ее внутренней стороны, или наоборот), то только та часть этого объекта, которая расположена с наружной стороны границы, находится *за пределами гольф-поля*.

Границу *гольф-поля* следует определять *граничными объектами* или линиями:

- **Граничные объекты:** Если пределы *гольф-поля* определяются колышками или забором, то граница проходит по линии между точками колышков или стоек забора со стороны *гольф-поля* на уровне земли (исключая наклонные подпорки), при этом сами колышки или стойки забора находятся *за пределами гольф-поля*.  
Если пределы *гольф-поля* определяются другими объектами, такими как стена, или если *Комитет* считает необходимым как-то иначе трактовать ограждение *гольф-поля*, то *Комитету* следует определить, как проходит граница *гольф-поля*.
- **Линии:** Если пределы *гольф-поля* обозначаются линией, нанесенной краской на земле, то граница проходит по краю линии со стороны *гольф-поля*, а сама линия находится *за пределами гольф-поля*.  
Если граница *гольф-поля* обозначена линией на земле, то колышки могут использоваться для указания наличия такой границы, **но** никакого другого значения они не имеют.

Для обозначения границ *гольф-поля* следует использовать колышки или линии белого цвета.

## **Забит**

Когда мяч после удара находится в состоянии покоя в лунке, и весь мяч целиком находится ниже поверхности *паттинг-грин*а.

В особом случае, когда мяч находится в состоянии покоя, касаясь установленного в лунке *флажка*, – см. Правило 13.2с (мяч считается *забитым*, если любая его часть находится ниже поверхности *паттинг-грин*а).

## **Заглубившийся**

Когда мяч игрока находится в своем собственном следе, образовавшемся в результате последнего удара игрока, и при этом часть мяча находится ниже уровня земли.

Чтобы быть *заглубившимся*, мяч не обязательно должен касаться грунта (например, между мячом и грунтом может находиться трава или *свободные помехи*).

## **Заменить**

Заменить мяч, который игрок использует для игры на лунке, другим мячом, который вводится *в игру*.

Игрок *заменяет* мяч, когда он любым способом (см. Правило 14.4) ввел *в игру* другой мяч вместо своего первоначального мяча, независимо от того, был ли первоначальный мяч:

- Мячом *в игре*, или
- Перестал быть мячом *в игре*, потому что он был поднят с *гольф-поля* либо был *потерян* или оказался *за пределами гольф-поля*.

*Замещающий* мяч становится для игрока мячом *в игре*, даже если:

- Он был *возвращен* на место, *вброшен* или установлен неправильным способом или в *неверном месте*, или



- Игроку предписывалось Правилами вернуть *в игру* первоначальный мяч, а не *заменять* его другим мячом.

### **Знание или уверенность**

Критерий при определении того, что случилось с мячом игрока – например, пришел ли мяч в состояние покоя в *штрафной области*, был ли мяч *сдвинут*, или что именно вызвало *сдвиг* мяча.

*Знание или уверенность* означает нечто большее, чем просто возможно или вероятно. Это означает, что:

- Имеется убедительное доказательство того, что рассматриваемое событие произошло с мячом игрока, например, игрок или другой свидетель видел это, или
- Несмотря на то, что имеется очень маленькая степень сомнения, вся доступная информация свидетельствует не менее, чем о **95%** вероятности совершения данного события.

«Вся доступная информация» означает всю информацию, которой располагает игрок, и всю другую информацию, которую он бы мог получить, приложив разумные усилия и без неоправданной задержки игры.

### **Зона, запрещенная для игры**

Часть *гольф-поля*, в которой *Комитет* запретил игру. *Зона, запрещенная для игры*, должна быть либо частью участка в *аномальном состоянии*, либо частью *штрафной области*.

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

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

*Комитету* следует обозначить границы *зоны, запрещенной для игры*, линиями или колышками, которые должны отличаться по цвету (или по цвету их верхней части) от тех, что используются для обозначения обычных *участков в аномальном состоянии* или *штрафных областей*, не содержащих *зону, запрещенную для игры*.

### **Игра на счет ударов**

Формат игры, в котором игрок или *сторона* соревнуется со всеми другими игроками или *сторонами* в соревновании.

В обычном формате *игры на счет ударов* (см. Правило 3.3):

- Счетом игрока или *стороны* в *раунде* является сумма всех ударов (включая выполненные *удары* и *удары штрафа*), сделанных, чтобы *забить* мяч на каждой лунке, и
- Победителем является игрок или *сторона*, которые заканчивают все *раунды* с наименьшим суммарным количеством ударов.

