

Процедуры Комитета

Содержание

I Комитет (Раздел 1)

Раздел 1 Роль Комитета 000

1A Обычная игра 000

1B Соревнования 000

II Обычная игра (Разделы 2 – 4)

Раздел 2 Разметка гольф-поля для обычной игры 000

2A За пределами гольф-поля 000

- (1) Общие указания по определению и разметке границ гольф-поля 000
- (2) Разметка внутренних областей как пространства за пределами гольф-поля 000

2B Области-ти 000

2C Штрафные области 000

- (1) В каких случаях размечать не содержащую воду область как штрафную область 000
- (2) Как размечать или определять границу штрафной области 000
- (3) Где проводить границу штрафной области 000
- (4) Размечать штрафную область красным или желтым цветом 000
- (5) Изменение статуса штрафной области красной на желтую 000
- (6) Определение штрафной области как зоны, запрещенной для игры 000
- (7) Водоем, примыкающий к гольф-полю 000

2D Бункеры 000

2E Паттинг-грины 000

2F Участок в аномальном состоянии 000

- (1) Какие области требуется размечать как ремонтируемый участок 000
- (2) Как обозначать или определять границу ремонтируемого участка 000

2G Зоны, запрещенные для игры 000

- (1) Что можно размечать, как зоны, запрещенные для игры 000
- (2) Как размечать зоны, запрещенные для игры 000

2H Неотъемлемые объекты гольф-поля 000

2I Зоны вбрасывания 000

- (1) Когда использовать зоны вбрасывания 000
- (2) Где располагать зоны вбрасывания 000

Раздел 3 Местные правила для обычной игры 000

Раздел 4 Дополнительные соображения для обычной игры 000

4A Темп игры и Кодекс поведения 000

(1) Политика по темпу игры 000

(2) Политика в отношении Кодекса Поведения 000

4B Приостановка игры 000

4C Помощь в вопросах Правил гольфа 000

III Соревнования (Разделы 5 – 7)

Раздел 5 Перед соревнованием 000

5A Принятие Условий соревнования 000

(1) Условия допуска 000

(2) Заявки и даты 000

(3) Формат соревнования и гандикаповая фора 000

(4) Условия для других форматов игры 000

(5) Когда счетная карточка считается сданной 000

(6) Как распределять места при равных результатах 000

(7) Когда результат соревнования становится окончательным 000

(8) Изменение Условий соревнования после его начала 000

(9) Противодействие допингу 000

5B Разметка гольф-поля 000

(1) За пределами гольф-поля 000

(2) Штрафные области 000

(3) Бункеры 000

(4) Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля 000

(5) Зоны, запрещенные для игры 000

(6) Временные препятствия 000

5C Местные правила (включая Модифицированные Правила гольфа для игроков с ограниченными возможностями) 000

5D Определение тренировочных областей 000

5E Области-ти и местоположение лунок 000

(1) Выбор областей-ти 000

(2) Выбор местоположения лунок 000

5F Стартовое распределение, группы и время стартов 000

(1) Стартовое распределение игроков 000

(2) Время стартов и стартовые группы 000

(3) Маркеры 000

(4) Стартовые области 000

5G Политика по темпу игры 000

5H Политика в отношении Кодекса Поведения 000

(1) Принятие Кодекса поведения 000

- (2) Определение штрафов за нарушение Кодекса 000
- (3) Примерная структура штрафов за нарушение Кодекса поведения 000
- (4) Дух игры и серьезное нарушение норм поведения 000

5I Информация для игроков и рефери 000

- (1) Местные правила 000
- (2) Состав групп или стартовые протоколы 000
- (3) Данные местоположения лунок 000
- (4) Счетные карточки, включающие распределение по лункам гандикаповых ударов 000
- (5) Политики по Темпу игры и по Кодексу поведения 000
- (6) План эвакуации 000

Раздел 6 Во время соревнования 000

6A Старты 000

6B Гольф-поле 000

- (1) Обслуживание гольф-поля во время раунда 000
- (2) Расстановка лунок и областей-ти 000

6C Помощь игрокам в вопросах Правил 000

- (1) Рефери в матчевой игре 000
- (2) Рефери в игре на счет ударов 000
- (3) Ограничение полномочий членов Комитета и рефери 000
- (4) Рефери санкционирует нарушение игроком Правила 000
- (5) Рефери предупреждает игрока о возможном нарушении Правила 000
- (6) Несогласие с решением рефери 000
- (7) Как разрешать вопросы факта 000
- (8) Невозможно определить действительный счет матча 000
- (9) Судейское решение, когда игрок действует по неприменимому Правилу 000
- (10) Исправление неверного судейского решения в матчевой игре 000
- (11) Исправление неверного судейского решения в игре на счет ударов 000
- (12) Совмещение матчевой игры и игры на счет ударов 000

6D Контроль за соблюдением темпа игры 000

6E Приостановка и возобновление игры 000

- (1) Немедленная и обычная приостановки игры 000
- (2) Принятие решения о приостановке и возобновлении игры 000
- (3) Возобновление игры 000
- (4) Когда отменять раунд 000
- (5) Из-за погодных условий игрок отказывается начинать игру или поднимает мяч, не заканчивая лунку 000
- (6) Удаление временной воды или свободных помех на паттинг-грине 000

(7) Матч был начат в неведении того, что гольф-поле закрыто 000

6F Введение счета 000

(1) Матчевая игра 000

(2) Игра на счет ударов 000

6G Отсев. Стартовое распределение. Формирование новых групп 000

(1) Отсев и формирование новых групп 000

(2) Снятие и дисквалификация игрока в матчевой игре 000

(3) Снятие или дисквалификация игрока в игре на счет ударов 000

(4) Отборочный этап для матчевой игры 000

(5) Неправильное применение гандикапа повлияло на сетку матчевой игры 000

Раздел 7 После соревнования 000

7A Распределение мест в случае равных результатов в игре на счет ударов 000

(1) Дисквалификация или признание поражения в переигровке в игре на счет ударов 000

(2) Некоторые игроки не заканчивают переигровку в игре на счет ударов 000

7B Подведение итогов 000

7C Награждение 000

7D Вопросы Правил или подсчета результатов, возникающие после соревнования 000

IV Типовые Местные правила и другие форматы игры (Разделы 8 – 9)

Раздел 8 Типовые Местные правила 000

8A За пределами гольф-поля и границы гольф-поля 000

8B Штрафные области 000

8C Бункеры 000

8D Паттинг-грины 000

8E Особые или обязательные процедуры рельефа 000

8F Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля 000

8G Ограничения на использование определенного снаряжения 000

8H Кто может помогать игрокам или давать советы 000

8I Когда и где игроки могут тренироваться 000

8J Процедуры в случае плохой погоды и приостановки игры 000

8K Политики по темпу игры 000

8L Неразрешенные Местные правила 000

Раздел 9 Другие форматы игры 000

9A Модифицированный Стейблфорд 000

9B Гринсом 000

9C Скрэмбл 000

9D Засчитываются лучшие два результата из четырех 000

I Комитет

1 Роль Комитета

Согласно определению Правил гольфа Комитет — это человек или группа людей, ответственные за проведение соревнования или за данное гольф-поле. Комитет играет важную роль в правильной организации игры. Комитеты отвечают за ежедневное функционирование гольф-поля или за проведение конкретного соревнования, а их действия всегда должны способствовать игре в соответствии с Правилами гольфа. Данная часть Официального руководства по применению правил гольфа содержит рекомендации, которые должны помочь Комитетам в выполнении этой задачи

При том, что многие обязанности Комитета связаны с организацией и проведением соревнований, важной частью таких обязанностей является организация обычной или повседневной игры на гольф-поле.

1А Обычная игра

Даже если речь идет не об официальном соревновании, важно, чтобы Комитет обеспечил условия, при которых гольфисты, играющие свои неформальные раунды или свои собственные соревнования, могли соблюдать Правила. В разделе Процедуры Комитета такой тип игры будет называться «обычной игрой».

Во время обычной игры структура Комитета зачастую менее формальна, нежели на соревнованиях, и во многих случаях его обязанности поручают выполнять кому-то из представителей гольф-клуба, например, гольф-профессионалу, управляющему гольф-полем или другим сотрудникам клуба. В обязанности такого Комитета входит:

- Обеспечение правильной разметки гольф-поля (Раздел 2);
- Принятие Местных правил для обычной игры (Раздел 3);
- Принятие требований по темпу игры и Кодекса поведения, а также контроль за их соблюдением (Раздел 4А);
- Возможная приостановка игры по причине плохой погоды или по другим причинам (Раздел 4В); и
- Поддержка игроков в вопросах Правил, когда у них возникает такая необходимость в ходе обычной игры (Раздел 4С).

1В Соревнования

Когда Комитет проводит соревнование, он обязан до, во время и после игры обеспечивать надлежащее проведение соревнования в соответствии с Правилами.

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

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

- Принятие Положения о соревновании (раздел 5А),
- Проверка и корректировка разметки гольф-поля (Раздел 5В),
- Проверка Местных правил и подготовка дополнительных Местных правил (раздел 5С),

- Определение того, могут ли игроки тренироваться на гольф-поле, и где именно (Раздел 5D),
- Определение используемых областей-ти и расположения лунок на паттинг-ринах (Раздел 5E),
- Подготовка и публикация сетки матчевой игры или состав групп в игре на счет ударов и времени стартов (Разделы 5F),
- Подготовка требований по темпу игры и Кодекса поведения (Разделы 5G и 5H);
- Подготовка материалов для игроков и рефери (Раздел 5I).

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

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

После завершения игры в обязанности Комитета входит:

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

II Обычная игра

2 Разметка гольф-поля для обычной игры

Разметка гольф-поля и ее обновление по мере необходимости является постоянной задачей, за выполнение которой отвечает Комитет.

Хорошо размеченное гольф-поле позволяет игроку играть в соответствии с Правилами и позволяет игрокам избежать путаницы. Например, игрок может не знать, как ему

действовать, если пруд (штрафная область) не был размечен, или не может определить, находится ли мяч в пределах гольф-поля или за его пределами.

2А За пределами гольф-поля

Комитету важно правильно разметить границы гольф-поля и поддерживать такую разметку, чтобы игрок, мяч которого лежит около такой границы, мог определить, находится его мяч в пределах или за пределами гольф-поля.

(1) Общие указания по определению и разметке границ гольф-поля

Комитет может разметить границы гольф-поля разными способами. Комитет может в нужных местах разместить колышки или нарисовать линии. В качестве границ гольф-поля могут использоваться существующие ограждения или стены, а также границы других постоянных объектов, таких как дороги или здания.

При определении границ гольф-поля и их разметке Комитету надлежит учитывать ряд моментов:

Объекты собственности, граничащие с гольф-полем

- В тех случаях, когда с гольф-полем граничат объекты частной собственности и дороги общего пользования, Комитету настоятельно рекомендуется размечать эти области как находящиеся за пределами гольф-поля. Часто эти объекты собственности огорожены стенами или заборами, которые можно использовать в качестве границ гольф-поля. Там, где они есть, обычно нет необходимости смещать границу внутрь гольф-поля, устанавливая дополнительные колышки. Но у Комитета может возникнуть желание обеспечить дополнительную защиту прилегающей собственности и сдвинуть границу внутрь гольф-поля (например, с помощью колышков).
- Гольф-поле не обязательно должно иметь границы, но рекомендуется не допускать игру с участков собственности, не принадлежащей этому гольф-полю. Однако в некоторых местах к фактическим границам собственности примыкают большие открытые пространства, игра из которых не вызывает возражений. В этом случае нет необходимости устанавливать колышки или каким-либо иным образом определять границу.
- Если для определения границы используется существующий объект, например стена или ограждение, весь этот объект становится граничным объектом, который не дает права на рельеф без штрафа.

Обозначение колышками

- Граничные колышки следует использовать белого цвета, хотя они могут быть и другого цвета.
- На гольф-поле возможно уже установлены колышки другого цвета или у Комитета могут быть причины использовать другой цвет, чтобы эти колышки отличались от других объектов на гольф-поле. В этом случае, Комитет должен уведомить игроков, разместив информацию на счетной карточке, на доске объявлений в клубном доме, в Местных правилах или каким-либо другим способом. Комитету не следует в качестве разметки границ гольф-поля использовать красные и желтые колышки, чтобы не возникало путаницы со штрафными областями.
- Расстояние между колышками может быть разным, но важно, чтобы от каждого колышка можно было увидеть следующий для определения того, находится ли мяч за пределами гольф-поля. Важно убедиться, что кусты, деревья и т.п. не заслоняют колышки и не мешают видеть соседний колышек. В общем случае, колышки не следует разносить на расстояние более 30 шагов, чтобы игроки легко могли увидеть соседний колышек.

Обозначение линиями, нанесенными краской

- Линии для обозначения границ гольф-поля следует наносить белой краской, хотя также можно использовать и другой цвет. Комитету не следует в качестве разметки границ гольф-поля использовать красные и желтые линии, чтобы не возникало путаницы со штрафными областями.
- Если граница гольф-поля обозначена линией, нанесенной на земле, Комитет также может использовать колышки, чтобы наличие границы было видно издалека. Следует пояснить, что именно линия, нанесенная краской, определяет границу, а колышки устанавливаются лишь для того, чтобы сообщить игрокам о наличии такой границы. Эти колышки не определяют границу, но они являются граничными объектами, которые не дают права на рельеф без штрафа, если только в Местных правилах не утверждается обратное (см. Типовое Местное правило А-5).
- В некоторых случаях Комитет может посчитать нежелательным наносить белую линию на дорогу или тротуар. В такой ситуации наиболее подходящим способом обозначения границы гольф-поля может быть последовательность белых точек на земле. Если будет использован такой метод, то о нем следует сообщить игрокам в Местном правиле (см. Типовое Местное правило А-1).

Другие способы разметки границ гольф-поля

- Если граница определяется стеной, краем дороги или чем-либо иным, но не колышками, ограждением или линиями, Комитету нужно уточнить, где проходит граница. Например, если для определения границы используется стена, Комитет должен указать, является ли границей внутренний край стены, или мяч только в том случае находится за пределами гольф-поля, когда он находится за стеной (см. Типовое Местное правило А-2).
- Граница гольф-поля может проходить по траншее, и в таком случае считается, что мяч находится за пределами гольф-поля, когда он лежит в этой траншее или находится за ней. Для привлечения внимания к граничной траншее могут быть использованы колышки. Такие колышки являются граничными объектами, которые не дают права на рельеф без штрафа, если только в Местных правилах не утверждается обратное (см. Типовое Местное правило А-5).

Другие соображения

- Некоторые объекты, такие как зоны гринкиперской службы, клубный дом и тренировочные площадки, могут быть размечены или определены Местным правилом как находящиеся за пределами гольф-поля, даже несмотря на то, что они являются собственностью гольф-поля (см. Типовое Местное правило А-1).
- В Правилах не предусмотрено, чтобы во время игры на лунке какая-либо область имела более одного статуса, поэтому не разрешается некоторую область размечать как пространство за пределами гольф-поля только для определенных ударов или для игры из определенных областей, например, из области-ти.
- Правила применяются только в отношении места, в котором мяч пришел в состояние покоя, а не места, которое он пересек, когда находился в движении; Комитеты не имеют права принимать Местное правило, гласящее, что мяч, пролетевший над определенной областью, находится за пределами гольф-поля, даже тогда, когда он не пришел в состояние покоя в этой области.

(2) Разметка внутренних областей как пространства за пределами гольф-поля

Чтобы сохранить характер лунки или защитить игроков на соседних лунках, Комитет может установить границы между двумя лунками.

Если такая внутренняя граница не привязана к другим границам гольф-поля, то важно обозначить, где граница начинается и где заканчивается. В этих местах рекомендуется

установить два колышка плотно друг к другу и под углом, указывающим желаемое направление, в котором граница гольф-поля продолжается до бесконечности.

Внутренняя граница может применяться при игре только на одной лунке или на нескольких лунках. Лунку или лунки, на которых установлена внутренняя граница, а также статус колышков во время игры на других лунках, к которым эти колышки не имеют отношения, следует уточнить в Местном правиле (см. Типовое Местное правило А-4).

2В Области-ти

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

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

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

2С Штрафные области

Штрафные области — это области гольф-поля, позволяющие игроку с одним ударом штрафа использовать рельеф в определенном месте за пределами штрафной области, которое может находиться на значительном расстоянии от места, где мяч игрока пришел в состояние покоя. Как предусмотрено в определении «штрафная область», области, содержащие воду, такие как озера, ручьи, реки или пруды, являются штрафными областями и должны быть размечены в качестве таковых.

Комитет может и другие участки гольф-поля разметить как штрафные области. Причинами, по которым Комитет может решить размечать таким образом другие участки или элементы гольф-поля, могут быть:

- Предоставление игрокам альтернативы процедуре удар-и-расстояние для Правила 18.1, когда существует вероятность, что мяч в этой области будет почти наверняка потерян, например, в зоне густой растительности.
- Предоставление игрокам альтернативы процедуре «удар-и-расстояние» для Правила 19.2 (Неиграемый мяч), когда с учетом места, где находится мяч, существует вероятность, что использование рельефа в соответствии с Правилами 19.2b и 19.2c не даст фактического рельефа, например, в случае вулканической породы или пустыни.

(1) В каких случаях размечать не содержащую воду область как штрафную область

Прежде чем принять решение о разметке не содержащей воду области в качестве штрафной области Комитету следует принять во внимание следующие моменты:

- Тот факт, что обозначение трудной для игры области в качестве штрафной области может улучшить темп игры, не означает, что Комитет должен чувствовать себя обязанным сделать это. Существует много других факторов, которые следует принимать во внимание, например, сохранение сложности лунки, целостность первоначального замысла архитектора или обеспечение последовательного подхода при игре мячом из других областей гольф-поля с похожими условиями. Например, если к фервею лунки примыкают

густые заросли, и эта область размечена как штрафная область, то аналогичные области на других лунках Комитет должен трактовать таким же образом.