Другими форматами *игры на счет ударов*, в которых методы подсчета результатов отличаются, являются *Стейблфорд*, *Максимальный счет* и *Пар/Богги* (см. Правило 21).

Во всех форматах *игры на счет ударов* соревнование может быть как индивидуальным (каждый игрок соревнуется сам за себя), так и с участием *сторон*, состоящих из *партнеров* (*Форсом* и *Форбол*).

## **Кедди**

Тот, кто помогает игроку во время *раунда* следующим образом:

- Переносит, перевозит или обслуживает клюшки: Человек, который во время игры переносит, перевозит (например, на гольф-каре или тележке) или обслуживает клюшки игрока, является *кедди* этого игрока, даже если игрок не называет его своим *кедди*, **за исключением** случаев, когда это делается в виде оказания игроку любезности (например, возврат забытой им клюшки) или для того, чтобы переместить в сторону клюшки игрока, его бэг или гольф-кар.
- Дает советы: *Кедди* игрока является единственным лицом (не считая *партнера* и *кедди партнера*), у которого игрок может спрашивать *совет*.

*Кедди* может также помогать игроку другим образом, разрешенным Правилами (см. Правило 10.3b).

## **Комитет**

Человек или группа людей, ответственные за проведение соревнований или за данное *гольф-поле*

**См. Процедуры Комитета, Раздел I** (разъясняется роль *Комитета*)

## **Линия игры**

Линия, по которой игрок намеревается направить свой мяч после *удара*, в том числе область, расположенная на разумном расстоянии над землей и с каждой стороны от этой линии.

*Линия игры* не обязательно является прямой линией между двумя точками (например, это может быть изогнутая линия, в зависимости от того, куда игрок намеревается направить свой мяч).

## **Лунка**

Место на *паттинг-грине*, где заканчивается игра на разыгрываемой лунке.

- *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.

Когда в Правилах используется слово «лунка», (которое не выделено курсивом и не используется в значении Определения), то имеется в виду та часть *гольф-поля*, которая имеет отношение к конкретным *области-ти*, *паттинг-грину* и *лунке*. Игра на лунке начинается из *области-ти* и заканчивается, когда мяч *забит* в лунку на *паттинг-грине* (если Правила не предполагают другой порядок завершения лунки).

## **Максимальный счет**

Формат *игры на счет ударов*, в котором счет игрока или *стороны* на лунке ограничен установленным *Комитетом* максимальным количеством ударов (включая выполненные удары и удары штрафа), например, удвоенным паром, фиксированным числом или нетто-счетом, равным двойному богги.

## **Маркер**

В игре на счет ударов – человек, ответственный за запись счета игрока в *счетную карточку* игрока и заверение этой *счетной карточки*. *Маркером* может быть другой игрок, **но** не может быть *партнер*.

*Комитет* может назначить игроку *маркера* или рекомендовать игрокам процедуру выбора *маркера*.

### **Маркер мяча**

Искусственный предмет, когда он используется для *маркировки* местоположения поднимаемого мяча, например, *подставка-ти*, монета, специально изготовленный для этой цели предмет или какая-либо небольшая вещь из *снаряжения*.

Когда в Правиле говорится о сдвинутом *маркере* мяча, то имеется в виду *маркер мяча*, которым на *гольф-поле* *замаркировано* местоположение поднятого, но пока не *возвращенного* на место мяча.

### **Маркировать**

Указать местоположение находящегося в покое мяча следующим образом:

- Поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом, или
- Удерживать клюшку на земле непосредственно позади мяча или непосредственно рядом с мячом.

Это делается для того, чтобы отметить место, на которое должен быть *возвращен* мяч после того, как он был поднят.

### **Матчевая игра**

Формат игры, в котором игрок или *сторона* играет непосредственно против своего *противника* или противостоящей *стороны* в очном матче, состоящем из одного или нескольких *раундов*, в которых:

- Игрок или *сторона* выигрывает лунку в матче, если заканчивает эту лунку за меньшее количество ударов (включая выполненные *удары* и *удары штрафа*), и
- Матч является выигранным, когда преимущество игрока или *стороны* над *противником* или противостоящей *стороной* составляет большее количество лунок, чем количество лунок, которое осталось играть.

*Матчевая игра* может играть в виде одиночного матча (в котором один игрок играет непосредственно против одного *противника*), матча в формате *Трибол* или матча с участием *сторон*, состоящих из двух *партнеров* (*Форсом* или *Форбол*).