- Комитет должен учитывать, что игрок, потерявший свой мяч вне штрафной области, получит больший штраф, чем игрок, потерявший мяч в штрафной области. Если близко к границе штрафной области расположен густой раф, в котором теряются мячи, то Комитету стоит рассмотреть вопрос о включении этих областей в пределы штрафной области.
- Комитету следует помнить, что игрок, мяч которого находится в штрафной области, не сможет использовать варианты рельефа для неиграемого мяча, указанные в Правиле 19. Если для использования рельефа заставлять игрока возвращаться к месту пересечения мячом границы штрафной области вместо того, чтобы позволить ему вбросить мяч в пределах двух длин клюшек от места нахождения мяча, то это может поставить игрока в неблагоприятное положение и оказать негативное влияние на темп игры.
- Комитету не следует определять в качестве штрафных областей песчаные области, которые обычно являются бункерами. Бывают случаи, когда области песка естественным образом переходят в штрафную область, например на пляже. В этом случае границы штрафной области и бункера могут непосредственно примыкать друг к другу, и часть песка будет оказываться в штрафной области.
- Комитет не должен определять объекты собственности, граничащие с гольф-полем, как штрафную область, поскольку объекты собственности обычно размечаются как находящиеся за пределами гольф-поля.
- Если Комитет рассматривает возможность разметить пространство за пределами гольф-поля как штрафную область, чтобы способствовать темпу игры, то в качестве альтернативы Комитет может принять решение использовать Местное правило, предлагающее замену рельефу удар-и-расстояние (см. Типовое Местное правило E-5). Такой рельеф приводит к получению игроком штрафа в два удара, но в то же время дает игроку возможность вынести мяч на фервей, что не всегда бывает в случае штрафной области.
- Когда добавляются или сокращаются штрафные области, Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции, чтобы определить, повлияет ли такое изменение на выданный рейтинг поля.

(2) Как размечать или определять границу штрафной области

При использовании рельефа для штрафной области игроку обычно необходимо знать точку, в которой мяч в последний раз пересек границу штрафной области, а также цвет (красный или желтый), который имеет в этой точке штрафная область.

- Чтобы у игроков не было на этот счет сомнений, Комитету рекомендуется размечать границы штрафных областей, используя краску и (или) колышки.
- Если для обозначения границы штрафной области используются линии, а колышки используются лишь для указания наличия штрафной области, то вопрос, где следует размещать колышки – на линии штрафной области или сразу за пределами штрафной области, остается на усмотрение Комитета. Размещение колышков непосредственно за линией вне штрафной области дает игрокам возможность рельефа без штрафа, если мяч оказался в отверстии, получившемся после завалившегося или удаленного колышка.
- Комитет может определить границу штрафной области, обстоятельно описав ее в письменном виде, но это следует делать только тогда, когда у игроков не будет возникать сомнений, где проходит граница. Например, если имеются большие области вулканической породы или пустоши, которые будут трактоваться как штрафные области, и граница между этими областями и обычной игровой областью четко видна, то Комитет может прописать,

что граница штрафной области проходит по краю участка вулканической породы или пустоши.

(3) Где проводить границу штрафной области

Разметка границы штрафной области очевидно является важным моментом, позволяющим игрокам использовать рельеф. При определении того, где именно проводить границу штрафной области, Комитету следует принять во внимание следующие факторы:

- Линии и колышки, определяющие границу штрафной области, следует размещать как можно ближе к природным границам штрафной области, например там, где поверхность земли искривляется и образует низину, содержащую воду. В таком случае после использования рельефа игроку не придется стоять так, чтобы мяч находился значительно выше или ниже его ног, или стоять в воде. При этом следует учитывать как правостороннюю, так и левостороннюю стойку.
- Когда штрафная область граничит с участками основной области, на которых мяч может потеряться, то по этой причине у игрока может не быть знания или уверенности в том, что мяч находится в штрафной области и игрок не сможет воспользоваться рельефом для штрафной области, используя Правило 17. Поэтому Комитет может принять решение расширить границы штрафной области за пределы ее природных границ и включить в нее другие области, в которых может быть трудно найти мяч.
- Комитету следует учитывать, что когда мяч игрока находится в штрафной области, то ему не разрешается использовать рельеф без штрафа при вмешательстве участка в аномальном состоянии. Например, если неподвижное препятствие, такое как дорожка для каров или крышка спринклера, находится близко к области, которую Комитет намерен разметить, как штрафную область, то Комитету целесообразно оставлять это препятствие вне штрафной области, чтобы давать игроку право на рельеф без штрафа при вмешательстве этого препятствия.

(4) Размечать штрафную область красным или желтым цветом

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

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

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

(5) Изменение статуса штрафной области красной на желтую

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

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

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

Статус штрафной области может различаться в зависимости от используемой области-ти

Там, где игра через штрафную область, например, через пруд на лунке пар-3, является на лунке необходимым испытанием для дальних ти, но не является таковым для ближних ти, Комитет может обозначить эту штрафную область желтыми колышками или желтыми линиями, и выпустить Местное правило, определяющее эту штрафную область как красную при игре с ближних ти.

Статус штрафной области может быть различным для разных лунок

Если штрафная область может находиться в игре на нескольких лунках, то Комитет может обозначить ее как желтую штрафную область во время игры на одной лунке и как красную штрафную область во время игры на другой лунке. В таком случае эту штрафную область следует обозначить желтым цветом и выпустить Местное правило, уточняющее при игре на какой лунке эта штрафная область считается красной (см. Типовое Местное правило В-1).

Статус границы штрафной области не должен изменяться во время игры на лунке

Несмотря на то, что штрафная область может быть желтой при игре из одной области-ти и красной при игре из другой области-ти, штрафная область не может быть обозначена так, чтобы для одного и того же игрока какая-то часть её границы была красной для удара из одного места и желтой для удара из другого места. Например, если граница штрафной области (озера) со стороны паттинг-грин является желтой, когда мяч играется с фервея, и красной, когда мяч играется с паттинг-грин, то такое разделение вносит путаницу и его нельзя назвать обоснованным.

(6) Определение штрафной области как зоны, запрещенной для игры

Комитет может определить всю штрафную область или ее часть как зону, запрещенную для игры. Более подробная информация о том, когда обозначать штрафную область как зону, запрещенную для игры, представлена в Разделе 2G.

(7) Водоем, примыкающий к гольф-полю

Если с гольф-полем граничит водоем, такой как ручей, озеро, море или океан, то допустимо обозначать такую область как штрафную область, а не как «за пределами гольф-поля». Выражение «на гольф-поле», которое встречается в определении «штрафная область» означает не то, что участок должен быть в собственности гольф-поля, а то, что он не должен быть определен Комитетом как пространство за пределами гольф-поля.

- Если есть вероятность, что мяч окажется на противоположном берегу водоема, но у Комитета нет возможности обозначить противоположную границу, то Комитет может ввести Местное правило, указывающее, что когда граница штрафной области размечена только с одной стороны, то считается, что эта штрафная область простирается до бесконечности. Соответственно, вся земля и вода за границей штрафной области находятся в штрафной области (см. Типовое Местное правило В-1).

- Если пространство за пределами гольф-поля граничит со штрафной областью, при этом граница штрафной области и граница гольф-поля совпадают, то Комитет может использовать Местное правило, позволяющее игроку использовать рельеф для штрафной области на противоположной стороне от места пересечения мячом границы (см. Типовое

Местное правило В-2), и дополнительное Местное правило, позволяющее не обозначать эту границу штрафной области (см. Типовое Местное правило В-1).

2D Бункеры

Обычно нет необходимости размечать границы бункеров, но могут быть случаи, когда границы бункеров сложно определить. Комитет должен либо разметить границы колышками или линиями, нанесенными краской, либо дать описание границы в Местных правилах (см. Типовое Местное правило С-1).

Размещение граблей

Нет однозначного ответа на вопрос, где должны находиться грабли, и требование оставлять их внутри или снаружи бункера остается на усмотрение каждого Комитета.

Можно привести доводы, что лежащие снаружи бункера грабли с большой вероятностью могут отклонить мяч в бункер или не дать ему туда попасть. Но также можно привести доводы, что грабли, лежащие в бункере, вряд ли позволят мячу выкатиться из бункера.

Однако на практике игроки, оставляющие грабли в бункере, часто помещают их на краю бункера в таких местах, где они препятствуют мячу скатиться на плоскую часть бункера, что приводит к более сложному для игрока удару, чем это могло бы быть. Если мяч останавливается на граблях или касается грабель, находящихся в бункере, и игроку требуется действовать по Правилу 15.2, то может оказаться невозможным возвратит мяч на то же место или найти точку в бункере, которая была бы не ближе к лунке.

Если оставлять грабли в середине бункера, то единственной возможностью поместить их туда, будет – бросить их, а это приведет к появлению неровностей песка. Кроме того, в больших бункерах такими граблями либо не будут пользоваться, либо это потребует от игроков после пользования граблями разравнивать поверхность на значительных участках, что будет приводить к неоправданной задержке игры.

Поэтому после всесторонней оценки всех этих аспектов и учитывая, что требование к размещению грабель остается на усмотрение Комитета, рекомендуется все же оставлять грабли снаружи бункера в таких местах, где наименее вероятно, что они повлияют на движение мяча.

Тем не менее, Комитет может принять решение о размещении граблей внутри бункеров, чтобы упростить обслуживающему персоналу задачу стрижки фэрвеев и областей вокруг бункеров.

2E Паттинг-грины

Обычно нет необходимости размечать границу паттинг-грина, но могут быть случаи, когда сложно определить границу паттинг-грина из-за того, что окружающие области были пострижены до аналогичной высоты. В этом случае Комитет может обозначить краской маленькие точки по границе паттинг-грина. Статус этих точек следует прояснить в Местном правиле (см. Типовое Местное правило D-1).

2F Участок в аномальном состоянии

В то время как неподвижные препятствия редко требуют какой-либо разметки, рекомендуется, чтобы области ремонтируемых участков были четко размечены Комитетом.

(1) Какие области требуется размечать как ремонтируемый участок

В общем случае, когда состояние участка гольф-поля не является нормальным или когда нецелесообразно требовать от игрока играть из определенной области, эта область должна быть размечена как ремонтируемый участок.

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

- Участки, которые находятся на фервее или рядом с ним, как правило, следует размечать, если Комитет считает, что повреждение такого участка является аномальным.

» Если фервеи гольф-поля находятся в относительно хорошем состоянии, то может оказаться целесообразным обозначить ремонтируемым участком отдельные области фервея, на которых нет травы.

» Если состояние гольф-поля таково, что участками без травы являются довольно обширные области, то возможно будет иметь смысл обозначать не все такие области, а только те из них, где игрок испытывал бы затруднения при выполнении удара, например сильно поврежденные области или испорченные колеями

- Чем дальше такая область находится от фервея, тем меньше необходимости размечать ее как ремонтируемый участок. Области, находящиеся на значительном удалении от фервея или в местах, расположенных значительно дальше от лунки, чем зона приземления, следует размечать только в том случае, если повреждения очень серьезные.

- Если два или более ремонтируемых участка расположены настолько близко друг к другу, что игрок, используя рельеф при вмешательстве одного из них, почти наверняка получит вмешательство другого, то рекомендуется сделать из таких областей единый ремонтируемый участок.

(2) Как обозначать или определять границу ремонтируемого участка

Комитету рекомендуется обозначать ремонтируемый участок, используя краску, колышки или другой явный способ его выделения, так чтобы не оставалось никаких сомнений, где проходит граница такой области.

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

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

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

» Примером, когда Комитету целесообразно объявить области ремонтируемыми участками с помощью описания, а не с помощью разметки, являются места, которым был нанесен значительный ущерб следами копыт животных (см. Типовое Местное правило F-10).

» В других случаях общее описание составлять нецелесообразно. Например, нецелесообразно определять Местным правилом ремонтируемые участки все колеи, от колес обслуживающей гольф-поле техники, так как большая часть повреждений будет скорее всего незначительной, и предоставление рельефа без штрафа не будет оправданным. Вместо этого следует выделить линиями или колышками все глубокие колеи, чтобы у игрока не возникало сомнений, есть ли у него право на рельеф.

2G Зоны, запрещенные для игры

В определении «Зона, запрещенная для игры» говорится, что это часть гольф-поля, игра в которой запрещена Комитетом. Зона, запрещенная для игры, может находиться либо в пределах участка в аномальном состоянии, либо в пределах штрафной области, и может быть или частью этих областей, или занимать их полностью.

(1) Что можно размечать, как зоны, запрещенные для игры

Комитет может обозначить весь участок в аномальном состоянии, всю штрафную область или какие-либо их части в качестве зоны, запрещенной для игры, по любым причинам, таким как:

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

Чтобы понять, должна ли зона, запрещенная для игры, быть размечена как участок в аномальном состоянии или как штрафная область, Комитету следует учитывать тип размечаемой области и то, какой рельеф будет для игрока в данном случае более уместным – рельеф без штрафа или рельеф со штрафом. Например:

- Если область содержит воду, например, ручей, озеро или болото, то она должна быть размечена как штрафная область.
- Небольшие области редких растений, расположенные близко к паттинг-грину, целесообразно размечать, как участок в аномальном состоянии.
- Если большие песчаные области вдоль лунки являются экологически уязвимыми, то было бы слишком щедро размечать такие большие области как участок в аномальном состоянии, и поэтому их следует разметить как штрафные области.

Если гольф-поле находится рядом с частной собственностью (такой, как жилые дома или сельскохозяйственные угодья), то такие области, которые не являются частью гольф-поля, Комитет обычно размечает как пространство за пределами гольф-поля. Не следует размечать примыкающие к гольф-полю частные владения как штрафные области или зоны, запрещенные для игры, поскольку это снижает наказание для игрока, чей мяч оказался в такой области. Если необходимо запретить игроку стоять в какой-либо области гольф-поля, чтобы сыграть мяч, находящийся на гольф-поле, такая область может быть размечена как зона, запрещенная для игры (см. Типовое Местное правило E-9).

(2) Как размечать зоны, запрещенные для игры

Комитету следует обозначать границу зоны, запрещенной для игры, с помощью таких линий или колышков, чтобы стало понятно, находится ли эта область внутри участка в аномальном состоянии или внутри штрафной области. Кроме того, линия или колышки

(или верхние части этих колышков) также должны указывать, что эта область является зоной, запрещенной для игры.

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

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

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

2Н Неотъемлемые объекты гольф-поля

Неотъемлемые объекты гольф-поля – это искусственные объекты, которые не дают права на рельеф без штрафа. Примерами объектов, которые Комитет мог бы назвать неотъемлемыми объектами гольф-поля, являются:

- Объекты, которые задуманы как часть необходимого испытания при прохождении этого гольф-поля, например, дороги и дорожки, с которых игроки обычно играют.
- Калитки для прохода через стены или ограждения, ограничивающие гольф-поле (см. Интерпретацию «Граничные объекты/2»).
- Объекты, которые расположены настолько близко к граничному или другому объекту гольф-поля, что получение рельефа без штрафа при вмешательстве препятствия также означало бы для игрока возможность вбросить мяч в стороне от граничного объекта или другого элемента, когда это не желательно. Например, если поддерживающие дерево растяжки определить как неотъемлемые объекты гольф-поля, то в таком случае можно быть уверенным, что при вмешательстве растяжки игрок не получит рельеф также и для дерева.
- Такие объекты, как искусственные стены или сваи, которые находятся внутри штрафных областей, или искусственные стены или подложки бункеров. Например, когда указанные объекты расположены близко к границе штрафной области, то игроку, мяч которого находится вне штрафной области, возможно придется встать на подпорную стенку и тогда он получит право на рельеф без штрафа, в то время, как игрок, мяч которого находится внутри штрафной области, рельеф без штрафа получить не сможет.

Комитету следует Местным правилом определить эти объекты как неотъемлемые объекты гольф-поля (см. Типовое Местное правило F-1).

Если неотъемлемым объектом гольф-поля должна считаться только часть препятствия, то именно эта часть должна быть отчетливо выделена, и информация об этом доведена до сведения игроков. Это можно сделать с помощью размещения колышков отличительного цвета на каждой стороне той части препятствия, где рельеф без штрафа не разрешен, либо с помощью выделения краской.

2I Зоны вбрасывания

(1) Когда использовать зоны вбрасывания

Зона вбрасывания – это особая форма области рельефа, которая может быть подготовлена Комитетом. При использовании рельефа в зоне вбрасывания игрок должен вбросить мяч

внутри зоны вбрасывания, и мяч должен прийти в состояние покоя в этой зоне вбрасывания. Комитет должен принять Местное правило, в котором указывается, при каких обстоятельствах может использоваться данная зона вбрасывания (см. Типовое Местное правило E-1).

Зоны вбрасывания следует подготавливать тогда, когда существуют практические проблемы применения игроками обычных вариантов рельефа в соответствии с Правилom, например:

- Правилom 13.1f – Неверный грин.
- Правилom 16.1 – Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия).
- Правилom 16.2 – Опасная ситуация с животным.
- Правилom 17 – Штрафные области.
- Правилom 19 – Неиграемый мяч
- Типовыми Местными правилами, такими как E-5 – Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля или F-23 – Временные неподвижные препятствия.

Обычно зоны вбрасывания используются, чтобы предоставить игроку дополнительный вариант рельефа. Однако Комитет также может обязать игрока использовать зону вбрасывания как единственный вариант рельефа по тому или иному Правилу (не считая рельеф удар и расстояние).

Если Комитет делает использование зоны вбрасывания обязательным, что заменяет любые другие варианты рельефа, предусмотренные соответствующим Правилom, то эта информация должна быть доведена до сведения игроков.

(2) Где располагать зоны вбрасывания

Комитету следует постараться разместить зону вбрасывания так, чтобы поддерживался задуманный архитектором гольф-поля замысел прохождения лунки, и обычно она должна быть расположена не ближе к лунке, чем место, где игрок вбрасывал бы мяч, если бы использовал один из вариантов рельефа по соответствующему Правилу. Например, при размещении зоны вбрасывания для штрафной области, ее следует устанавливать не на стороне паттинг-гринa, а в таком месте, чтобы у игрока по-прежнему оставалось влияние штрафной области.

Зоны вбрасывания можно обозначать многими способами (например, с помощью линий на земле, ти-маркеров, колышков или табличек), и они могут быть любой формы, например круглой или квадратной. Размер зоны вбрасывания может зависеть от того, как часто она будет использоваться и где она находится, но обычно ее радиус составляет одну длину клюшки или меньше. Если зона вбрасывания обозначена краской, то на земле также следует нанести символы или обозначения, чтобы указать игрокам ее статус.