### **Неверное место**

Любое место на *гольф-поле*, кроме того, с которого игроку предписывается или разрешается сыграть свой мяч согласно Правилам.

Примерами игры с *неверного места* являются:

- Игра мячом, который был *возвращен* на неправильное место или который не был *возвращен* на место, когда это предписывалось Правилами.
- Игра *вброшенным* мячом, который оказался вне пределов заданной *области рельефа*.
- Использование рельефа по неверному Правилу, в результате чего мяч *вброшен* и сыгран с места, не разрешенного Правилами.
- Игра мячом из *зоны, запрещенной для игры*, или, когда *зона, запрещенная для игры*, вмешивается в область планируемой *стойки* или *свинга* игрока.

Игра мячом вне пределов *области-ти* в начале игры на лунке или при исправлении этой ошибки не является игрой с *неверного места* (см. Правило 6.1b).

### **Неверный грин**

Любой грин на *гольф-поле*, кроме *паттинг-грин* лунки, на которой играет игрок. К *неверным грин*ам относятся:

- Паттинг-грины всех других лунок, на которых игрок не играет в данный момент времени,
- Обычный паттинг-грин лунки, когда для игры на этой лунке используется временный грин, и
- Все тренировочные грины для выполнения паттов, чипов и питчей, если только *Комитет* Местным правилом не исключит их из числа *неверных грин*ов.

*Неверные грины* являются частью *основной области*.

### **Неверный мяч**

Любой мяч, кроме мяча, который для игрока является:

- Его мячом *в игре* (неважно, первоначальным мячом или *замещающим мячом*),
- *Временным мячом* (до того, как игра им была прекращена согласно Правилу 18.3c), или
- Вторым мячом *в игре на счет ударов*, играемым согласно Правилам 14.7b или 20.1c.

Примерами *неверного мяча* являются:

- Принадлежащий другому игроку мяч *в игре*.
- Ничейный мяч.
- Мяч игрока, который находится *за пределами гольф-поля*, стал *потерянным* или который был поднят и пока не возвращен *в игру*.

### **Неотъемлемый объект гольф-поля**

Искусственный объект, который *Комитет* определил как часть необходимого испытания при прохождении *гольф-поля*, и который не дает права на рельеф без штрафа.

*Неотъемлемые объекты гольф-поля* считаются неподвижными (см. Правило 8.1a). **Однако**, если часть *неотъемлемого объекта гольф-поля* (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) соответствует определению *подвижное препятствие*, то такая часть считается *подвижным препятствием*.

Искусственные объекты, которые *Комитет* определил как *неотъемлемые объекты гольф-поля*, не являются *препятствиями* или *границными объектами*.

### **Неподвижное препятствие**

Любое *препятствие*, которое:

- Не может быть перемещено без приложения чрезмерных усилий или без нанесения повреждений этому *препятствию* или *гольф-полю*, и
- Каким-либо иным образом не соответствует определению *подвижное препятствие*.

*Комитет* может объявить *неподвижным препятствием* любое *препятствие*, даже если оно соответствует определению *подвижное препятствие*.

### **Нора животного**

Любое углубление, вырытое в земле *животным*, за исключением углублений, вырытых *животными*, которые также соответствуют определению *свободной помехи* (таких как черви и насекомые). Понятие *нора животного* включает в себя:

- Рассыпчатый материал из вырытой *животным* норы,
- Проложенная дорожка или тропинка, ведущая в эту нору, и
- Любой участок на поверхности земли, который вспучился или деформировался в результате рытья *животным* подземной норы.

## **Области гольф-поля**

Гольф-поле состоит из пяти определенных областей:

- *Основная область*,
- *Область-ти*, из которой игрок должен играть, когда он начинает игру на лунке,
- Все *штрафные области*,
- Все *бункеры*, и
- *Паттинг-грин* лунки, на которой игрок играет.

## **Область рельефа**

Область, в которой игрок должен *вбрасывать* мяч при использовании рельефа согласно Правилу. Каждое Правило, дающее право на рельеф, предписывает игроку использовать определенную *область рельефа*, размер и расположение которой обусловлены тремя факторами:

- Точка-ориентир: Точка, от которой начинается измерение *области рельефа*.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: *Область рельефа* определяется одной или двумя *длинами клюшек*, откладываемых от точки-ориентира, **но** с определенными ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа: На расположение *области рельефа* может быть наложено одно или несколько ограничений, например, так чтобы:
  - она находилась только в одной определенной *области гольф-поля*, например, только в *основной области*, или чтобы она находилась не в *бункере* или не в *штрафной области*,
  - она находилась не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир или была вне *штрафной области* или *бункера*, которые обусловили использование рельефа, или
  - в ней отсутствовало вмешательство обстоятельства (в соответствии с конкретным Правилу), которое обусловило использование рельефа.

При определении размера *области рельефа* с помощью *длин клюшки* игрок может выполнять измерения напрямую через канаву, углубление и подобную впадину, а также напрямую через объект или сквозь него (например, через дерево, забор, стену, дренаж или головку спринклера), **однако** не разрешается выполнять измерения сквозь естественные подъемы и спуски земли.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 2I** (Для определенных случаев использования рельефа *Комитет* может установить зону вбрасывания и разрешить или предписать игрокам использовать ее как *область рельефа*).

## **Область-ти**

Область, из которой игрок должен играть, когда он начинает игру на лунке. *Область-ти* – это область прямоугольной формы глубиной в две *длины клюшки*, у которой:

- Фронтальная граница определяется линией между самыми передними точками двух ти-маркеров, устанавливаемых *Комитетом*, и
- Боковые границы определяются линиями, проведенными назад от внешних боковых точек ти-маркеров.

*Область-ти* является одной из пяти определенных *областей гольф-поля*.

Все другие места на *гольф-поле*, предназначенные для размещения ти (независимо от того, находятся они на этой же лунке или на другой), являются частью *основной области*.

### **Основная область**

*Область гольф-поля*, охватывающая все части *гольф-поля*, за исключением четырех определенных областей: (1) *области-ти*, из которой игрок должен начинать играть лунку, (2) всех *штрафных областей*, (3) всех *бункеров* и (4) *паттинг-грин* лунки, на которой играет игрок.

К *основной области* относятся:

- Все места на *гольф-поле*, предназначенные для размещения ти, кроме *области-ти*, и
- Все *неверные грин*.

### **Основной штраф**

Проигрыш лунки в *матчевой игре* или два удара штрафа в *игре на счет ударов*.

### **Пар/Богги**

Формат *игры на счет ударов*, в котором счет ведется как в *матчевой игре*:

- Игрок или *сторона* выигрывает или проигрывает лунку, если завершает эту лунку за меньшее или большее количество ударов (включая выполненные *удары* и *удары штрафа*), чем фиксированный счет, установленный для этой лунки *Комитетом*, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона*, имеющие наибольшее количество выигранных лунок по отношению к проигранным (то есть, выигранные лунки суммируются, а проигранные лунки вычитаются).

### **Партнер**

Игрок, который совместно с другим игроком участвует в соревновании в составе *стороны*, как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*.

### **Паттинг-грин**

Область лунки, на которой играет игрок:

- Которая специально подготовлена для выполнения паттов, или
- Которую *Комитет* определил как *паттинг-грин* (например, в случае использования временного грин).

На *паттинг-грине* лунки находится *лунка*, в которую игрок намеревается *забить* мяч.

*Паттинг-грин* это одна из пяти определенных *областей гольф-поля*. Паттинг-грины всех других лунок (на которых игрок не играет в данное время) являются *неверными грин* и частью *основной области*.

Граница *паттинг-грин* определяется визуально там, где начинается специально подготовленная область (например, где отчетливо видна выстриженная граница), если только *Комитет* не определит границу другим образом (например, линиями или точками).

Если для двух разных лунок используется один общий грин:

- *Паттинг-грином* во время игры на каждой из лунок считается вся подготовленная область, содержащая обе лунки.
- **Однако** *Комитет* может определить границу, которая разделит один общий грин на два разных *паттинг-грин*; если игрок играет одну из этих двух лунок, то та часть общего грин, которая предназначена для другой лунки, является *неверным грином*.

## **Подвижное препятствие**

*Препятствие*, которое может быть перемещено с разумно необходимыми усилиями и без нанесения повреждений самому *препятствию* или *гольф-полю*.

Если часть *неподвижного препятствия* или *неотъемлемого объекта гольф-поля* (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) отвечает этим двум условиям, то такая часть считается *подвижным препятствием*.

**Однако** эта норма не применяется, если перемещение подвижной части *неподвижного препятствия* или *неотъемлемого объекта гольф-поля* не предполагается (например, в случае плохо закрепленного камня, являющегося элементом каменной стены).

Даже если *препятствие* является подвижным, *Комитет* может объявить его *неподвижным препятствием*.

## **Подставка-ти**

Предмет, используемый для того, что приподнять мяч над землей и сыграть его из *области-ти*. Он должен быть не длиннее 101,6 мм (4 дюйма) и соответствовать *Правилам о снаряжении*.