Если вероятно, что зона вбрасывания будет использоваться часто, то Комитет может определить ее границы в Местном правиле. Например, может быть указано, что границы зоны вбрасывания находятся в пределах одной длины клюшки от определенного физического объекта, такого как табличка или колышек. В таком случае этот объект можно было бы перемещать и тем самым поддерживать зону вбрасывания в хорошем состоянии.

3 Местные правила для обычной игры

Местное правило – это изменение или дополнение к Правилу, которое Комитет принимает для обычной игры или конкретного соревнования. Комитет несет ответственность за принятие решения о введении каких-либо Местных правил, а также за их соответствие принципам, изложенным в Разделе 8. Комитет должен обеспечить возможность для игроков ознакомиться со всеми Местными правилами, например, разместив их на счетных карточках, на сайте гольф-поля, на доске объявлений, или раздав их персонально.

Местные правила, принимаемые для обычной игры, подразделяются на следующие основные категории:

- Определение границ гольф-поля и других областей гольф-поля (Разделы 8A-8D),
- Определение специальных или обязательных процедур рельефа (Раздел 8E), и
- Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля (Раздел 8F).

Комитету также следует принять к сведению Раздел 8L – Неразрешенные местные правила.

Полный список типовых Местных правил можно найти в начале Раздела 8.

См. Раздел 5C, где указаны другие типы Местных правил, которые чаще используются для соревнований, чем для обычной игры.

4 Дополнительные соображения для обычной игры

4A Темп игры и Кодекс поведения

Чтобы все игроки во время обычной игры получили большее удовольствие, Комитет может предпринять определенные действия для улучшения темпа игры и соблюдения игроками норм поведения, например:

- Уменьшить размеры групп, увеличить стартовые интервалы, ввести дополнительные стартовые интервалы.
- Подумать о принципиальных изменениях в подготовке гольф-поля, например, увеличить ширину фервеев, уменьшить высоту или толщину рафа, снизить скорость гринов.
- Рекомендовать игрокам играть из областей-ти, которые соответствуют их уровню игры.
- Принять политику по темпу игры и Кодекс поведения.

В следующих разделах приводятся некоторые соображения, которые Комитет должен принимать во внимание при принятии политики по темпу игры или Кодекса поведения.

(1) Политика по темпу игры

- Характер такой политики часто зависит от возможностей, которые есть на данном гольф-поле.
- Например, на одном гольф-поле, которое имеет ограниченное количество персонала, может быть просто заявлено, что группа должна держаться за группой впереди, и каждая группа должна играть гольф-поле за определенное время, в то время как другое гольф-поле может выделить несколько человек, чтобы контролировать темп игры и по необходимости подгонять отстающие группы.
- Контролировать выполнение такой политики обычно лучше с помощью дисциплинарных мер. Такие наказания не прописаны непосредственно в Правилах гольфа, так что готовить и интерпретировать наказания такого типа должен Комитет.

(2) Политика в отношении Кодекса Поведения

- Для обычной игры Комитет может в клубном доме разместить объявление, в котором будет указано, какое поведение или внешний вид неприемлемы на этом гольф-поле, том числе в отдельных его местах.
- Соблюдать такую политику обычно лучше всего получается с помощью дисциплинарных мер. Такие наказания не прописаны непосредственно в Правилах гольфа, так что готовить и интерпретировать наказания такого типа должен Комитет.

4В Приостановка игры

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

4С Помощь в вопросах Правил гольфа

Во время обычной игры у игроков могут возникать вопросы по применению Правил. На каждом гольф-поле должен быть назначен один или несколько человек, уполномоченных рассматривать такие вопросы. Во многих случаях таким человеком является гольф-профессионал или управляющий. Если такой человек не уверен в правильности решения, то он может переадресовать вопрос в соответствующий орган, занимающийся вопросами Правил.

III Соревнования

5 Перед соревнованием

В зависимости от гольф-поля и уровня соревнования в распоряжении Комитета могут находиться разные ресурсы, и вполне возможно, что не всегда Комитет сможет применить все предложенные рекомендации. В таком случае Комитету необходимо расставить свои приоритеты для каждого соревнования.

Время до начала соревнования является возможно самым важным периодом с точки зрения обеспечения надлежащего проведения соревнования. В обязанности Комитета в этот период входят:

5А Принятие Условий соревнования

В Условиях соревнования определяется структура каждого соревнования, в том числе, требования к допуску участников и подаче заявок, программа и формат соревнования, методы распределения мест в случае равных результатов. В обязанности Комитета входит:

- Подготовить понятные и однозначные Условия соревнования.
- Предоставить игрокам возможность ознакомиться с Условиями соревнования.
- Прояснить вопросы в случае их возникновения.

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

Каждый игрок обязан знать и соблюдать Условия соревнования.

Примерный текст Условий соревнования можно найти на сайте RandA.org.

(1) Условия допуска

В Условиях соревнования Комитет может наложить определенные ограничения на право участвовать в соревновании.

Требования в отношении пола

К участию в соревновании могут допускаться представители только одного пола.

Возрастные ограничения

К участию в соревновании могут допускаться игроки только определенного возраста. Если принято такое ограничение, важно указать дату, на которую определяется возраст игроков, например.

- Для юниорского соревнования, возраст игроков которого не должен превышать 18 лет, в Условиях соревнования может говориться, что игроку должно быть 18 лет или меньше на 1 января года проведения соревнования, либо на другую дату, например, на запланированную дату последнего дня соревнования.
- Для соревнования, в котором возраст участников должен быть 55 лет и старше, в Условиях соревнования может говориться, что игроку должно исполниться 55 лет на дату первого дня соревнования.

Любительский или профессиональный статус

Соревнование может проводиться только среди любителей, только среди профессионалов, или не иметь ограничений такого рода. Если соревнование открыто для всех, то Комитет должен обеспечить возможность всем игрокам-любителям надлежащим образом себя идентифицировать и до начала соревнования отказаться от денежных призов.

Ограничения по гандикапу

Комитет может установить ограничения и (или) предельные значения гандикапов для допуска или учета в соревновании, в том числе: ===

- Установить верхнее или нижнее предельное значение гандикапов.
- В командных форматах, таких как Форсом или Форбол:
 - » Ограничить максимальную разницу между значениями гандикапов партнеров. Для выполнения данного требования Комитет также может уменьшить гандикап игрока с более высоким гандикапом, или
 - » Ограничить максимальное суммарное значение гандикапов партнеров. Для выполнения данного требования Комитет также может уменьшить гандикап одного или обоих игроков.
- Если соревнование играется в несколько раундов, между которыми гандикап может меняться, то установить, будет ли игрок играть все соревнование с гандикапом, зафиксированным на первый день, или играть каждый раунд с пересчитанным гандикапом.

Местожителство и членство

Комитет может допускать к соревнованию только тех игроков, которые проживают или родились в определенной местности, области, стране или ином географическом регионе. Также допустимо требование, чтобы все игроки были членами определенного гольф-клуба, организации или гольф-объединения.

(2) Заявки и даты

Должны быть указаны способ подачи заявок на участие в соревновании, а также даты начала и окончания приема заявок, например:

- Подача заявки через заполнение формы на веб-сайте, отправка заявки по почте или внесение своего имени в список в любое время до начала соревнования.
- Как и когда оплачивается какой-либо заявочный взнос.
- Когда заканчивается прием заявок. Комитет может установить определенную дату окончания приема заявок или дать игрокам возможность заявляться вплоть до дня соревнования.
- Процедура, которая будет использоваться при определении состава участников, если количество заявок превысит максимальное количество, например, прием заявок в порядке поступления, с помощью процедуры отбора или на основе меньших значений гандикапов.

(3) Формат соревнования и гандикаповая форма

При необходимости следует прояснить следующие моменты, касающиеся формата соревнования:

- Даты игры или, если это матчевая встреча на протяжении длительного периода времени, – последняя дата, до которой должен быть завершен каждый матч.
- Формат игры (например, матчевая игра, игра на счет ударов или игра на счет ударов с последующей матчевой игрой).
- Количество и последовательность лунок в раунде.
- Количество раундов, в том числе, наличие отсева.
- Если предполагается отсев, то когда он будет происходить, как будут распределяться места в случае равных результатов и сколько игроков проходят в следующие раунды.
- Области-ти, которые будут использоваться.
- Распределение гандикаповых ударов, т.е. порядок лунок, на которых отдают или получают гандикаповые удары.
- Если будет сетка соревнования или разделение на подгруппы, то как это будет организовано, см. Раздел 5F(1).
- Какие призы будут присуждены (включая какие-либо ограничения на право их получения). Для соревнований с участием гольфистов-любителей Комитет должен убедиться, что призы для этих любителей соответствуют ограничениям, налагаемым Правилами любительского статуса, а также в том, что любители заранее отказались от своего права на денежные призы или призы, стоимость которых может превышать ограничения.

(4) Условия для других форматов игры

Альтернативные методы ведения счета

Если форматами игры являются «Стейблфорд», «Максимальный счет» или «Пар/Богги», то в Условиях соревнования может потребоваться указать определенные аспекты в отношении того, как будут начисляться очки или максимальное количество ударов, которое игрок может засчитать на каждой лунке.

Стейблфорд

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

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

Максимальный счет

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

Максимальное количество может быть установлено одним из следующих способов:

- Относительно пара лунки, например, удвоенное значение пара,
- Фиксированное число, например, 8, 9 или 10, или
- С учетом гандикапа игрока, например, нетто-счет двойной богги.

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

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

Пар/Богги

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

Другие форматы игры

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

Командные соревнования

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

- Какие-либо ограничения в отношении тренеров или советателей (см. Типовое Местное правило в Разделе 8Н).
- В матчевой игре:
 - » Приемлема ли ничья в качестве результата матча или матчи должны играть до выявления победителя.
 - Количество очков, начисляемых за выигрыш или ничью в матче.
 - » Если какие-то матчи завершились, а другие матчи не успевают быть сыгранными в запланированный день из-за темноты или плохой погоды, то в Условиях соревнования необходимо уточнить, как трактовать завершенные и незавершенные матчи. Например, Комитет может учитывать завершенные матчи, как они были сыграны, а незавершенные

матчи считать ничейными или требующими последующего переигрывания. Либо указать, чтобы все матчи должны быть переиграны, и разрешить каждой команде изменить первоначальный состав игроков.

» Нужно ли доигрывать до конца оставшиеся матчи, если команда уже выиграла матч или соревнование.

- В игре на счет ударов:

» Количество результатов, идущих в зачет каждой команды.

» Идет в зачет результат, показанный на 18-ти лунках, или сравниваются результаты на каждой лунке.

- Как будут распределяться места в случае равных результатов во всем соревновании, например, с помощью переигровки, методом сравнения счетных карточек или сравнением результатов, не пошедших в зачет.

(5) Когда счетная карточка считается сданной

В игре на счет ударов согласно Правилу 3.3b игроки несут ответственность за правильность своего счета на каждой лунке и за незамедлительную сдачу счетной карточки в Комитет по завершении раунда.

Комитет должен сообщить игрокам, где следует сдавать счетные карточки, выделить своего представителя, который мог бы ответить на возможные вопросы игроков относительно Правил и заверить правильность их результатов.

По возможности, следует организовать тихое, отдельное помещение, где игроки могли бы проверить достоверность результатов своих счетных карточек, переговорить с членом Комитета, если это необходимо, и сдать свои счетные карточки.

Указать, когда счетная карточка считается сданной

Комитет должен указать, когда счетная карточка считается сданной. Возможные варианты:

- Назначить место сдачи счетных карточек и предоставить игроку возможность вносить изменения в свою счетную карточку до тех пор, пока он не покинет это место. Это будет означать, что даже если игрок передал счетную карточку рефери или регистратору, в нее все еще будет можно внести изменения, пока игрок находится в этом месте.
- Организовать ящик для сдачи счетных карточек, и в этом случае карточка считается сданной, как только игрок опустил ее в ящик. При таком методе выше вероятность сдачи игроком неверной счетной карточки, но он является наилучшим в случае небольшого количества персонала или когда одновременно много игроков заканчивают игру (например, при одновременном старте «шотган»).

Требование, чтобы игроки указывали дополнительную информацию в счетной карточке

Комитет может попросить игроков оказать содействие Комитету и внести в счетную карточку информацию, внесение которой обычно является обязанностью Комитета. По Правилам гольфа Комитет не может применить к игроку штраф, если он не выполнит такую просьбу или допустит ошибку при ее выполнении, но Комитет может наложить дисциплинарное взыскание на игрока, который неоднократно отказывается выполнить просьбу. Например, Комитет может попросить игроков:

- Суммировать все счета, а в соревновании Форбол – определить счет, который засчитывается для стороны.
- Записать очки, набранные на каждой лунке, в счетную карточку в формате Стейблфорд.

- Записать, была ли лунка выиграна, проиграна или сыграна вничью в формате Пар/Богги.
- Записать в счетную карточку конкретные данные, такие как фамилия, дата и название соревнования.

Аналогичным образом, Комитет может попросить, чтобы игроки помогали Комитету, вводя свои результаты в компьютерную систему по завершении раунда, но по Правилам гольфа игрока нельзя оштрафовать, если он не выполняет эти просьбы или допускает при выполнении ошибку. Но Комитет может предусмотреть дисциплинарное взыскание, например в Кодексе поведения, для игрока, который неоднократно отказывается выполнить просьбу.

(6) Как распределять места при равных результатах

Для матчевой игры или игры на счет ударов в Условиях соревнования может быть указан способ распределения мест при равных результатах.

Матчевая игра

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

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

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

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

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

Игра на счет ударов

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

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

Переигровка в игре на счет ударов

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

- Когда будет проводиться переигровка, например, в определенное время, сразу после завершения игры последней группы или в последующие дни.
- На каких лунках будет проводиться переигровка.

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

Метод сопоставления счетных карточек (или метод сравнения счетов по лункам)

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

Одним из методов сопоставления счетных карточек является определение победителя по счету в последнем раунде. Если игроки с равным счетом показали в последнем раунде одинаковый счет, то победитель определяется по счету, показанному на последних девяти лунках, на последних шести лунках, на последних трех лунках и, наконец, на 18-й лунке. Если эти результаты тоже одинаковы, то последовательно сравниваются счета первой девятки – на последних шести лунках, на последних трех лунках и на завершающей лунке. Если в раунде меньше 18 лунок, то количество лунок, используемых при сопоставлении счетов, может быть скорректировано.

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

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

Дополнительные соображения:

- Если игроки соревнования стартуют из разных областей-ти, то при использовании данного метода рекомендуется вместо последних девяти лунок, последних шести лунок и т.д. указывать лунки с 10 по 18, с 13 по 18 и т.д.
- Если в соревновании с учетом гандикапа не используется установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов, например, в индивидуальной игре на счет ударов, то при сравнении последних девяти, шести или трех лунок, из результата на этих лунках следует вычитать половину, одну треть или одну шестую часть гандикапа.

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

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

(7) Когда результат соревнования становится окончательным

Важно, чтобы Комитет в Условиях соревнования оговорил, когда и каким образом результат соревнования становится окончательным, поскольку от этого зависит, как Комитет будет решать вопросы Правил, которые возникнут после завершения игры как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов (См. Правило 20).

Матчевая игра

Примеры Условий соревнования, указывающих, каким образом результат матча становится окончательным:

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

Если результат матча становится окончательным после того, как он размещен на официальном табло результатов, то Комитет может опубликовать на табло имя победителя самостоятельно или поручить это игрокам. В некоторых случаях официальное табло – это специальная, размещенная на видном месте, конструкция, в других случаях им может служить и лист бумаги в про-шоупе или раздевалке.

В случаях, когда Комитет назначает рефери для сопровождения матча, какое-либо объявление рефери о результате матча на финальном паттинг-грине не является официальным объявлением, если только именно такой метод не заявлен в Условиях соревнования.

Игра на счет ударов

Примеры Условий соревнования, указывающие при каких обстоятельствах соревнование в игре на счет ударов является завершенным:

- Все результаты были размещены на табло или доске объявлений,
- Победители были объявлены на церемонии награждения, или
- Были вручены призы.

В случае, когда за квалификационными соревнованиями в формате игры на счет ударов следуют матчевые игры Правило 20.2e(2) указывает, что этап соревнований в игре на счет ударов завершен после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

(8) Изменение Условий соревнования после его начала

Условия соревнования определяют структуру соревнования, и после начала соревнования его положения могут быть изменены только в крайне исключительных обстоятельствах.

Пример ситуации, когда Условия соревнования не должны изменяться:

- Поскольку игроки начинают раунд, предполагая играть определенное количество лунок, и возможно планируют свою игру с учетом этого, то количество лунок, которое должно быть сыграно в раунде, не должно изменяться после начала этого раунда. Например, если из-за плохой погоды игра приостановлена после того, как все игроки закончили 9 из 18-ти лунок раунда, Комитет не может объявлять результаты на основании только 9-ти лунок.

Примеры ситуаций, когда существуют исключительные обстоятельства и Условия соревнования, могут быть изменены:

- Если обстоятельства, такие как плохая погода, влияют на количество раундов, которое можно успеть сыграть за оставшееся время, то количество игровых раундов или количество лунок в не начавшихся еще раундах, могут быть изменены с учетом данных обстоятельств. Аналогично, если такие обстоятельства не оставляют возможности в оставшееся время сыграть в запланированном формате, то формат соревнования может быть изменен.
- Метод распределения мест может быть изменен только при исключительных обстоятельствах. Например, если было заявлено, что методом распределения мест при равных результатах в соревновании в игре на счет ударов является переигровка лунка-залункой, но плохая погода не оставила возможности для такой переигровки, то Комитет может заменить переигровку на метод обратного подсчета счетных карточек.

(9) Противодействие допингу

Условия соревнования могут требовать от игроков соблюдения политики противодействия допингу. Комитет может написать и интерпретировать свою собственную политику противодействия допингу, хотя руководство по разработке такой политики обычно предлагает национальный руководящий орган.

5В Разметка гольф-поля

При подготовке к соревнованию Комитет должен удостовериться, что гольф-поле правильно размечено, обновить все элементы разметки, которые используются при обычной игре, а при необходимости – изменить их. Хотя обычно не существует единственного «правильного» способа размечать гольф-поле, его неправильная разметка или отсутствие таковой может привести к ситуациям, когда игрок не сможет действовать в соответствии с Правилами или когда Комитет будет вынужден принимать решения во время игры, а это может привести к тому, что к игрокам будут предъявлены неодинаковые требования.

В Разделе 2 приводится подробное руководство и рекомендации о том, как размечать гольф-поле для обычной игры, но это в равной степени также относится и к соревнованиям и должно использоваться Комитетом при подготовке к соревнованиям.

В случае внесения изменений в разметку гольф-поля для соревнований Комитет должен убедиться, что информация об этом доведена до сведения всех игроков, которые регулярно играют на данном гольф-поле, с тем, чтобы они не запутались и не совершили неверных действий неумышленно.

В дополнение к информации, имеющейся в Разделе 2, Комитету возможно будут полезны следующие моменты:

(1) За пределами гольф-поля

Комитет отвечает за должную разметку всех границ гольф-поля. Желательно нарисовать небольшой белый кружок вокруг основания каждого белого колышка или другого граничного объекта, и если такой объект будет перемещен во время игры, его можно будет вернуть в первоначальное местоположение. Если для обозначения границы гольф-поля используются линии или точки, нанесенные краской, то их следует обновить, чтобы они были хорошо заметны. В Местных правилах должно разъясняться, где проходят границы гольф-поля, которые определяются объектами, отличными от колышков или ограждений (см. Типовое Местное правило А-1).

(2) Штрафные области

Перед соревнованием Комитет может счесть необходимым пересмотреть разметку некоторых или всех штрафных областей.

- Не следует делать частью основной области штрафные области, которые содержат водоемы, но можно скорректировать их границы.
- От некоторых штрафных областей можно отказаться или наоборот добавить их, либо можно изменить их границы для того, чтобы изменить сложность лунки, например там, где будет сочтено целесообразным более строго наказывать игрока за неточный удар. Например, для обычной игры Комитет может размечать участки с густыми деревьями и кустами в качестве штрафных областей, но для соревнований этого делать не следует. Если происходят такие изменения в разметке, то следует позаботиться, чтобы довести эту информацию до всех игроков, которые регулярно играют на данном гольф-поле, чтобы они не запутались и не совершили неверные действия неумышленно.
- Когда добавляются или сокращаются штрафные области, Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции, чтобы определить, повлияет ли такое изменение на выданный рейтинг поля.
- Цвет некоторых штрафных областей может быть изменен с красного на желтый или наоборот. Например, для некоторых соревнований может быть желательно, чтобы штрафная область, расположенная рядом с паттинг-грином, была размечена желтым цветом, когда Комитет не предполагает возможность вбрасывания мяча на стороне паттинг-грина, после того как мяч скатился с паттинг-грина в штрафную область. В некоторых случаях может иметь смысл предусмотреть зону вбрасывания в качестве дополнительного варианта рельефа, например, для островного грина, где игрокам приходится перебивать мяч через воду на большое расстояние.
- Для обычной игры Комитет может обойтись тем минимальным количеством колышков, что установлены на гольф-поле для обозначения штрафных областей, даже если их не везде хватает, в результате чего части некоторых штрафных областей могут выходить за размеченную область. Для соревнований все колышки нужно проверить и при необходимости установить дополнительные колышки, чтобы привести разметку штрафных областей в надлежащий порядок.
- Рекомендуется по возможности сделать разметку штрафных областей не только с помощью колышков, но и с помощью красных или желтых линий. Линия дает уверенность, что в штрафную область входят надлежащие области, что граница штрафной области не будет изменена при удалении колышка, и что игрок сможет легко определить, где использовать рельеф. Как правило, разметка линиями предполагает меньшее количество колышков.

(3) Бункеры

На большинстве гольф-полей Комитету не нужно предпринимать особенные действия, чтобы подготовить бункеры к соревнованию. Они должны быть разровнены утром в день соревнований, а грабли должны быть размещены там, где Комитет сочтет это необходимым (см. Раздел 2D). Если сложно определить границу бункера, то во избежание путаницы среди игроков и рефери Комитету следует подумать, возможно ли ее определить более четко (с помощью дополнительных работ, разметки или Местного правила).

(4) Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля

Комитету следует осмотреть все гольф-поле и убедиться, что все области, которые должны быть размечены как ремонтируемые участки, размечены должным образом. Следует также уточнить в Местных правилах статус всех препятствий и неотъемлемых объектов гольф-поля (см. Типовое Местное правило F-1).

В идеале, Комитет должен разметить все области ремонтируемых участков до начала соревнований. Но если это необходимо, то Комитет может объявить некоторую область ремонтируемым участком также и во время раунда, как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов.

Если в течение раунда был предоставлен рельеф для такой неразмеченной области, то Комитет должен как можно скорее разметить эту область как ремонтируемый участок, чтобы все остальные участники соревнования знали об измененном статусе этой области.

(5) Зоны, запрещенные для игры

Если на гольф-поле имеются зоны, запрещенные для игры, Комитет должен убедиться, что они выделены надлежащим образом. Комитет может также разместить в этих областях объявления, чтобы обеспечить понимание игроками существующего запрета на игру из этих зон.

(6) Временные препятствия

Для некоторых соревнований могут быть построены временные сооружения, такие как палатки или трибуны. Статус этих сооружений должен быть уточнен в Местных правилах в качестве либо «Неподвижных препятствий», либо «Временных неподвижных препятствий» (ВНП). Если они будут трактоваться как ВНП, то следует использовать Местное правило о временных неподвижных препятствиях (см. Типовое Местное правило F-23). Это Местное правило дает игроку дополнительный рельеф, если есть вмешательство в линию прямой видимости, поэтому игроку не потребуется играть вокруг препятствия или через него.

5С Местные правила (включая Модифицированные Правила гольфа для игроков с ограниченными возможностями)

Комитет отвечает за вопросы принятия необходимых Местных правил и за их соответствие принципам, изложенным в Разделе 8. Местное правило – это изменение или дополнение к Правилу, которое Комитет принимает для обычной игры или конкретного соревнования. Комитет должен обеспечить игрокам возможность ознакомиться со всеми Местными правилами, например, разместив их на счетных карточках, на сайте гольф-поля, на доске объявлений, или раздав их персонально.

При рассмотрении вопроса о принятии Местного правила Комитет должен учитывать следующее:

- Для данного соревнования или гольф-поля Местные правила имеют такой же статус, как и Правила гольфа, и
- Местные правила должны использоваться как можно более ограниченно и только для ситуаций и политик, изложенных в Разделе 8.

Полный список разрешенных типовых Местных правил можно найти в начале Раздела 8.

Местные правила, принимаемые для соревнований, подразделяются на следующие основные категории:

- Определение границ гольф-поля и других областей гольф-поля (Разделы 8A-8D),
- Определение специальных процедур рельефа (Раздел 8E),
- Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля (Раздел 8F),
- Использование особого снаряжения (Раздел 8G),
- Кто может давать советы игрокам (Раздел 8H),

- Когда и где игроки могут тренироваться (Раздел 8I),
- Процедуры приостановки игры (Раздел 8J), и
- Политика по темпу игры (Раздел 8K).

Комитету также следует принять к сведению Раздел 8L – Неразрешенные местные правила.

Модифицированные правила гольфа для игроков с ограниченными возможностями

Игроки с ограниченными возможностями могут использовать модифицированные Правила. Модифицированные правила применяются только в том случае, если они приняты Комитетом, и они не применяются автоматически на всех соревнованиях с участием игроков с ограниченными возможностями.

Вопрос о введении Модифицированных правил для игроков с ограниченными возможностями, которые принимают участие в соревновании, остается на усмотрение Комитета соревнования.

Целью Модифицированных правил является предоставление возможности игроку с ограниченными возможностями играть на справедливых условиях с игроками, которые имеют ограниченные возможности другого типа или не имеют их.

Более подробная информация и указания представлены в разделе Модифицированные правила для игроков с ограниченными возможностями.

5D Определение тренировочных областей

На многих гольф-полях есть свои специальные тренировочные области, например, тренировочный рейндж, тренировочные паттинг-грины, области для игры из бункеров и области для чипов. Игрокам разрешается тренироваться в этих областях, независимо от того, находятся эти области внутри или за пределами границ гольф-поля. Рекомендуется, чтобы тренировочные области, расположенные на гольф-поле, были указаны в Местных правилах, чтобы было понятно, могут ли игроки тренироваться в этих областях до и после своих раундов. Комитету возможно придется определить границы этих областей, чтобы указать, где именно могут тренироваться игроки.

Комитет также может предоставить игрокам больше возможностей в отношении времени и мест тренировки:

- Местное правило может разрешать тренировку на некоторых определенных частях гольф-поля, например, когда на гольф-поле не предусмотрено постоянное место для тренировок. Если будет принято такое решение, то рекомендуется запретить игрокам тренироваться на всех паттинг-грингах или из бункеров, находящихся на гольф-поле.
- Местное правило может разрешить тренировку на гольф-поле в целом, например:
 - » Если соревнование начинается во второй половине дня, и Комитет не намерен ограничивать возможность игроков играть на гольф-поле ранее в этот день, или
 - » Если после приостановки игры более целесообразным было бы дать игрокам возможность пробить несколько ударов где-то на гольф-поле, а не возвращать их обратно на тренировочный рейндж.
- Положения Правила 5.2 разрешают или запрещают тренировку до соревновательных раундов или между ними, но Комитет может принять Местное правило, изменяющее эти положения (см. Типовое Местное правило I-1).
- Правило 5.5 дает Комитету возможность принять Местное правило, запрещающее тренировку на паттинг-грине только что завершенной лунки или поблизости от нее (см. Типовое Местное правило I-2).

5Е Области-ти и местоположение лунок

(1) Выбор областей-ти

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

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

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

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

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

(2) Выбор местоположения лунок

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

- При выборе местоположений лунок следует учитывать уровень игры участников, так чтобы выбранные местоположения лунок не были чересчур сложными, значительно замедляющими игру, или наоборот слишком легкими, не представляющими никакого труда для хороших игроков.
- Скорость гринов является существенным фактором при выборе местоположения лунки. Если расположение лунки может быть подходящим для медленного грина, то при увеличении скорости этого грина то же самое расположение лунки может оказаться слишком сложным.
- Комитет должен избегать размещения лунок на склоне, где мяч не приходит в состояние покоя. Если позволяет форма грина, то лунку следует располагать в таком месте, чтобы вокруг нее была относительно плоская область радиусом от полуметра до метра, и чтобы выполненный с нужной скоростью патт останавливался около лунки.

Некоторые дополнительные соображения:

- Необходимо располагать лунку так, чтобы между ней и передним и боковыми краями паттинг-грина оставалось достаточно поверхности паттинг-грина, куда бы мог приземлиться удар апроуч, выполненный на данной лунке. Например, обычно не рекомендуется размещать лунку сразу за большим бункером в случае, если для большинства участников на данной лунке требуется выполнять длинный удар апроуч.
- Соблюдать баланс в расстановке лунок на всем гольф-поле так, чтобы количество позиций лунок справа, слева, в центре, спереди и сзади не сильно отличалось.

5F Стартовое распределение, группы и время стартов

(1) Стартовое распределение игроков

В соревнованиях по матчевой игре стартовое распределение определяет общую сетку всех матчей, а также пары игроков каждого матча первого круга. Стартовое распределение может быть создано несколькими способами:

- Случайный способ – Игроки выбираются случайным образом и по порядку вносятся в матчевую сетку.
- Отборочные этапы – игроки могут сыграть один или несколько отборочных раундов. Показанный в отборочном этапе результат определяет место игрока в матчевой сетке.
- Гандикап – Игроки могут быть расставлены в соответствии со значениями их гандикапов, то есть, в первом круге игрок с наименьшим гандикапом встречается с игроком с наибольшим гандикапом, игрок со вторым наименьшим гандикапом встречается с игроком со вторым наибольшим гандикапом и т.д.
- Посев – некоторые игроки, например, действующий чемпион, могут быть внесены («посеяны») в определенные места матчевой сетки, в то время как другие игроки размещаются либо случайным образом, либо согласно отборочным результатам.

Стартовое распределение должно быть организовано таким образом, чтобы два игрока, посеянных выше остальных, располагались с противоположных сторон матчевой сетки, и далее по порядку, как показано в следующей таблице.

Верхняя половина

Нижняя половина

64 игрока

1 против 64

2 против 63

32 против 33

31 против 34

16 против 49

15 против 50

17 против 48

18 против 47

8 против 57

7 против 58

25 против 40

26 против 39

9 против 56

10 против 55

24 против 41

23 против 42

4 против 61

3 против 62

29 против 36

30 против 35

13 против 52

14 против 51

20 против 45

19 против 46

5 против 60

6 против 59

28 против 37

27 против 38

12 против 53

11 против 54

21 против 44

22 против 43

Верхняя половина

Нижняя половина

32 игрока

1 против 32

2 против 31

16 против 17

15 против 18

8 против 25

7 против 26

9 против 24

10 против 23

4 против 29

3 против 30

13 против 20

14 против 19

5 против 28

6 против 27

12 против 21

11 против 22

16 игроков

1 против 16

2 против 15

8 против 9
7 против 10
4 против 13
3 против 14
5 против 12
6 против 11
8 игроков
1 против 8
2 против 7
4 против 5
3 против 6

В случае равных результатов по итогам отборочного этапа (кроме претендентов на последнее место) места в матчевой сетке могут заполняться следующим образом:

- В очередности сдачи счетных карточек, при этом игрок, сдавший счетную карточку первым, получает меньший возможный номер и т.п.;
- Провести «переигровку» с помощью счетных карточек, или
- Случайным распределением среди игроков, которые показали одинаковый счет.

Если на последнее место в стартовом распределении претендуют игроки с одинаковым результатом, то Комитет может провести переигровку или добавить еще один круг матчей, чтобы уменьшить состав участников до четного количества игроков. Это должно быть указано в Условиях соревнования.

В некоторых соревнованиях Комитет может «посеять» действующего чемпиона. Если есть такое намерение, то обычно чемпиона «сеют» первым или вторым. Комитет также должен решить, необходимо ли чемпиону участвовать в отборочном турнире, в случае чего он не участвует в «посеве».

Раздельные подгруппы (также известные, как дивизионы)

Несмотря на то, что во многих соревнованиях все игроки соревнуются со всеми остальными игроками, бывают соревнования, когда Комитет делит участников на несколько подгрупп (иногда их называют дивизионами). Это делается для того, чтобы друг с другом соревновались игроки одного уровня, или чтобы было несколько победителей.

Состав этих подгрупп может определяться значением гандикапа, с помощью отбора или другим методом, определенным Комитетом. Принцип формирования таких подгрупп должен быть определен Комитетом в Условиях соревнования.

Несмотря на то, что подгруппы могут формироваться на основании значений гандикапов, это не означает, что в рамках каждой подгруппы соревнование должно проходить с учетом гандикапа, поскольку предполагается что все игроки этой подгруппы будут примерно одного уровня.

В соревновании по матчевой игре желательно включить в состав подгруппы такое количество участников, чтобы сильные игроки не проходили в следующий круг без игры, а в идеале, чтобы все игроки сыграли одинаковое количество матчей в формате на выбывание, например 8, 16, 32, 64 или 128. Если игроков недостаточно, чтобы заполнить финальную часть матчевой сетки, то там, где это необходимо, сильные игроки будут проходить во второй круг без игры. Количество игроков в подгруппах не обязательно

должно быть одинаковым. Например, в первой или чемпионской подгруппе может участвовать 32 игрока, а в других – 16.

(2) Время стартов и стартовые группы

Комитет может установить время стартов и состав групп или позволить игрокам определять их самим.

Если Комитет позволяет игрокам самим устанавливать время старта, то оно имеет тот же статус, что и время старта, установленное Комитетом (см. Правило 5.3а).

Для определения количества игроков в группе и стартового интервала между группами есть множество критериев. При формировании стартовых групп и стартовых времен важно принимать во внимание темп игры, а также общее количество времени, отведенное на соревнование. Группы из двух человек будут играть быстрее, чем группы из трех или четырех человек. Для небольших групп стартовые интервалы могут быть меньше. Если Комитет решает запускать игроков с нескольких лунок (например, с лунок 1 и 10), важно убедиться, что игрокам не придется долго ждать, когда они придут на другую стартовую область-ти раньше, чем с нее стартует последняя группа.

Если соревнование по матчевой игре проводится в течение продолжительного периода времени, и игрокам в матче разрешается самим договариваться о времени своих матчей, Комитет должен:

- Установить дату и время, до наступления которых каждый матч должен быть завершен.
- Указать, как будет определяться результат матча, если игроки не смогут завершить матч к указанной дате, например, что оба игрока будут дисквалифицированы или в следующий круг пройдет игрок, стоящим в паре под первым или вторым номером.

В матчевой игре Комитет формирует матчевую сетку, определяющую, кто будет играть в каждом матче, или иным образом указывает, как должны формироваться матчевые встречи. По возможности каждый матч должен начинаться в свое стартовое время, но иногда допускается, чтобы два матча игрались вместе.

(3) Маркеры

В игре на счет ударов, у игрока или стороны всегда должен быть кто-то, кроме игрока или члена стороны, кто бы вел счетную карточку. Комитет может указать или ограничить, кто может выступать в качестве маркера для каждого игрока, указав, что маркером должен быть игрок в том же соревновании и группе, игрок с гандикапом или каким-либо другим способом.

В формате, в котором два или более партнеров соревнуются вместе в составе стороны (например, в соревнованиях Форсом или Форбол), партнеру не разрешается выступать в качестве маркера стороны. Если в формате с участием партнеров число сторон не является четным, Комитету возможно придется найти маркера для стороны, играющей самостоятельно, или сформировать группу, состоящую из трех сторон.

(4) Стартовые области

Комитет может выделить отдельную область у первой области-ти или рядом с ней, где игроки должны присутствовать и быть готовыми к игре в свое стартовое время (см. Правило 5.3а).

Эту область можно выделить с помощью линий на земле, веревочных ограждений или каким-либо другим способом.

5G Политика по темпу игры

Комитет может установить свою собственную политику по темпу игры, принятую в качестве Местного правила (см. Правило 5.6b). На практике характер такой политики будет зависеть от количества членов Комитета, имеющих в распоряжении для ее реализации (см. Раздел 8K).

Политика по темпу игры может содержать следующие положения:

- Максимальное время на завершение раунда, лунки или последовательности лунок либо удара.
- При каких обстоятельствах считается, что первая группа вышла из графика, и при каких обстоятельствах считается, что любая другая группа вышла из графика относительно группы, играющей перед ней.
- Когда и каким образом группа или отдельные игроки могут подлежать контролю или хронометражу.
- Должны ли игроки быть предупреждены о том, что их хронометрируют или что у них зафиксировано нарушение темпа игры, и в какой момент времени.
- Структура штрафов за нарушение такой Политики.