## **Положение мяча**

Место, на котором находится мяч в состоянии покоя, а также любой растущий и закрепленный природный объект, *неподвижное препятствие*, *неотъемлемый объект гольф-поля* или *граничный объект*, которые касаются мяча или находятся непосредственно рядом с ним.

*Свободные помехи* и *подвижные препятствия* не являются частью *положения мяча*.

## **Потерян**

Статус мяча, который не был найден в течение трех минут после того, как игрок или его *кедди* (или *партнер игрока* или *кедди партнера*) начали поиск этого мяча.

Если после начала поиска он был временно остановлен по уважительной причине (например, игрок прекратил поиск из-за приостановки игры или необходимости дать сыграть другому игроку) или если игрок ошибочно идентифицировал *неверный мяч*:

- Время с момента остановки поиска и до момента его возобновления не учитывается, и
- Общее разрешенное время поиска составляет три минуты и включает в себя как время до прерывания, так и время после возобновления поиска.

## **Правила о снаряжении**

Спецификации и другие нормативы для клюшек, мячей и другого снаряжения, которое игрокам разрешается использовать во время раунда. Правила о снаряжении находятся по адресу [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards)

## **Препятствие**

Любой искусственный объект, за исключением неотъемлемых объектов гольф-поля и граничных объектов.

Примеры препятствий:

- Дороги и дорожки с искусственным покрытием, в том числе, их искусственные бордюры.
- Здания и укрытия от дождя.
- Головки спринклеров, элементы дренажа или полива, а также кожухи управления системой полива.
- Колышки, стены, ограждения и заборы (**но** не в случае, когда они являются граничными объектами, которые определяют или указывают границу гольф-поля).
- Гольф-кары, газонокосилки, автомобили и другие транспортные средства.
- Мусорные ящики, указатели, скамейки.
- Снаряжение игрока, флажки и грабли.

Препятствия делятся на подвижные и неподвижные. Если часть неподвижного препятствия (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) соответствует определению подвижное препятствие, то эта часть считается подвижным препятствием.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило F-23** (Комитет может принять Местное правило, объявляющее конкретные препятствия временными неподвижными препятствиями, для которых применяется специальная процедура релифа).

## **Природные силы**

Воздействие природных явлений, например, ветра, воды, или когда что-то происходит без очевидной причины из-за воздействия гравитации.

## **Противник**

Другой игрок, с которым игрок соревнуется в матче. Термин *противник* применяется только в матчевой игре.

## **Раунд**

18 или менее лунок, играемых в порядке, установленном Комитетом.

## **Ремонтируемый участок**

Какая-либо часть гольф-поля, которую Комитет определил как *ремонтируемый участок* (с помощью разметки или как-либо еще). Область, определенная как *ремонтируемый участок*, включает в себя:

- Весь участок земли внутри границ этой определенной области, и



- Всю траву, кусты, деревья и другие растущие или закрепленные природные объекты, укорененные в этой определенной области, в том числе любую часть этих объектов, которые простираются над землей за пределы этой определенной области, (**но** не в том случае, когда такой объект закреплен в земле или находится ниже уровня земли за пределами этой определенной области, например, корень, являющийся частью дерева, которое находится в пределах этой области).

В понятие *ремонтимруемый участок* также входят следующие объекты, даже если они не определены *Комитетом* как *ремонтимруемый участок*:

- Любое отверстие, сделанное *Комитетом* или эксплуатационной службой:
  - при подготовке *гольф-поля* (например, отверстие, оставшееся от удаленного колышка, или вторая *лунка* на общем для двух лунок паттинг-гине, когда она используется для игры на другой лунке), или
  - при обслуживании *гольф-поля* (например, углубление от снятого дерна, выкопанного пня, канавы для укладки труб и т.п., но не аэрационные отверстия).
- Скошенная трава, листья и любые другие материалы, сложенные для последующего вывоза.
 

**Однако:**

  - природные материалы, сложенные для вывоза, являются также и *свободными помехами*, и
  - материалы, которые были оставлены на *гольф-поле* и не предназначенные для вывоза, не являются *ремонтимруемым участком*, если только они не были определены *Комитетом* как *ремонтимруемый участок*.
- Любое жилище *животного* (например, птичье гнездо), которое находится настолько близко к мячу игрока, что игрок своей *стойкой* или ударом может повредить его, **за исключением** случаев, когда это жилище создано *животными*, которые соответствуют определению *свободные помехи* (например, червями и насекомыми).

Границу *ремонтимруемого участка* следует определять колышками, линиями или элементами ландшафта:

- **Колышки:** Если *ремонтимруемый участок* обозначен колышками, то его граница проходит по линии, соединяющей внешние точки колышков на уровне земли, при этом сами колышки находятся внутри *ремонтимруемого участка*.
- **Линии:** Если *ремонтимруемый участок* обозначен линией, нанесенной на земле, то его границей является внешний край этой линии, а сама линия находится внутри *ремонтимруемого участка*.
- **Элементы ландшафта:** Если *ремонтимруемый участок* определяется элементами ландшафта (например, представляет собой цветочную клумбу или газонпитомник), то *Комитету* следует конкретизировать, где проходят границы такого *ремонтимруемого участка*.

Если границы *ремонтимруемого участка* определяются линиями или элементами ландшафта, то колышки могут использоваться для указания местоположения *ремонтимруемого участка*, **но** ничего другого они не означают.

## **Реферри**

Официальное лицо, назначенное *Комитетом* решать вопросы факта и применять Правила.

**См. Процедуры Комитета, Раздел 6С** (разъяснения обязанностей и полномочий *реферри*).

## **Свободные помехи**

Любые незакрепленные природные объекты, например:

- Камни, отдельные травинки, листья, ветки и хворост,
- Мертвые *животные* и отходы жизнедеятельности *животных*,
- Черви, насекомые и им подобные живые организмы, которые могут быть легко удалены, а также кучки и паутины, которые они создают (например, кучки, оставляемые червями и муравейниками), и
- Комки спрессованной почвы (в том числе из аэрационных отверстий).

Такие природные объекты не являются свободными, если они:

- Закреплены или растут,
- Основательно заглублены в земле (то есть, не могут быть легко извлечены), или
- Прилипли к мячу.

Особые случаи:

- **Песок и рассыпанная почва** не являются *свободными помехами*.
- **Роса, иней и вода** не являются *свободными помехами*.
- **Снег и природный лед** (но не иней) является по выбору игрока или *свободной помехой*, или, когда находится на поверхности земли – *временной водой*.
- **Паутина** является *свободной помехой*, даже если она прикреплена к другому объекту.

## **Сдвинут**

Когда мяч, находящийся в состоянии покоя, покидает свое первоначальное место и приходит в состояние покоя в каком-либо другом месте, и это может быть заметно невооруженным глазом (независимо от того, видит ли это кто-нибудь на самом деле).

При этом не имеет значения, в каком направлении сместился мяч со своего первоначального места – вверх, вниз или горизонтально.

Если мяч только качнулся (совершил колебание) и остался на своем первоначальном месте или вернулся на него, то мяч не *сдвинулся*.

## **Серьезное нарушение**

Ситуация в *игре на счет ударов*, когда игра с *неверного места* может дать игроку существенное преимущество по сравнению с *ударом*, выполненном с верного места.

Когда делается такое сравнение, чтобы выяснить, имело ли место *серьезное нарушение*, то принимаются во внимание следующие факторы:

- Сложность удара,
- Расстояние между мячом и *лункой*,
- Влияние на *линию игры* элементов, затрудняющих игру, и
- *Условия, влияющие на удар*.

Понятие «серьезное нарушение» не используется в *матчевой игре*, поскольку, если игрок сыграет с *неверного места*, то он проигрывает лунку.

## **Снаряжение**

Всё, что игрок или его *кедди* использует, носит на себе, держит или переносит.

Предметы, используемые для ухода за *гольф-полем*, например, грабли, являются *снаряжением* только тогда, когда игрок или его *кедди* их держит или переносит.

## Совет

Любое устное высказывание или действие (например, показ клюшки, которой только что был выполнен удар) с намерением повлиять на:

- Выбор игроком клюшки,
- Выполнение игроком удара, или
- Принятие игроком решения, как играть лунку или раунд.

Однако советом не является общедоступная информация, такая как:

- Расположение на гольф-поле объектов, например, лунки, паттинг-зелены, фервея, штрафных областей, бункеров или мяча другого игрока,
- Расстояние от одной точки до другой, или
- Правила.

## Стейблфорд

Формат игры на счет ударов, в котором:

- Счет игрока или стороны на лунке выражается в очках, количество которых определяется сравнением числа ударов игрока или стороны на этой лунке (включая выполненные удары и удары штрафа) с установленным Комитетом фиксированным счетом для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или сторона, которые завершили все раунды с наибольшим количеством очков.

## Стойка

Расположение ног и корпуса игрока при подготовке и выполнении удара.