Комитет должен обеспечить, чтобы соревнование проходило в быстром темпе. Понятие «быстрый темп игры» может быть разным для каждого гольф-поля, числа участников и количества игроков в группе. Поэтому:

- Комитет должен принять Местное правило, устанавливающее политику по темпу игры (см. Правило 5.6b).
- Такая политика должна, как минимум, ограничивать максимальное время на завершение раунда или части раунда.
- Политика должна предусматривать штрафы за несоблюдение игроком ее положений.
- Комитет также должен иметь в распоряжении другие меры, которые могли бы положительно повлиять на темп игры. В их числе:
 - » Административные решения, например уменьшение размеров групп, увеличение стартовых интервалов, введение дополнительных стартовых интервалов.
 - » Учет возможности внесения фундаментальных изменений в подготовку гольф-поля, например, увеличение ширины фэрвеев, уменьшение высоты или густоты рафа или снижение скорости гринов. Когда на гольф-поле проводятся такие изменения, Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции, чтобы определить, повлияют ли эти изменения на выданный рейтинг поля, и следовать установленным процедурам для внесения каких-либо необходимых корректировок.

5H Политика по Кодексу поведения

Комитет может установить собственные нормы поведения игрока в Кодексе поведения, приняв его в виде Местного Правила (См. Правило 1-2b). Если Комитет не принимает Кодекс поведения, то его возможности наказывать игроков за ненадлежащее поведение ограничены положениями Правила 1.2a. В соответствии с этим Правилom единственно возможным наказанием за действие, противоречащее духу игры, является дисквалификация (для получения дополнительной информации см. Раздел 5H (4)).

(1) Принятие Кодекса поведения

При принятии Кодекса поведения Комитету следует учитывать следующее:

- Устанавливая в Кодексе поведения ограничения или запреты на действия игрока, Комитет должен учитывать различия в культуре игроков. Например, то, что может считаться неподобающим поведением для игроков одной культуры, может быть приемлемым для другой.
- Структуру штрафов, которая будет применяться за нарушение Кодекса (см. Для примера в Разделе 5Н(2)).
- Кто будет иметь полномочия принимать решения о штрафах и санкциях. Например, право применять такие санкции могут получить только определенные члены Комитета или такое решение может приниматься только после рассмотрения его определенным минимальным количеством членов Комитета, или любой член Комитета имеет полномочия принимать такое решение.
- Будет ли предусмотрена процедура обжалования.

Комитет может включить в Кодекс поведения следующие пункты:

- Запрещение игрокам входить во все или некоторые зоны, запрещенные для игры.
- Конкретные примеры недопустимого поведения, за которое игрок может быть оштрафован в течение раунда, например, если игрок:
 - » Не ухаживает за гольф-полем, например, не заравнивает бункеры, не возвращает на место или не засыпает дивоты.
 - » Использует неприемлемую лексику.
 - » Непозволительно обращается с клюшками или гольф-полем.
 - » Неуважительно относится к другим игрокам, рефери или зрителям.
- Требования по дресс-коду.

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

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

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

(2) Определение штрафов за нарушение Кодекса

При определении применяемых санкций и структуры штрафов Комитет должен учитывать следующее:

- Предполагается ли обязательное предупреждение до наложения какого-либо наказания или других санкций.
- Будут ли санкции носить дисциплинарный характер или предполагаются штрафы в соответствии с Правилами.

- Будет ли штраф за каждое нарушение определяться как один штрафной удар, основной штраф, или штрафы будут увеличиваться. Комитет не должен использовать какие-либо другие виды штрафов, которые будут добавляться к счету игрока.
- Будет ли Кодекс также давать возможность дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, не соответствующее стандартам Кодекса.
- Будет ли штраф применяться автоматически, когда игрок нарушит какую-либо норму Кодекса, или наложение штрафа будет оставлено на усмотрение Комитета.
- Будут ли за нарушение различных положений Кодекса применяться различные штрафы.
- К дисциплинарным санкциям, которые Комитет может наложить, могут относиться отказ игроку в участии в одном или нескольких будущих соревнованиях, проводимых Комитетом, или требование к игроку играть в определенное время дня. Такие санкции не прописаны непосредственно в Правилах гольфа, поэтому готовить и интерпретировать наказания такого типа должен Комитет.

(3) Примерная структура штрафов за нарушение Кодекса поведения

Следующая типовая структура штрафов дает пример наказаний за нарушения Кодекса поведения, которые Комитет может установить Местном правиле.

В данной структуре штрафов Комитет может исключить предупреждение или санкции за первое нарушение либо может назначить различные штрафы для каждого пункта Кодекса поведения. Например, некоторые нарушения могут привести к одному удару штрафа, а другие нарушения – к основному штрафу.

Типовая структура штрафов

- Первое нарушение Кодекса поведения – предупреждение или санкция Комитета.
- Второе нарушение - один удар штрафа
- Третье нарушение - основной штраф
- Четвертое нарушение или любое серьезное нарушение – дисквалификация.

(4) Дух игры и серьезное нарушение норм поведения

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

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

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

5I Информация для игроков и рефери

(1) Местные правила

Комитет должен обеспечить возможность для игроков ознакомиться со всеми Местными правилами, например, разместив их на счетных карточках, на сайте гольф-поля, на доске объявлений, или раздав их персонально на первой области-ти (иногда это называется «Информация для игроков»).

Довольно часто организации, которые проводят много соревнований, создают документ, который содержит все Местные правила, используемые на всех их соревнованиях. В начале своего появления этот документ печатался на карточке, и поэтому он известен, как «Твердая карточка».

Если игрокам предписывается играть мячами, которые находятся в «Перечне мячей для гольфа, соответствующих требованиям» (См. Типовое Местное правило G-3) или использовать клюшки, которые находятся в «Перечне головок драйверов, соответствующих требованиям» (См. Типовое Местное правило G-1) или которые соответствуют спецификациям по желобкам и точечным углублениям (См. Типовое Местное правило G-2), Комитету следует предусмотреть для игроков возможность ознакомления с такими перечнями или предоставить доступ к соответствующим онлайн-базам данных

(2) Состав групп или стартовые протоколы

Информация о составе стартовых групп раунда и времени стартов, должна быть подготовлена и размещена в местах, где игроки могут с ней ознакомиться. Несмотря на то, что игрокам часто отправляют информацию в электронном виде или они сами могут проверить сведения на веб-сайте, стартовые протоколы также должны быть доступны на гольф-поле, чтобы игроки могли перепроверить свое время старта.

(3) Данные местоположения лунок

Комитет может предоставить игрокам информацию о местоположения лунок на паттинг-ринах. Это могут быть схемы в виде кругов с расстоянием от лунки до начала грина и ближайшей стороны, таблица с цифровыми и буквенными обозначениями или более подробные схемы с очертаниями грина и его окружения и с указанием местоположения лунки.

(4) Счетные карточки, включающие распределение по лункам гандикаповых ударов

Комитет должен обеспечить в счетной карточке или в другом удобном для ознакомления месте (например, рядом с первой областью-ти) информацию о том, на каких лунках отдают или получают гандикаповые удары. Это распределение используется в матчах с учетом гандикапа и в некоторых форматах игры с нетто-счетом, таких как Форбол, Стейблфорд, Максимальный счет (когда максимальный счет привязан к нетто-счету игрока) и Пар/Богги.

О том, как правильно использовать эту информацию, можно узнать в правилах или рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Матчевая игра – В матче с учетом гандикапов Комитет в Условиях соревнования должен уточнить следующие моменты:

- Будет применяться полная разница между гандикапами или процент от этой разницы.
- Распределение гандикаповых ударов по лункам, которое будет использоваться для определения очередности лунок, на которых отдают или получают гандикаповые удары.

В тех случаях, когда Комитет разрешил начинать матч с лунки, отличной от 1-й, Комитет может изменить таблицу распределения ударов для таких матчей.

Игра на счет ударов – В соревновании с нетто-счетом Комитет должен определить гандикаповые форы в соответствии с правилами или рекомендациями Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции. Например, будет ли применяться полный гандикап или процент от гандикапа.

(5) Политики по Темпу игры и по Кодексу поведения

Тексты политик по Темпу игры и по Кодексу поведения должны быть доступны игрокам до начала соревнования. Если игроки не знакомы с этими документами, Комитету желательно рассказать о них до начала соревнования.

Рефери и другие лица, которые будут обеспечивать соблюдение этих требований, должны быть обучены и снабжены другими дополнительными материалами, такими как графики времени или памятки с соответствующими формулировками, которые они должны использовать для информирования игроков о предупреждениях или возможных нарушениях.

(6) План эвакуации

Каждый комитет должен представлять, как эвакуировать игроков в случае неблагоприятной погоды или другой чрезвычайной ситуации. При необходимости может быть составлен и предоставлен игрокам план эвакуации. Дополнительную информацию можно найти в Типовом Местном правиле J-1.

6 Во время соревнования

После начала соревнования в обязанности Комитета входит помощь игрокам в применении Правил и обеспечение игроков информацией, необходимой для того, чтобы игра проходила в соответствии с Правилами.

6A Старты

Перед началом раунда игрокам должна быть предоставлена вся необходимая информация, позволяющая играть на данном гольф-поле в соответствии с Правилами.

В игре на счет ударов каждому игроку должна быть выдана счетная карточка, а в соревнованиях с учетом гандикапа, таких как Стейблфорд, Максимальный счет или Форбол, в ней должен быть указан установленный Комитетом порядок распределения по лункам гандикаповых ударов.

Если Комитет подготовил дополнительные документы, то игрокам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с ними до начала раунда и, если возможно, еще до того, как игроки прибудут на первую область-ти, чтобы у них было достаточно времени их прочесть. Такими дополнительными документами могут быть:

- Местные правила.
- Политика по темпу игры.
- Кодекс поведения.
- Эвакуационный план.

В зависимости от имеющихся возможностей Комитет может либо предоставить доступ к этим документам в определенном месте, например на доске объявлений или на веб-сайте, где бы у игроков была возможность их прочесть, либо раздать их непосредственно игрокам перед началом их раунда.

При наличии необходимых ресурсов Комитету нужно организовать присутствие на стартовой области-ти стартера, который мог бы давать игрокам всю необходимую информацию и обеспечивать своевременные старты.

Стартер должен дать старт первому игроку группы точно в назначенное для старта этой группы время. Если это невозможно сделать из-за задержки предыдущей группы (например, если они ищут мяч), то следует зафиксировать фактическое время старта

группы, чтобы Комитет мог использовать эту информацию при применении политики по темпу игры.

Комитет должен выработать единый порядок действий для ситуаций, когда игроки опаздывают на свою первую область-ти. Например, члены Комитета или другие сотрудники могут постараться найти опаздывающих игроков или начать обратный отсчет времени, чтобы для всех присутствующих стал очевиден факт опоздания игрока. Хорошей практикой является размещение рядом с областью-ти часов, показывающих официальное время, с которым все официальные лица могли бы сверять свои часы.

6В Гольф-поле

(1) Обслуживание гольф-поля во время раунда

Хотя и желательно, чтобы все работы по обслуживанию гольф-поля были завершены до появления на соответствующей лунке первой группы (чтобы для всех игроков соревнования состояние гольф-поля было одинаковым), сделать это удастся не всегда. Если обслуживание гольф-поля проводится во время раунда, например, стрижка паттинг-гринов, фервеев или рафа или разравнивание бункеров, то результаты соревнования остаются в силе.

Несмотря на то, что Комитет должен еще до начала соревнования постараться обозначить все области, которые должны быть размечены как ремонтируемые участки, иногда такие области остаются незамеченными до начала игры. Кроме того, погодные явления, транспорт, игроки или зрители могут нанести новые повреждения гольф-полю. В таком случае Комитет может принять решение обозначить эти области как ремонтируемый участок. Решение о разметке какой-либо области должно приниматься независимо от того, играл ли из этой области кто-либо из игроков.

(2) Расстановка лунок и областей-ти

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

Область-ти становится непригодной после начала раунда

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

Ти-маркеры или лунка перемещены

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

Смена позиции лунки из-за ее сложности

Если во время раунда игры на счет ударов становится очевидным, что при данном расположении лунки мяч возле нее не останавливается из-за крутизны уклона, в результате

чего нескольким игрокам пришлось выполнять лишние патты, то у Комитета есть несколько вариантов действий.

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

- Продолжить соревнование с текущим местоположением лунки, обосновывая это тем, что все игроки соревнования находятся в одинаковых условиях.
- Оставить лунку на том же месте, но принимать некоторые меры для улучшения ситуации, например, поливать паттинг-грин между группами.
- Объявить раунд недействительным и организовать для всех игроков новый раунд с новым местоположением лунки.
- Приостановить игру, изменить местоположение лунки и организовать для сыгравших эту лунку игроков ее переигрывание по завершении их раунда. В таком случае счетом этих игроков на этой лунке будет счет, показанный ими после изменения местоположения лунки;
- Не учитывать результат ни одного из игроков на этой лунке, а организовать игру на дополнительной лунке (будь то на соревновательном гольф-поле или где-либо еще) и засчитать счет на этой дополнительной лунке.

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

В матчевой игре Комитет может поменять местоположение лунки между матчами.

Изменение местоположения лунки после того, как мяч игрока оказался рядом с лункой на паттинг-грине

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

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

6С Помощь игрокам в вопросах Правил

Для помощи в организации соревнований Комитет может назначить рефери. Рефери – это официальное лицо, уполномоченное Комитетом решать вопросы факта и применять Правила.

(1) Рефери в матчевой игре

В матчевой игре обязанности и полномочия рефери зависят от назначенной ему роли:

- Рефери был назначен на один матч на весь раунд. Поскольку рефери сопровождает матч на протяжении всего раунда, он обязан реагировать на любое нарушение Правил,

которое он видит или о котором ему сообщают (См. Правило 20-1b(1) и определение «рефери»).

- Рефери был назначен на несколько матчей или для контроля определенных лунок или частей гольф-поля. Поскольку рефери не был назначен сопровождать матч на протяжении всего раунда, ему не следует вмешиваться в ход матча, за исключением случаев, когда:

- » Игрок в матче просит помощи в вопросах Правил или запрашивает судейское решение (см. Правило 20.1b(2)). Вынося судейское решение по просьбе игрока, рефери всегда должен удостовериться, что запрос судейского решения был сделан своевременно (См. Правила 20.1b(2) и 20.1b(3)).

- » Игрок или игроки в матче возможно нарушили Правило 1.2b (Кодекс поведения), Правило 1.3b(1) (Двое или более игроков умышленно договариваются игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которых они знают), Правило 5.6a (Неоправданная задержка игры) или Правило 5.6b (Быстрый темп игры).

- » Игрок опаздывает на свою первую область-ти (см. Правило 5.3).

- » Истек трехминутный период поиска мяча игрока (см. Правило 5.6a и определение «потерянный мяч»).

(2) Рефери в игре на счет ударов

В игре на счет ударов:

- Рефери обязан реагировать на любое нарушение Правил, которое он видит или о котором ему сообщают.

- Эта норма действует независимо от того, назначен ли рефери для сопровождения одной группы на протяжении всего раунда или для контроля разных групп или определенных лунок или частей гольф-поля.

(3) Ограничение полномочий членов Комитета и рефери

Комитет – это человек или группа людей, ответственные за проведение соревнований или за данное гольф-поле, но в рамках работы в таком Комитете:

- Полномочия некоторых членов могут быть ограничены.
- Для некоторых решений может потребоваться одобрение определенных членов.
- Некоторые обязанности могут быть переданы людям, не состоящим в Комитете.

Например, может быть решено, что:

- Только определенные члены Комитета могут обеспечивать соблюдение Политики по темпу игры, контролировать время игроков или групп и решать, когда давать предупреждения или штрафы.

- Решение о дисквалификации игрока за серьезное нарушение норм поведения по Правилу 1.2 должны утвердить не менее трех членов Комитета

- Гольф-профессионал, управляющий или другое назначенное лицо уполномочен выносить судейские решения от имени Комитета.

- Руководитель технического персонала уполномочен приостанавливать игру от имени Комитета.

- Члену Комитета, участвующему в соревновании, запрещается во время этого соревнования принимать решение о приостановке игры.

- Только определенные рефери имеют право во время соревнования определять неразмеченную область как ремонтируемый участок.

Комитет может ограничить обязанности рефери в игре на счет ударов или в матчевой игре (например, когда Комитет полагает, что так будет обеспечен единый подход к судейским решениям для всех игроков) и обозначить круг вопросов, которыми может заниматься исключительно Комитет или определенные рефери.

Примеры таких вопросов:

- Объявление части гольф-поля ремонтируемым участком.
- Обеспечение соблюдения Политики по темпу игры, контроль времени игроков или групп и решения о предупреждениях и штрафах.
- Дисквалификация игроков за серьезное нарушение норм поведения в соответствии с Правилom 1.2.

(4) Рефери санкционирует нарушение игроком Правила

Решение рефери является окончательным, и поэтому, если рефери по ошибке санкционирует нарушение игроком Правила, то игрок не штрафуются. Но См. Правило 20.2d и Раздел 6C(10) или 6C(11), где говорится о возможности исправления таких ошибок.

(5) Рефери предупреждает игрока о возможном нарушении Правила

Хотя рефери и не должен предупреждать игрока, который близок к нарушению Правила, настоятельно рекомендуется, чтобы при каждом возможном случае рефери поступал именно так, позволяя игроку избежать штрафа. Рефери, который следует этой рекомендации и по собственной инициативе предоставляет игрокам информацию о Правилах, тем самым уберегая их от штрафа, должен быть последователен в этом отношении для всех игроков.

Но в матчевой игре рефери не имеет права вмешиваться, если только он не был назначен сопровождать один матч на протяжении всего раунда. Рефери не должен предупреждать игрока о предстоящем нарушении Правил, если только его об этом не спросили, а если игрок нарушает правило, то рефери должен накладывать штраф только в случае запроса противника о судейском решении.

(6) Несогласие с решением рефери

Если игрок не согласен с решением рефери в матчевой игре или игре на счет ударов, он, как правило, не имеет права на второе мнение, будь то от другого рефери или Комитета (см. Правило 20.2a), но рефери, решение которого ставится под сомнение, может согласиться запросить второе мнение.