## Сторона

Двое или более партнеров, выступающих как единое целое в раунде матчевой игры или игры на счет ударов.

Каждая группа партнеров является стороной, независимо от того, играет каждый партнер своим мячом (Форбол), или партнеры играют одним мячом (Форсом).

Сторона – это не то же самое, что команда. В командном соревновании каждая команда состоит из игроков, соревнующихся как индивидуальные игроки или как стороны.

## Счетная карточка

Документ, в который в игре на счет ударов записывается счет игрока, показанный им на каждой лунке.

Счетная карточка может существовать в одобренной Комитетом бумажной или электронной форме, которая позволяет:

- Записать счет игрока, показанный им на каждой лунке,
- Записать гандикап игрока в соревновании с учетом гандикапа, и
- Маркеру и игроку заверить записанный счет, а в соревновании с учетом гандикапа игроку – заверить свой гандикап, будь то физической подписью или одобренным Комитетом способом электронного заверения.

*Счетная карточка* не требуется в *матчевой игре*, но может быть использована игроками для контроля счета в матче.

### **Точка максимально возможного рельефа**

Точка-ориентир для получения рельефа без штрафа при вмешательстве *участка в аномальном состоянии*, находящегося в *бункере* (Правило 16.1c) или на *паттинг-грине* (Правило 16.1d) в случае, когда отсутствует *ближайшая точка полного рельефа*.

Это приблизительно определенная точка для местоположения мяча:

- Которая является ближайшей к первоначальному местоположению мяча, **но** расположена не ближе к *лунке*, чем это место,
- Которая находится в требуемой *области гольф-поля*, и
- В которой *участок в аномальном состоянии* в наименьшей степени мешает удару, который игрок выполнял бы из первоначального местоположения мяча при отсутствии данного обстоятельства.

Чтобы найти эту точку-ориентир, игроку следует определиться с выбором клюшки, *стойки*, свинга и *линии игры*, которые он использовал бы для этого *удара*.

От игрока не требуется воспроизводить этот *удар*, принимая реальную *стойку* и выполняя свинг выбранной клюшкой (**но** для более точного определения точки-ориентира обычно это рекомендуется делать).

*Точку максимально возможного рельефа* находят путем сравнения относительной величины вмешательства обстоятельства в *положение мяча*, область планируемой *стойки* или свинга игрока, а на *паттинг-грине* – и в *линию игры*. Например, в случае рельефа при вмешательстве *временной воды*:

- *Точка максимально возможного рельефа* может находиться там, где глубина воды в местоположении мяча будет меньше, чем в месте, где стоит игрок (влияние воды на *положение мяча* и свинг будет меньше, чем на *стойку*) либо там, где глубина воды в местоположении мяча будет больше, чем в месте, где стоит игрок (влияние воды на *положение мяча* и свинг будет больше, чем на *стойку*).
- На *паттинг-грине* *точка максимально возможного рельефа* может обуславливаться такой *линией игры*, которая проходит по самому мелкому или самому короткому участку *временной воды*.

### **Трибол**

Формат *матчевой игры*, в котором:

- Каждый из трех игроков одновременно играет индивидуальный матч против каждого из двух других игроков, и
- Каждый игрок играет одним мячом, который используется в обоих его матчах.

### **Удар**

Направленное вперед движение клюшки, выполненное с целью ударить по мячу.

**Однако удар** не выполнен, если игрок:

- Во время даунсвинга решает не бить по мячу, и чтобы избежать этого, намеренно останавливает головку клюшки прежде, чем она достигнет мяча, или если остановить ее невозможно, намеренно промахивается мимо мяча.

- Случайно ударяет по мячу во время выполнения тренировочного свинга или во время подготовки к удару.

Когда в Правилах употребляется выражение «сыграть мяч», то имеется в виду то же, что и выполнить удар.

Счет игрока на лунке или в раунде представляет собой количество «ударов» или «сделанных ударов», что означает как все выполненные удары, так и любые удары штрафа (см. Правило 3.1с).

### **Удар и расстояние**

Процедура и штраф в случае, когда игрок использует рельеф согласно Правилам 17, 18 и 19, играя мяч с места, откуда был выполнен предыдущий удар (см. Правило 14.6).

Термин удар и расстояние означает, что игрок одновременно:

- Получает один удар штрафа, и
- Теряет преимущество в пройденном расстоянии от места предыдущего удара по направлению к лунке.

### **Улучшить**

Изменить одно или несколько условий, влияющих на удар, или другие физические условия, оказывающие влияние на игру, так что игрок получит потенциальное преимущество для удара.

### **Условия, влияющие на удар**

Положение находящегося в покое мяча игрока, область планируемой стойки, область планируемого свинга, линия игры, область рельефа, в которой игрок вбрасывает или устанавливает мяч.

- «Область планируемой стойки» включает в себя не только место, на котором игрок установит свои ноги, но и всю окружающую область, которая может объективно повлиять на то, как и где будет расположено тело игрока при подготовке и выполнении им планируемого удара.
- «Область планируемого свинга» включает в себя всю окружающую область, которая может объективно повлиять на любую часть бэксвинга (замаха), даунсвинга или завершения свинга планируемого удара.
- Каждый из терминов - «положение мяча», «линия игры» и «область рельефа» - имеет свое собственное Определение.

### **Участок в аномальном состоянии**

Любое из этих четырех определенных обстоятельств:

- Нора животного,
- Ремонтируемый участок,
- Неподвижное препятствие, или
- Временная вода.

### **Флажок**

Предоставляемый Комитетом переносной шест, который устанавливается в лунку для указания игрокам её местоположения. В понятие флажок входит полотнище и любые другие материалы или предметы, прикрепленные к шесту.

Требования, предъявляемые к *флажку*, приведены в *Правилах о снаряжении*.

## Форбол

Формат игры, в котором соревнуются *стороны*, состоящие из двух *партнеров* каждая, и каждый игрок играет своим мячом. Счетом *стороны* на лунке является меньший на этой лунке счет одного из двух *партнеров*.

*Форбол* может играть как соревнование в *матчевой игре*, между двумя *сторонами*, состоящими из двух *партнеров* каждая, так и в соревновании в *игре на счет ударов* с участием нескольких, состоящих из двух *партнеров*, *сторон*.

## Форсом (или «попеременные удары»)

Формат игры, в которой два *партнера*, выступающие как *сторона*, играют попеременно одним мячом на каждой лунке.

*Форсом* может играть как соревнование в *матчевой игре*, между двумя *сторонами*, состоящими из двух *партнеров* каждая, так и соревнование в *игре на счет ударов* с участием нескольких, состоящих из двух *партнеров*, *сторон*.

## Честь сыграть первым

Право игрока первым сыграть из *области-ти* (см. Правило 6.4).

## Штрафная область

Область, для которой разрешен рельеф с одним ударом штрафа в случае, если мяч игрока придет в ней в состояние покоя.

*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, поверхностная дренажная канава или другой открытый водоток (даже не содержащий воду), 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:

- В желтых *штрафных областях* (обозначаются желтыми линиями или желтыми колышками) у игрока есть два варианта рельефа (Правило 17.1d(1) и (2)).
- В красных *штрафных областях* (обозначаются красными линиями или красными колышками) игрок, помимо двух вариантов рельефа для желтых *штрафных областей*, имеет дополнительный вариант бокового рельефа (Правило 17.1d(3)).

Если цвет *штрафной области* не обозначен или не указан *Комитетом*, то эта область считается красной *штрафной областью*.

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

- Это означает, что весь участок земли и всё (например, любые природные или искусственные объекты), что расположено внутри его границ, будь то на поверхности земли, над ней или под ней, является частью *штрафной области*.

- Если объект находится одновременно по обе стороны границы (например, мост через *штрафную область* или дерево, ствол которого находится с внутренней стороны границы, а его ветви нависают с ее наружной стороны, или наоборот), то только та часть этого объекта, которая расположена с внутренней стороны границы, является частью *штрафной области*.

Границу *штрафной области* следует определять колышками, линиями или элементами ландшафта:

- Колышки: Если *штрафная область* обозначена колышками, то ее граница проходит по внешним точкам колышков на уровне земли, при этом сами колышки находятся внутри *штрафной области*.
- Линии: Если *штрафная область* обозначена линией, нанесенной краской на земле, то ее границей является внешний край линии, а сама линия находится внутри *штрафной области*.
- Элементы ландшафта: Если *штрафная область* определяется элементами ландшафта (например, представляет собой пляж, пустошь или ограничена подпорной стенкой), то *Комитету* следует конкретизировать, где проходит граница *штрафной области*.

Если границы *штрафной области* определяются линиями или элементами ландшафта, то могут использоваться колышки для указания местонахождения *штрафной области*, **но** никакого другого значения они не имеют.

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).

Если открытый водоток не содержит воду (например, дренажные канавы или водоприемники, которые обычно бывают сухие, кроме сезона дождей), *Комитет* может определить такую область как часть *основной области* (это будет означать, что она не является *штрафной областью*).

---