Комитет может принять политику, всегда разрешающую всем игрокам запрашивать второе мнение, если они не согласны с решением рефери.

(7) Как разрешать вопросы факта

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Если рефери выказал свое суждение, то игрок вправе действовать на основе данного судейского решения, независимо от того, является это интерпретацией Правил гольфа или разрешением вопроса факта. В обоих случаях, если будет определено, что судейское решение было ошибочным, у Комитета могут быть полномочия исправить его (См. Правило 20.2d и Разделы 6C(10) и 6C(11)).

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

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

(8) Невозможно определить действительный счет матча

Если два игрока завершают матч, но не могут согласовать счет матча, им следует передать вопрос на рассмотрение в Комитет.

Комитету следует собрать все доступные свидетельства и постараться определить действительный счет матча. Если после этих усилий действительный счет матча по-прежнему не определен, то Комитет должен разрешить ситуацию наиболее справедливым образом, что может означать решение о переигровке матча, если есть такая возможность.

(9) Судейское решение, когда игрок действует по неприменимому Правилу

Если игрок действует по Правилу, которое не применимо в его ситуации, а затем выполняет удар, то задачей Комитета является определить применимое Правило, соответствующее действиям игрока, и вынести судейское решение.

Например:

- Игрок использовал рельеф при вмешательстве граничного объекта по Правилу 16.1b. Он действовал по неприменимому Правилу. Комитет не может применить к действиям игрока Правило 19.1 (Неиграемый мяч), поскольку игрок должен был принять решение о действии по этому Правилу еще до использования рельефа. Поскольку нет никакого другого Правила, дающего игроку право поднять свой мяч в такой ситуации, Комитету следует решить, что применимым Правилom является Правило 9.4, и ни одно из его Исключений не освобождает игрока от штрафа.
- Игрок посчитал свой мяч неиграемым в штрафной области, вбросил его по процедуре вариантов b или c Правила 19.2 и сыграл его из штрафной области. Поскольку Правило 17.1 было единственным Правилom, которое позволяет игроку поднять свой мяч в штрафной области для использования рельефа, то Комитету следует определить, что применяется Правило 17, и на основании этого выносить решение. В результате считается, что игрок сыграл из неверного места (См. Правило 14.7) и, помимо этого, получает один удар штрафа по Правилу 17.1.
- Мяч игрока лежал в случайной воде, которую он ошибочно принял за штрафную область. Игрок вбросил мяч и сыграл его согласно процедуре Правила 17.1d(2). Поскольку Правило 16.1b было единственным Правилom, которое позволяло игроку в этой ситуации поднять свой мяч для использования рельефа, то Комитету следует определить, что применимым было Правило 16, и на основании этого выносить решение. В результате, если оказалось, что игрок вбросил мяч и сыграл из области, не отвечающей требованиям Правила 16.1b, то считается, что игрок сыграл с неверного места (См. Правило 14.7).
- Игрок не знал местоположения своего первоначального мяча, но предположил, что мяч находился на ремонтируемом участке, несмотря на то, что отсутствовали знание или уверенность. Игрок вбросил и сыграл другой мяч согласно Правилам 16.1e и 16.1b. Поскольку игрок не знал местоположения своего первоначального мяча, то в этих обстоятельствах единственным Правилom, по которому игрок мог действовать, было Правило 18.1. Поэтому Комитету следует определить, что применяется Правило 18.1, и на основании этого выносить решение. В результате считается, что игрок ввел мяч в игру со штрафом удар и расстояние и сыграл мяч с неверного места (См. Правило 14.7) и, помимо этого, получает штраф удар и расстояние по Правилу 18.1.

(10) Исправление неверного судейского решения в матчевой игре

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

Исправление неверного судейского решения рефери во время матча

- Рефери не следует исправлять неверное решение после того, как любой из игроков выполнит на лунке следующий удар.
- Если после того, как было вынесено судейское решение, удары на лунке больше не выполнялись, то рефери не следует исправлять неверное решение после того, как любой из игроков выполнит удар из следующей области-ти.
- Во всех остальных случаях неверное решение рефери следует исправить.

- Если ситуация позволяет исправить неверное судейское решение, в результате которого один или несколько игроков подняли свои мячи, то рефери должен указать игрокам вернуть мячи на место и завершить лунку в соответствии с верным судейским решением.

- Приведенные выше принципы применяются также в тех случаях, когда рефери не штрафует игрока за нарушение Правила из-за неправильного понимания результата лунки.

» Например, рефери не сообщает игроку о штрафе в виде проигрыша лунки за нарушение политики по темпу игры, поскольку он полагает, что игрок уже проиграл лунку. На следующей лунке рефери узнает, что игрок не проиграл лунку. Если игрок или его противник выполнил удар из области-ти этой следующей лунки, рефери уже не может исправить свою ошибку.

Исправление неверного судейского решения, сделанного на финальной лунке матча до того, как результат матча стал окончательным

Если судья выносит неверное решение на последней лунке матча, его следует исправить в любое время до того, как результат матча станет окончательным, или, если матч продолжается на дополнительных лунках – до того, как один из игроков выполнит удар из следующей области-ти.

Неверное решение рефери в матче приводит к тому, что игрок выполняет удар с неверного места

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

- Если игрок выполнил удар с неверного места вследствие неверного судейского решения, то такое судейское решение уже поздно исправлять, за исключением случая, когда произошло серьезное нарушение или игрок оказался в существенно невыгодном положении. Учитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения, и штраф за игру из неверного места не налагается.

- Если в результате игры с неверного места произошло серьезное нарушение или игрок оказался в существенно невыгодном положении, то Комитету следует исправить эту ошибку, если противник еще не выполнил свой следующий удар на данной лунке. В противном случае, исправлять судейское решение уже поздно.

- Если имело место серьезное нарушение, и после вынесения неверного судейского решения противник больше не выполнял удары на этой лунке, то Комитету следует исправить это судейское решение, если никто из игроков не выполнил удар из следующей области-ти, или, в случае последней лунки матча, если результат матча не стал окончательным. В противном случае, исправлять судейское решение уже поздно.

- Если имело место серьезное нарушение, и исправлять судейское решение уже поздно, то учитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения без наложения штрафа.

(11) Исправление неверного судейского решения в игре на счет ударов

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

Исправление неверного судейского решения рефери в игре на счет ударов

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

Игроку в игре на счет ударов неверно сообщают, что удар не засчитывается

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

Игрок в игре на счет ударов выполняет удар с неверного места, основываясь на неправильном судейском решении. Процедура для игрока после обнаружения ошибки

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

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

Рефери сообщает игроку неверную информацию. Игрок в дальнейшем действует на основе этой информации

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

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

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

- Общие сведения о Правилах

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

- Конкретное судейское решение

Если рефери вынес конкретное судейское решение, которое в конкретной ситуации противоречит Правилам, то игрок освобождается от штрафа. Комитету следует распространить это освобождение на весь раунд, если игрок в похожих обстоятельствах будет и самостоятельно действовать таким же образом, как ранее в этом раунде ему указал рефери. Однако такое освобождение аннулируется, если в этом раунде игрок узнал надлежащую процедуру или его действия были поставлены под сомнение.

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

- **Указания по Местным правилам или Условиям соревнования**

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

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

- **Правила о снаряжении**

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

Игрок неправомерно поднимает мяч из-за непонимания указаний рефери

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

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

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

Рефери неверно указывает игроку продолжать игру временным мячом

У игрока была причина сыграть временный мяч из области-ти, и он находит свой первоначальный мяч в штрафной области. После этого рефери неверно сообщает игроку, что тот должен продолжить игру временным мячом и закончить лунку временным мячом.

Игрок не получает штраф за игру неверным мячом (временным мячом, игру которым он должен был прекратить согласно Правилу 18.3с).

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

Комитет выносит неверное судейское решение, когда игрок сыграл двумя мячами по Правилу 20.1с(3). Когда может быть исправлено это судейское решение

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

- Если Комитет узнал о неверном судейском решении до закрытия соревнования, то ему следует исправить данное решение и на рассматриваемой лунке игроку должен быть засчитан счет, показанный верным мячом.

Если Комитет узнал о неверном судейском решении после закрытия соревнования, то на рассматриваемой лунке должен остаться счет, показанный неверным мячом. В соответствии с Правилем 20.2d такое судейское решение становится окончательным, как только соревнование закрыто.

Штраф в виде дисквалификации неправильно применен к победителю соревнования. Ошибка обнаружена после переигровки за первое место двух других игроков

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

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

Применение штрафа в виде дисквалификации в соревновании, в котором не все результаты учитываются при определении победителя

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

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

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

(12) Совмещение матчевой игры и игры на счет ударов

Совмещение матчевой игры и игры на счет ударов не рекомендуется, так как некоторые Правила в этих двух форматах игры существенно различаются. Но бывает так, что игроки хотят сыграть раунд, совмещая эти два формата игры, либо уже сыграв его, обращаются за судьейским решением. Комитету в таких случаях следует сделать все возможное, чтобы помочь игрокам, и при этом необходимо использовать следующие рекомендации.

Если игроки просят о совмещении матчевой игры и игры на счет ударов

Если Комитет дает игрокам разрешение играть матчи, одновременно участвуя в соревновании на счет ударов, то рекомендуется сообщить игрокам, что во всех ситуациях применяются Правила для игры на счет ударов. Например, не разрешаются уступки, а если один игрок играет вне очереди, то другой не имеет возможности отменить этот удар.

Если игроки, совмещая матчевую игру и игру на счет ударов, просят судейское решение

Если игроки совмещают матчевую игру и игру на счет ударов и обращаются к Комитету за судьейским решением, то Комитету следует по отдельности применять Правила гольфа – для матчевой игры и для игры на счет ударов. Например, если один игрок по какой-либо причине не завершил лунку, то он дисквалифицируется в соревновании в игре на счет ударов за нарушение Правила 3.3c. Однако см. Правила 21.1c(2), 21.2c и 21.3c(2) соответственно для форматов Стейблфорд, Максимальный счет и Пар/Богги.

6D Контроль за соблюдением темпа игры

Если в соревновании применяется политика по темпу игры, то важной задачей Комитета является понимание и активное обеспечение выполнения такой политики, чтобы все игроки соблюдали темп игры, а игра протекала должным образом.

Для получения дополнительной информации и примеров политики см. Типовое Местное правило в Разделе 8K.

6E Приостановка и возобновление игры

(1) Немедленная и обычная приостановки игры

Существует два типа приостановки игры Комитетом с различными требованиями к тому, когда игроки должны останавливать игру (См. Правило 5.7b).

- 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.
- Обычная приостановка (например, из-за темноты или неиграемого состояния гольф-поля). Если Комитет приостанавливает игру по обычным причинам, то порядок действий зависит от того, находится группа, между двух лунок или играет на лунке.

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

См. Типовое Местное правило J-1 – способы приостановки и возобновления игры.

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

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

(2) Принятие решения о приостановке и возобновлении игры

Выбор момента для приостановки игры и ее последующего возобновления для Комитета может оказаться трудным решением. Комитет должен руководствоваться следующими принципами:

Молния

Комитет должен использовать все имеющиеся у него средства, чтобы определить опасность появления молнии, и предпринять все меры, которые он считает целесообразными. Игроки могут также прекратить игру по собственной инициативе, если они считают, что существует опасность поражения молнией (См. Правило 5.7а).

Когда Комитет приходит к выводу, что опасности поражения молнией больше нет, и назначает возобновление игры, то, игроки должны возобновить игру. См. Интерпретацию 5.7с/1, чтобы узнать, что делать, если игрок отказывается начинать игру, поскольку считает, что опасность молнии все еще сохраняется.

Видимость

Рекомендуется приостанавливать игру, если игроки не могут видеть зону приземления (например, из-за тумана или темноты). Игру также следует приостановить, если из-за плохой видимости у игроков нет возможности читать линию игры на паттинг-грине.

Вода

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

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

Ветер

Если выясняется, что ветром были сдвинуты несколько мячей, то это может стать причиной для приостановки игры, однако если ветер сдвинул лишь один-два мяча на каком-то отдельном грине, то это обычно не является достаточным основанием для приостановки игры. На паттинг-грингах действуют Правила, которые освобождают игроков от штрафа и не дают им воспользоваться преимуществом, если ветер переместил мяч ближе к лунке, или помогают вернуть мяч в более выгодную позицию, если ветер переместил мяч от лунки (См. Правила 9.3 и 13.1).

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

(3) Возобновление игры

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

Комитету нужно подготовиться к решению следующих вопросов:

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

(4) Когда отменять раунд

Матчевая игра

После того, как началась игра в матче, его не следует отменять, поскольку оба игрока в матче играют в одинаковых условиях, и ни один из них не имеет преимущества перед другим.

Если игроки прекращают игру по соглашению, как это разрешено Правилom 5.7a, или если Комитет считает, что состояние гольф-поля требует приостановки игры, то матч следует возобновлять с того места, где он был приостановлен.

Если в командном соревновании какие-то матчи завершились, а другие матчи не удается завершить в запланированный день из-за наступления темноты или плохой погоды, то в Условиях соревнования следует уточнить, как трактовать завершенные и незавершенные матчи (См. Раздел 5A(4)). Например:

- Учитывать результаты завершенных матчей, как они были сыграны, а незавершенные матчи доиграть или переиграть позже,
- Указать, что все матчи должны быть переиграны, и разрешить каждой команде изменить первоначальный состав игроков, или
- Все незавершенные в запланированное время матчи считать ничейными.

Игра на счет ударов

В игре на счет ударов нет четких указаний, в каких обстоятельствах Комитету следует отменять раунд. Правильное решение зависит от обстоятельств в каждом конкретном случае и остается на усмотрение Комитета.

Обычно раунд следует отменять только в том случае, когда было бы чрезвычайно несправедливо не отменять его. Например, небольшое количество игроков начали раунд в сложных погодных условиях, впоследствии погода еще ухудшилась, и игра в тот день стала невозможной, а когда игра была возобновлена на следующий день, погода стала идеальной.

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

(5) Из-за погодных условий игрок отказывается начинать игру или поднимает мяч, не заканчивая лунку

Если из-за плохой погоды игрок отказывается начинать игру в назначенное Комитетом время или в течение раунда поднимает мяч, не заканчивая лунку, а впоследствии Комитет

отменяет этот раунд, то игрок не получает штраф, так как в отмененном раунде также отменяются все штрафы.

(6) Удаление временной воды или свободных помех на паттинг-грине

Если в течение раунда на паттинг-грине накапливаются временная вода, песок, листья и другие свободные помехи, то Комитет может делать все необходимое для приведения паттинг-грин в порядок, например, использовать швабру-скребок, чистить или обдуть паттинг-грин. Для таких действий Комитету нет необходимости приостанавливать игру.

Для удаления свободных помех и песка Комитет в таких случаях может воспользоваться помощью игроков, если потребуется. Однако, если игрок удалит временную воду со своей линии игры без разрешения Комитета, то он нарушит Правило 8.1.

Комитет может принять политику, которая разъясняет, какие действия по удалению временной воды с паттинг-грин считаются допустимыми для членов Комитета, для специально назначенных Комитетом людей (например, представителей технического персонала) или для игроков.

См. Типовое Местное правило J -2: Типовое Местное правило, разрешающее удалять временную воду на паттинг-грине с помощью швабры-скребка.

(7) Матч был начат в неведении того, что гольф-поле закрыто

Если игроки начинают матч, когда гольф-поле закрыто, и Комитет узнает об этом позже, то матч следует полностью переиграть, поскольку игра на закрытом гольф-поле считается недействительной.

6F Ведение счета

(1) Матчевая игра

Как правило, игроки должны сообщать результаты своих матчей в определенном месте, назначенном Комитетом. Если на матч был назначен рефери, то обязанность сообщать результат матча может быть возложена на него, а не на игроков.

Если игрок запросил судейское решение во время матча, результат которого еще не определен, то Комитету следует выяснить, соответствует ли такой запрос требованиям Правила 20.1b(2), и вынести судейское решение. Это может привести к тому, что игрокам придется вернуться на гольф-поле и продолжить матч.

После того, как результат матча назван, он считается окончательным, и могут быть приняты только те запросы судейского решения, которые соответствуют требованиям Правила 20.1b(3).

(2) Игра на счет ударов

В игре на счет ударов игрокам должна быть предоставлена возможность прояснить с Комитетом любые возникшие вопросы (См. Правила 14.7b и 20.1c(4)), проверить свои счетные карточки и исправить возможные ошибки. Если в счетной карточке допущена ошибка, то игрок может попросить маркера или Комитет внести или согласовать изменение в счетной карточке (см. Правило 3.3b (2)) вплоть до того момента, когда она будет считаться сданной.

После того, как счетная карточка сдана, Комитету следует проверить ее, убедившись в наличии фамилии игрока, его гандикапа (если это соревнование с учетом гандикапа), требуемых подписей и правильных результатов по лункам. Комитету следует просуммировать счета, а в соревновании с учетом гандикапа – применить гандикап.

В других форматах игры на счет ударов, таких как Стейблфорд или Пар/Богги, или в соревновании в формате Форбол, Комитету следует определить окончательный результат игрока или стороны. Например, в соревновании в формате Стейблфорд Комитет отвечает за определение количества очков, которое начисляется игроку на каждой лунке и в сумме за раунд.

6G Отсев. Стартовое распределение. Формирование новых групп

(1) Отсев и формирование новых групп

Для соревнований, состоящих из нескольких раундов, в Условиях соревнования может говориться, что:

- Для последующих раундов игроки будут распределяться по группам на основе их суммарного счета на соответствующий момент.
- Для финального раунда или раундов количество участников будет уменьшено (это часто называется «отсев»).

И в том, и в другом случае Комитет должен составить и опубликовать новое распределение по группам. Обычно игроки с наибольшим счетом стартуют первыми, а игроки с наименьшим счетом стартуют последними, хотя Комитет может изменить этот порядок.

Комитет может определить, в каком порядке будут распределяться по группам игроки, имеющие одинаковый счет. Например, Комитет может решить, что игрок, первым сдавший счетную карточку с данным счетом, получит более позднее время старта, чем игроки, позже завершившие раунд с этим же счетом.

Если для последующих раундов будут использоваться две области-ти (например, половина участников стартует с первой лунки, а другая половина стартует с десятой лунки), Комитет может расставить группы так, чтобы в одной половине (например, с 10-й области-ти) последними стартовали игроки с наибольшим счетом, а в другой половине (например, с 1-й области-ти) последними стартовали игроки с наименьшим счетом. В результате игроки со средними результатами будут стартовать первыми из каждой области-ти.

(2) Снятие и дисквалификация игрока в матчевой игре

В матчевой игре, если до старта своего первого матча игрок снимается с соревнования или дисквалифицируется, и Комитет не указал соответствующий порядок действий в Условиях соревнования, то у Комитета имеются следующие варианты:

- Объявить следующего противника игрока победителем из-за неявки соперника, или
- Если игрок снимается до матча своего первого круга:
 - » Если позволяет время, подготовить новую сетку матчевой игры; или
 - » Заменить снявшегося или дисквалифицированного игрока на игрока из листа ожидания или резерва, или
 - » Если для данного соревнования по матчевой игре проводился отбор в игре на счет ударов, то заменить снявшегося игрока игроком, занимающим по результатам отбора текущее последнее место.

Если игрок снялся или был дисквалифицирован после своего первого или последующего матча, Комитет может:

- » Объявить следующего противника игрока победителем из-за неявки соперника, или
- » Организовать для всех игроков, побежденных данным игроком, переигровку за право занять его место.

Если дисквалифицированы оба финалиста в соревновании по матчевой игре, Комитет может принять решение о завершении соревнования без победителя. В качестве альтернативы, для определения победителя Комитет может назначить матч между игроками, проигравшими в полуфиналах.

Если дисквалифицирован игрок в соревновании по матчевой игре, то за ним должно остаться право на все призы, которые он ранее выиграл в этом соревновании, например, за победу в отборочном этапе в игре на счет ударов.

(3) Снятие или дисквалификация игрока в игре на счет ударов

Если игрок снимается с соревнования или дисквалифицируется до первого раунда соревнования (например, из-за невозможности стартовать вовремя), Комитет может заменить игрока другим игроком, который в настоящее время не находится в составе участников (из листа ожидания или резервного списка), если такой игрок есть. После того, как игрок начал свой первый раунд, заменять его на другого игрока не следует.

(4) Отборочный этап для матчевой игры

Когда для составления сетки матчевой игры играется отборочный этап в формате игры на счет ударов, то Комитет в случае равных результатов может распределять места с помощью случайного выбора, метода сопоставления счетных карточек, либо с помощью переигровки. Это должно быть указано в условиях соревнования.

(5) Неправильное применение гандикапа повлияло на сетку матчевой игры

Если в отборочном раунде для матчевой игры, проводимом в формате игры на счет ударов, Комитет неправильно применяет гандикап игрока в счетной карточке, и это приводит к неправильному стартовому распределению, то Комитету следует решить этот вопрос наиболее справедливым возможным образом. Комитету следует рассмотреть возможность исправления стартового распределения и отменить матчи, на которые повлияла такая ошибка.

Если ошибка обнаружена после начала второго круга матчевой игры, то исправлять стартовое распределение уже слишком поздно.

7 После соревнования

7А Распределение мест в случае равных результатов в игре на счет ударов

После того, как в игре на счет ударов были сданы все счетные карточки, Комитету возможно придется определять победителя или распределять другие места среди игроков с одинаковыми результатами. Комитет должен использовать метод, заранее указанный в Условиях соревнования (См. Раздел 5А(6)).

В соревновании, в котором отбирается фиксированное число игроков для матчевой игры, или в соревновании, которое является отборочным для последующего соревнования, от Комитета может потребоваться провести переигровку или переигровки, чтобы решить, какие игроки пройдут дальше.

(1) Дисквалификация или признание поражения в переигровке в игре на счет ударов

Если в переигровке в игре на счет ударов между двумя участниками один из них дисквалифицируется или признает поражение, то другому игроку нет необходимости заканчивать игру на лунке (или лунках) переигровки, чтобы его объявили победителем.

(2) Некоторые игроки не заканчивают переигровку в игре на счет ударов

Если в переигровке, в которой участвуют три или более игроков, не все из них заканчивают лунку (или лунки) переигровки, то при необходимости результаты переигровки

определяются очередностью, в которой игроки дисквалифицируются или снимаются с игры.

7B Подведение итогов

Как указано в Разделе 5A(7), важной задачей Комитета является указание в Условиях соревнования информации о том, когда и как результат соревнования становится окончательным, поскольку от этого зависит порядок решения вопросов Правил, которые возникают после завершения игры как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов (См. Правило 20).

Комитет должен выполнить свои обязанности по подведению итогов соревнования как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов, в полном соответствии с Условиями соревнования. Например:

- Если результат матча становится окончательным, когда Комитет публикует его на официальном табло, то Комитет должен обеспечить выполнение этого условия как можно скорее.
- Если возникли вопросы по Правилам, которые могут повлиять на результаты соревнования в игре на счет ударов, то Комитет должен решить эти вопросы, даже если это приведет к задержке закрытия соревнования и объявления победителей.

7C Награждение

Если в соревновании участвуют гольфисты-любители, то Комитет должен удостовериться, что знает о нормах, которые должен соблюдать гольфист-любитель в отношении призов, чтобы не нарушить Правила любительского статуса. Комитета следует ссылаться на Правила любительского статуса и Решения о правилах любительского статуса, которые доступны на сайте RandA.org. Некоторые из ключевых ограничений:

- Гольфист-любитель не должен играть в гольф за денежное вознаграждение.
- Гольфист-любитель не должен принимать приз или ваучер розничной стоимости, превышающий сумму, разрешенную Руководящим органом, который управляет Правилами любительского статуса в стране, где проводится соревнование.
- Гольфист-любитель может принять символический приз любой стоимости. Пример символического приза — это предмет из золота, серебра, керамики, стекла или чего-то подобного со стойкой отчетливой гравировкой, например, памятный подарок, кубок, медаль или декоративная тарелка.
- Гольфист-любитель вправе принять приз любой стоимости, в том числе, денежный приз, за попадание в лунку с одного удара во время игры раунда гольфа.

7D Вопросы Правил или подсчета результатов, возникающие после соревнования

Если вопрос о Правилах будет доведен до сведения Комитета после закрытия соревнования, решение будет зависеть от характера проблемы. Если проблема заключается в том, что игрок возможно действовал не в соответствии с Правилами, Комитету следует обратиться к Правилу 20.2e и выяснить, нужно ли применять к игроку штраф в виде дисквалификации.

Если проблема вызвана административной ошибкой Комитета, то ее следует исправить и объявить новые результаты. При необходимости Комитет должен вернуть все ошибочно выданные призы и вручить их соответствующим игрокам.

Примеры административных ошибок:

- Допуск игроков, не имеющих права участвовать в соревновании.
- Ошибка при подсчете общего результата игрока.
- Неправильное применение гандикапа или невключение игрока в итоговый протокол.
- Использование неправильного метода распределения мест при равных результатах.

IV Типовые Местные правила и другие форматы игры

Содержание

8 Типовые Местные правила

8А За пределами гольф-поля и границы гольф-поля 000

А-1 Определение границ 000

А-2 Уточнение границы при использовании стены или дороги 000

А-3 За пределами гольф-поля, если через гольф-поле проходит общественная дорога 000

А-4 Внутренняя граница гольф-поля 000

А-5 Колышки указывают на наличие границы гольф-поля 000

8В Штрафные области 000

В-1 Определение штрафных областей 000

В-2 Рельеф на противоположной стороне красной штрафной области 000

В-3 Игра временным мячом, когда мяч находится в штрафной области 000

В-4 Определение открытого водотока, как части основной области 000

В-5 Особый рельеф для случая, когда штрафная область находится рядом с бункером 000

8С Бункеры 000

С-1 Уточнение границы бункера 000

С-2 Изменение статуса областей песка 000

С-3 Уточнение статуса материала, аналогичного песку 000

С-4 Объявление тренировочных бункеров частью основной области 000

8D Паттинг-грины 000

D-1 Уточнение границы паттинг-грин 000

D-2 Статус паттинг-грин при использовании временного паттинг-грин 000

D-3 Запрещение рельефа для неверного грин, когда он вмешивается только в стойку игрока 000

D-4 Запрещение игры с «фартука» неверного грин 000

D-5 Статус тренировочного паттинг-грин или временного паттинг-грин 000

D-6 Разделение общего грин на два отдельных грин 000

8Е Особые или обязательные процедуры рельефа 000

Е-1 Зоны вбрасывания 000

- Е-2** Очистка мяча 000
- Е-3** Предпочтительное положение мяча 000
- Е-4** Релиф для аэрационных отверстий 000
- Е-5** Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля 000
- Е-6** Релиф при вмешательстве защитного ограждения в линию игры 000
- Е-7** Релиф при вмешательстве электроизгороди, ограничивающей гольф-поле 000
- Е-8** Определение зон, запрещенных для игры 000
- Е-9** Определение области за пределами гольф-поля, как зоны, запрещенной для игры 000
- Е-10** Защита молодых деревьев 000
- Е-11** Мяч отклонен линией электропередачи 000
- 8F** Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля 000
 - F-1** Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля 000
 - F-2** Ограниченный рельеф для заглубившегося мяча 000
 - F-3** Ремонтируемый участок трактуется как часть расположенного поблизости препятствия 000
 - F-4** Обширные повреждения из-за сильного дождя и движения транспортных средств 000
 - F-5** Неподвижные препятствия вблизи паттинг-грин 000
 - F-6** Запрещение рельефа для участка в аномальном состоянии, когда он вмешивается только в стойку игрока 000
 - F-7** Релиф для стыков кусков дерна 000
 - F-8** Релиф для трещин в земле 000
 - F-9** Релиф для корней деревьев на фервее 000
 - F-10** Повреждения, нанесенные животными 000
 - F-11** Муравейники 000
 - F-12** Помет животного 000
 - F-13** Повреждения от копыт животных 000
 - F-14** Скопление свободных помех 000
 - F-15** Грибы на паттинг-грине 000
 - F-16** Бункер, наполненный временной водой 000
 - F-17** Все дороги и дорожки считаются препятствиями 000
 - F-18** Объявление подвижных объектов неподвижными 000
 - F-19** Окаймляющие канавки вокруг паттинг-гринов 000
 - F-20** Бетонные дренажные каналы 000
 - F-21** Линии или точки, нанесенные краской 000
 - F-22** Временные провода и кабели 000
 - F-23** Временные неподвижные препятствия 000

- 8G** Ограничения на использование определенного снаряжения 000
 - G-1** Перечень соответствующих требованиям головок драйверов 000
 - G-2** Спецификации по желобкам и точечным углублениям 000
 - G-3** Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа 000
 - G-4** Правило одного мяча 000
 - G-5** Запрет на использование устройств для измерения расстояния 000
 - G-6** Запрещение использования моторизованных транспортных средств 000
 - G-7** Запрещение использования определенных типов обуви 000
 - G-8** Запрещение или ограничение использования аудио и видео устройств 000
- 8H** Кто может помогать игрокам или давать советы 000
 - H-1** Обязательное или запрещенное использование кедди. Ограничения на использование кедди 000
 - H-2** Назначение советовеателя в командном соревновании 000
 - H-3** Ограничение на то, кто может быть капитаном команды 000
 - H-4** Советователь, как представитель стороны игрока 000
 - H-5** Советы, когда члены команды играют в одной группе 000
- 8I** Когда и где игроки могут тренироваться 000
 - I-1** Тренировка перед раундами 000
 - I-2** Запрещение тренировки на предыдущем паттинг-грине или около него 000
- 8J** Процедуры в случае плохой погоды и приостановки игры 000
 - J-1** Методы остановки и возобновления игры 000
 - J-2** Удаление временной воды 000
- 8K** Политики по темпу игры 000
 - K-1** Максимальное время на весь раунд или его часть 000
 - K-2** Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом» 000
 - K-3** Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом» в формате Стейблфорд 000
 - K-4** Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом» в формате Пар/Богги 000
 - K-5** Модифицированная структура штрафов за нарушение темпа игры 000
- 8L** Неразрешенные Местные правила 000
- 9 Другие форматы игры
- 9A** Модифицированный Стейблфорд 000
- 9B** Гринсом 000
- 9C** Скрэмбл 000
- 9D** Засчитываются лучшие два результата из четырех 000

8 Типовые Местные правила

В этом разделе перечислены разрешенные Типовые Местные правила, которые может использовать Комитет:

- Каждое из предложенных Местных правил может быть взято целиком или послужить образцом для написания соответствующего Местного правила.
- Разрешены только те Местные правила, которые отвечают принципам, установленным в этом разделе.
- Комитету рекомендуется использовать указанный текст, если он соответствует местной ситуации, чтобы минимизировать количество разных вариаций одного и того же Местного правила, с которыми игрок будет сталкиваться на разных гольф-полях или в разных соревнованиях.
- Комитет должен предоставить игрокам возможность ознакомиться с Местными правилами, разместив их на счетной карточке, в Памятке игрока, или как-либо иначе.
- Если предлагается краткая версия полного текста Типового Местного правила, например, на обратной стороне счетной карточки, то Комитету следует обеспечить наличие полного текста, например, на доске объявлений или на веб-сайте.
- Если не указано иное, штрафом за нарушение Местного правила является основной штраф.

Принципы введения Местных правил:

- Для соревнования или гольф-поля Местные правила имеют такой же статус, как и Правила гольфа,
- Комитетам рекомендуется использовать Местные правила только для тех типов ситуаций и политик, которые приведены в данном разделе и разделе 5.
- Если введение Местного правила было продиктовано временной ситуацией, то его следует отозвать сразу, как только в этом Местном правиле пропадает необходимость.
- Если Комитет изменяет формулировку Типового Местного правила, чтобы оно соответствовало конкретным особенностям гольф-поля или соревнования, то следует убедиться, что изменения находятся в рамках, допустимых этим Типовым Местным правилом, и отвечают заявленной цели.
- Чтобы игра в гольф гарантированно проходила в соответствии с Правилами гольфа, Комитет не должен использовать Местное Правило с целью проигнорировать или изменить Правила гольфа, просто потому, что по его мнению Правило должно быть иным.
- В качестве общего принципа, если игрок играет раунд, который будет использоваться для определения гандикапов, то он должен играть в соответствии с Правилами гольфа. Если Комитет дает игрокам возможность играть в игру, которая в значительной степени не соответствует Правилам гольфа, то счет игрока не может использоваться для определения гандикапов. Разрешенные исключения можно найти в правилах и рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Если Комитет считает, что местные аномальные обстоятельства мешают проведению справедливой игры, и у него есть необходимость в Местном правиле, которое не предусмотрено данными принципами, ему следует:

- Проверить на RandA.org наличие какого-либо дополнительного Типового Местного правила в отношении такого обстоятельства, или
- Проконсультироваться непосредственно в R&A.

Типовые Местные правила в каждой категории пронумерованы по порядку – например, А-1, А-2 и т.д.

Для каждого Типового Местного правила указывается его назначение. Если Комитет изменяет формулировку Типового Местного правила, чтобы оно соответствовало конкретным особенностям гольф-поля или соревнования, то следует убедиться, что такие изменения отвечают заявленной цели.

Эти Типовые Местные правила разбиты на следующие категории:

- A. За пределами гольф-поля и границы гольф-поля
- B. Штрафные области
- C. Бункеры
- D. Паттинг-грины
- E. Особые или обязательные процедуры рельефа
- F. Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля
- G. Ограничения на использование определенного снаряжения
- H. Кто может помогать игрокам или давать советы
- I. Когда и где игроки могут тренироваться
- J. Процедуры в случае плохой погоды и приостановки игры
- K. Политики по темпу игры

Данные Типовые Местные правила охватывают ситуации или вопросы, которые возникают достаточно часто, что оправдывает создание типовой формы. Для всех других ситуаций, для которых Местное правило разрешается, но не предусмотрен образец его текста, Комитету следует написать Местное правило ясным и простым языком. Но Комитету не разрешается создавать Местные правила, которые противоречат принципам Правил гольфа. В Разделе 8L представлено больше информации об использовании неразрешенных Местных правил.

Если за основу Местного правила берется формулировка Типового Местного правила, приведенного в этом разделе, то за помощью в интерпретации такого Местного правила Комитет может обратиться в R&A.

8A За пределами гольф-поля и границы гольф-поля

A-1 Определение границ

Предназначение. Есть много способов, с помощью которых Комитет может определить границы гольф-поля, и поэтому нецелесообразно, да и невозможно приводить полный список Типовых Местных правил, которые могут служить этой цели.

Главное – чтобы границы гольф-поля в Местных правилах были определены четко и однозначно.

В данном разделе отсутствуют Типовые Местные правила в законченном виде, ввиду многообразия возможных вариантов, но ниже приведены некоторые примеры формулировок:

- Пределы *гольф-поля* определяются линией, проходящей между расположенными на уровне земли со стороны *гольф-поля* точками белых колышков или стоек забора. Пределы *гольф-поля* также определяются [опишите другие способы определения пределов *гольф-поля*].
- Граница на [укажите номер лунки] определяется [опишите элемент ландшафта].

- Граница слева от [укажите номер лунки] определяется точками белой краски на [конкретизируйте местоположение, например, на тротуаре] и проходит по краям точек со стороны *гольф-поля*.
- Граница справа от [укажите номер лунки] определяется линией, нанесенной белой краской на [укажите название дороги], и проходит по краю линии со стороны *гольф-поля*.
- Техническая зона между [укажите номера лунок] находится *за пределами гольф-поля*. Граница проходит по внутренним краям стоек забора, огораживающего эту зону.

См. Разделы 2А и 5В(1) для получения более подробной информации об определении пределов гольф-поля.

А-2 Уточнение границы при использовании стены или дороги

Предназначение. В определении «за пределами гольф-поля» говорится, что, если граница определяется такими объектами, как стена или дорога, Комитет должен определить, как проходит граница гольф-поля.

В зависимости от характера или особенностей стены граница гольф-поля может быть определена как находящаяся за стеной или как проходящая по внутреннему, со стороны гольф-поля, краю стены.

Типовое Местное правило А-2.1

«Граница *гольф-поля* проходит по краю любой стены [дороги] со стороны *гольф-поля*».

Типовое Местное правило А-2.2

«Мяч находится *за пределами гольф-поля*, когда он находится за стеной, определяющей границу *гольф-поля*».

А-3 За пределами гольф-поля, если через гольф-поле проходит общественная дорога

Предназначение. Если через гольф-поле проходит общественная дорога, она обычно определяется как находящаяся за пределами гольф-поля. С учетом этого может случиться, что мяч, сыгранный с одной стороны дороги, придет в состояние покоя в пределах гольф-поля с другой стороны дороги, при том, что он находился бы за пределами гольф-поля, если бы пришел в состояние покоя на самой дороге.

Если Комитет считает, что несправедливо или опасно трактовать такие ситуации по-разному, то он может принять Местное правило, согласно которому мяч, сыгранный с одной стороны дороги, считается находящимся за пределами гольф-поля, если он приходит в состояние покоя на другой стороне этой дороги.

Если дорога пересекает определенную лунку, на которой игроки в ходе нормальной игры должны играть с одной стороны дороги на другую сторону дороги, Комитету следует указать, что данное Местное правило не относится к этой дороге при игре на этой лунке.

Типовое Местное правило А-3

«Мяч, который приходит в состояние покоя на дороге или за дорогой [укажите дорогу или лунку, на которых дорога попадает в игру], находится *за пределами гольф-поля*, даже если он приходит в состояние покоя на другой части *гольф-поля*, которая находится в пределах *гольф-поля* для других лунок».

А-4 Внутренняя граница гольф-поля

Предназначение. В силу дизайна гольф-поля или по соображениям безопасности Комитет может указать, что определенная часть гольф-поля во время игры на определенной лунке находится за пределами гольф-поля.

Это делается для того, чтобы у игроков, которые играют на этой лунке, не было возможности играть на другую часть гольф-поля или с нее. Например, на лунке с поворотом фервея может быть установлена внутренняя граница гольф-поля, чтобы не дать игроку возможность выполнить срезающий удар и сыграть на фервей другой лунки.

Однако не разрешается принимать Местное правило, объявляющее мяч находящимся за пределами гольф-поля, если он пересек границу, а затем пересек ее вновь и пришел в состояние покоя на той же части гольф-поля.

Типовое Местное правило А-4

Если граница определяется колышками:

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки] часть *гольф-поля* [опишите часть *гольф-поля*] с [укажите сторону лунки или местоположение] лунки, обозначенная колышками [укажите цвет колышков, например, «белыми колышками»], находится *за пределами гольф-поля*.

Во время игры на лунке [укажите номер лунки] эти колышки считаются *граничными объектами*. Для всех остальных лунок они являются *неподвижными препятствиями*.»

А-5 Колышки указывают на наличие границы гольф-поля

Предназначение. Если граница гольф-поля определяется линией на земле, траншеей или чем-то еще, не видимым на расстоянии, то Комитет может установить вдоль границы колышки, чтобы игроки издали могли видеть, где проходит граница гольф-поля.

Граничные объекты не разрешается перемещать, и обычно они не дают права на рельеф без штрафа, но Комитет может предоставить рельеф при вмешательстве этих колышков с помощью следующего Типового Местного правила, которое также должно разъяснять статус этих колышков.

Рекомендуется, чтобы такие колышки отличались от других граничных колышков гольф-поля, например, для этой цели можно использовать белые колышки с черными верхушками.

Типовое Местное правило А-5

«Если граница *гольф-поля* определяется с помощью [укажите способ, например, «белой линии, нанесенной краской на земле»], то для указания на наличие такой границы установлены белые колышки с черными верхушками. Эти колышки [опишите какую-либо особую маркировку] являются [*неподвижными / подвижными*] *препятствиями*.»

8В Штрафные области

В-1 Определение штрафных областей

Предназначение. Есть много способов, с помощью которых Комитет может определить штрафные области, и поэтому нецелесообразно или невозможно приводить полный список Типовых Местных правил, которые могут служить этой цели.

Главное – чтобы штрафные области в Местных правилах были определены четко и однозначно.

В данном разделе отсутствуют Типовые Местные правила в законченном виде ввиду многообразия возможных вариантов, но ниже приведены некоторые примеры формулировок:

- При игре на [укажите номер лунки] желтая *штрафная область* на [укажите номер другой лунки] должна играть, как красная *штрафная область*.

- Красная *штрафная область* на [укажите номер лунки] продолжается до границы *гольф-поля* и совпадает с ней.
- Красная *штрафная область* на [укажите номер лунки], имеющая обозначение только с одной стороны, простирается до бесконечности.

Хотя для обозначения границ штрафных областей обычно рекомендуется наносить разметку, бывают случаи, когда границы штрафной области могут быть описаны в счетной карточке или в Местных правилах. Такой метод допустим только в том случае, если более или менее очевидно, где проходит граница штрафной области, и если это относится также и к другим штрафным областям такого типа на гольф-поле. Вот некоторые примеры:

- Все пустоши являются *красными штрафными областями*, а границей такой *штрафной области* является линия разграничения травы и пустоши.
- Все области вулканической породы являются *красными штрафными областями*.
- Если озеро или другой водоем обнесен искусственной подпорной стенкой, то внешний край такой стенки является границей *штрафной области*.

См. Разделы 2С и 5В(2) для получения более подробной информации об определении штрафных областей.

В-2 Рельф на противоположной стороне красной штрафной области

Предназначение. Правило 17.1 дает игроку возможность использовать боковой рельеф или рельеф назад-по-линии с привязкой к точке, в которой мяч в последний раз пересек границу красной штрафной области. Но в некоторых случаях (например, когда красная штрафная область примыкает непосредственно к границе гольф-поля) единственным реальным вариантом для игрока остается рельеф удар-и-расстояние.

Комитет в качестве дополнительного варианта рельефа Правила 17.1d может ввести Местное правило, разрешающее боковой рельеф на противоположной стороне красной штрафной области.

При подготовке Местного правила, разрешающего дополнительный рельеф, необходимо учитывать следующие моменты:

- Комитету следует принимать такое Местное правило для ситуаций, в которых игрок оказывался бы в существенно невыгодном положении, если бы это Местное правило не было введено. Два таких примера:
 - » Если вдоль лунки расположена штрафная область, граница которой совпадает с границей гольф-поля, и мяч попадает в эту штрафную область со стороны гольф-поля, то у игрока, скорее всего, не будет другого реального варианта рельефа, кроме как рельеф удар-и-расстояние.
 - » Если штрафная область расположена таким образом, что не всегда понятно, с какой стороны штрафной области мяч в последний раз пересек ее границу, а это имеет существенное значение для определения места использования рельефа. Например, если с одной стороны относительно узкой штрафной области находятся кусты и густой раф, а с другой стороны – фервей.
- Рекомендуется, чтобы Комитет указывал в этом Местном правиле конкретные штрафные области, на которых оно применяется, а не распространял его на все красные штрафные области на гольф-поле. Это Местное правило не следует вводить для того, чтобы с помощью дополнительного варианта рельефа (на противоположной стороне) позволить игроку перейти на другую сторону красной штрафной области в более благоприятное место, чем это было бы возможно, если бы игрок использовал обычный вариант бокового рельефа по Правилу 17.1d.

- Штрафные области, в которых возможен этот вариант рельефа, желательно обозначить особым образом, например, использовать в местах с дополнительным вариантом рельефа колышки с другим цветом верхушек, и об этом следует сообщить в Местном правиле.
- Вместо введения такого Местного правила Комитет может принять решение о создании одной из зон вбрасывания (См. Типовое Местное правило Е-1).

Типовое Местное правило В-2.1

«Если мяч игрока находится в *штрафной области*, в том числе, если мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в *штрафной области*, то игрок может использовать один из вариантов рельефа по Правилу 17.1d.

Либо, если мяч в последний раз пересек границу красной *штрафной области* на лунке [укажите номер и местоположение лунки], то в качестве дополнительного варианта рельефа **с одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч на противоположной стороне этой *штрафной области*:

- Точка-ориентир: Приблизительно определенная точка на противоположной границе этой *штрафной области*, которая находится на таком же расстоянии от *лунки*, что и приблизительно определенная точка, в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу этой 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 *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*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило В-2.2

Применяется Типовое Местное правило В-2.1, но со следующей поправкой к первому абзацу:

«Это Местное правило применяется в том случае, если мяч игрока найден в красной *штрафной области*, или если имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в красной *штрафной области*, граница которой совпадает с границей *гольф-поля*, а точка, в которой мяч в последний раз пересек границу *штрафной области*, расположена на той стороне *штрафной области*, где находится граница *гольф-поля*.»

Рисунок ТМП В-2.1 и В-2.2: Рельеф на противоположной стороне красной штрафной области

Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

Точка на противоположной стороне на том же расстоянии от лунки, что и Х (точка-ориентир)

Область рельефа

Линия пределов гольф-поля

+1 удар штрафа

Если имеются знание или уверенность, что мяч игрока находится в красной штрафной области, игрок может использовать один из вариантов рельефа по Правилу 17.1d или, если введено Типовое Местное правило В-2.1 или В-2.2, в качестве дополнительного варианта рельефа игрок может также использовать боковой рельеф на противоположной границе штрафной области с одним ударом штрафа.

Точка-ориентир

Размер области рельефа

Ограничения на область рельефа

Приблизительно определенная точка (точка Y) на противоположной границе штрафной области, находящаяся на таком же расстоянии от лунки, что и приблизительно определенная точка (точка X), в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу красной штрафной области

Две длины клюшки от точки-ориентира

Область рельефа:

- Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и
- Может находиться в любой области гольф-поля, за исключением той же штрафной области

В-3 Игра временным мячом, когда мяч находится в штрафной области

Предназначение. Согласно Правилу 18.3 игроку не разрешается играть мячом временно, если имеются знание или уверенность, что его мяч находится в штрафной области.

Но в исключительных случаях размер, форма или расположение штрафной области могут быть такими, что:

- Игрок не может видеть, находится ли мяч в штрафной области,
- Если бы игроку пришлось идти вперед для поиска мяча, а затем возвращаться назад, чтобы сыграть другой мяч со штрафом удар и расстояние, это привело бы к неоправданной задержке игры, и
- Если первоначальный мяч не найден, то имелись бы знание или уверенность, что данный мяч находится в штрафной области.

Для таких ситуаций с целью экономии времени Комитет может модифицировать Правило 18.3:

- Правило 18.3a модифицируется, чтобы позволить игроку играть мячом временно по Правилу 17.1d (1), Правилу 17.1d(2) или, для красной штрафной области, – по Правилу 17.1d(3).
- Правила 18.3b и 18.3c модифицируются, чтобы указать, когда такой временный мяч должен или может быть сыгран или когда игру им можно или следует прекратить, как указано в Типовом Местном правиле.

Типовое Местное правило В-3

«Если игрок не знает, находится ли его мяч в *штрафной области* [укажите местоположение], он может играть *временный мяч* по Правилу 18.3, которое модифицируется следующим образом:

Играя *временный мяч*, игрок может использовать вариант рельефа *удар-и-расстояние* (См. Правило 17.1d(1), вариант рельефа *назад-по-линии* (См. Правило 17.1d(2)), или, в случае красной *штрафной области*, – использовать вариант бокового рельефа (См. Правило 17.1d(3)). Если для этой *штрафной области* есть зона вбрасывания (см. Типовое Местное правило E-1), игрок может использовать также этот вариант рельефа.

После того, как игрок сыграл *временный мяч* в соответствии с этим Правилom, он не может в дальнейшем использовать какие-либо другие варианты действий по Правилу 17.1 в отношении первоначального мяча.

При принятии решения о том, когда этот *временный мяч* становится для игрока его мячом *в игре* или когда игра им должна или может быть прекращена, применяются Правила 18.3c(2) и 18.3c(3), за исключением того, что:

- Если первоначальный мяч найден в штрафной области в пределах трехминутного периода поиска. Игрок может на выбор:

- » Продолжать играть первоначальным мячом, находящимся в *штрафной области*, и в этом случае *временным мячом* играть нельзя. 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, или

- » Продолжать играть *временным мячом*, и в этом случае первоначальным мячом играть нельзя.

- Если первоначальный мяч не найден в штрафной области в пределах трехминутного периода поиска либо если имеются знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области. *Временный мяч* становится для игрока его мячом *в игре*.

Штраф за нарушение Местного правила: *Основной штраф*.»

В-4 Определение открытого водотока, как части основной области

Предназначение. Если в открытом водотоке обычно не бывает воды (например, в случае дренажной канавы или водоприемника, в которых вода появляется только в сезон дождей), Комитет может определить такую область как часть основной области.

Комитет также может принять решение обозначить такой открытый водоток в качестве штрафной области на тот период времени года, когда в нем содержится вода, либо оставить его на этот период частью основной области, и в этом случае любая собираемая вода будет считаться временной водой. Однако области, в которых обычно содержится вода, должны быть размечены как штрафные области в течение всего года.

См. Типовое Местное правило F-20, чтобы узнать, когда открытый водоток может быть частью участка в аномальном состоянии.

Типовое Местное правило В-4.1

«[Опишите конкретный водоток, например, канава] около [укажите местоположение] считается частью *основной области*, а не *штрафной областью*».

Типовое Местное правило В-4.2

«Все [опишите конкретные виды водотоков, например, бетонные желоба] считаются частью *основной области*, а не *штрафными областями*».

В-5 Особый рельеф для случая, когда штрафная область находится рядом с бункером

Предназначение. Встречаются лунки, на которых граница красной штрафной области находится настолько близко к бункеру, что игроку, использующему боковой рельеф по Правилу 17.1d(3), приходится вбрасывать мяч в бункере.

В таком случае Комитет может предоставить дополнительный вариант рельефа, дающий игроку возможность с одним ударом штрафа использовать рельеф в зоне вбрасывания, расположенной около бункера на стороне фервея.

Типовое Местное правило В-5

«Данное Местное правило разрешает использовать зону вбрасывания в качестве дополнительного варианта рельефа, если:

- Мяч игрока находится в красной *штрафной области* [укажите местоположение], в том числе – если имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в этой *штрафной области*, и
- Мяч в последний раз пересек границу красной *штрафной области* в [укажите, между чем и чем, например, между двумя колышками со специальной маркировкой].

В этом случае игрок может:

- Использовать рельеф по одному из вариантов Правила 17.1d, добавив **один удар штрафа**, или
- В качестве дополнительного варианта, также добавив **один удар штрафа**, использовать рельеф, *вбросив* мяч и сыграв его из зоны вбрасывания, ближайшей к точке, в которой мяч в последний раз пересек границу красной *штрафной области*, и расположенной не ближе к *лунке*, чем эта точка.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

8С Бункеры

С-1 Уточнение границы бункера

Предназначение. Если со временем граница бункера становится трудноопределимой или если не видна граница между песком в бункере и песком в основной области, то Комитету может потребоваться определить границу бункера.

В данном разделе отсутствуют Типовые Местные правила в законченном виде ввиду многообразия возможных вариантов, но ниже приведены некоторые примеры формулировок:

- Граница *бункера* слева на [укажите номер лунки] проходит по внешнему краю [укажите цвет] колышков. Колышки являются *подвижными препятствиями* и находятся внутри *бункера*.
- Граница *бункера* справа на [укажите номер лунки] определяется [укажите цвет] линией, нанесенной краской на песке.
- Все области песка, которые были выровнены граблями, считаются частью *бункера*.

См. Разделы 2D и 5B(3) для получения более подробной информации о бункерах.

С-2 Изменение статуса областей песка

Предназначение. В определении «бункер» говорится, что бункер представляет собой «специально подготовленную область с песком». Однако, если Комитет желает определить подготовленную область песка как часть основной области или определить неподготовленную область песка как бункер, он может сделать это с помощью Местного правила.

Типовое Местное правило С-2.1

Определение подготовленной области песка как части основной области:

«Подготовленная область [области] песка [конкретизируйте лунки или местоположения] является частью *основной области*, а не *бункером*».

Типовое Местное правило C-2.2

Определение неподготовленной области песка как бункера:

«Область [области] песка [конкретизируйте лунки или местоположения] является *бункером*, а не частью *основной области*».

C-3 Уточнение статуса материала, аналогичного песку

Предназначение. Иногда для заполнения бункеров гольф-поля используется материал, аналогичный песку, например, измельченный ракушечник или вулканический пепел. Такой материал при применении Правила 12 трактуется как песок. (См. Определение «бункер»).

Для единообразия Комитет может трактовать такой материал как песок и во всех остальных местах гольф-поля.

Типовое Местное правило C-3

«[Укажите материал, например, измельченный ракушечник или вулканический пепел], используемый для заполнения *бункеров*, считается песком как в *бункере*, так и во всех остальных местах *гольф-поля*.

Это означает, что такой материал не является *свободной помехой*. Игроку не разрешается *улучшать условия, влияющие на удар*, удаляя такой материал, кроме случаев, когда этот материал находится на *паттинг-грине* (См. Правило 13.1c(1))».

C-4 Объявление тренировочных бункеров частью основной области

Предназначение. Если на гольф-поле в пределах границ гольф-поля имеются бункеры, используемые для тренировочных целей, то по умолчанию они имеют статус бункеров. Однако, состояние тренировочных бункеров может быть очень плохим, так как игроки часто не разравнивают их. Если Комитет хочет предоставить игрокам рельеф, то такой бункер следует объявить ремонтируемым участком и частью основной области, что позволило бы игрокам использовать рельеф без штрафа вне бункера.

Типовое Местное правило C-4

«Тренировочный *бункер*, расположенный [укажите конкретно, где расположен *бункер*], является *ремонтируемым участком* и частью *основной области*. Возможен рельеф без штрафа в соответствии с *Правилом 16.1b*.»

8D Паттинг-грины

D-1 Уточнение границы паттинг-грина

Предназначение. На некоторых гольф-полях области вокруг паттинг-гринов подстрижены так, что игроку может быть трудно определить, находится ли его мяч на паттинг-грине. В таких случаях Комитет может обозначить границу паттинг-грина точками, нанесенными краской.

Типовое Местное правило D-1

«Границы *паттинг-гринов* определяются точками [укажите цвет], нанесенными краской. Точки находятся [на *паттинг-грине*] [вне *паттинг-грина*], и не дают права на рельеф без штрафа.»

D-2 Статус паттинг-грина при использовании временного паттинг-грина

Предназначение. Могут быть случаи, когда по каким-либо причинам обычный паттинг-грин лунки не может быть использован, например, из-за плохой погоды или в связи с ремонтом или обслуживанием. В этом случае Комитет, может подготовить временный

паттинг-грин и ввести в действие Местное правило, определяющее его как паттинг-грин для игры на данной лунке. Паттинг-грин, который был заменен временным паттинг-грином, должен быть определен, как неверный грин, чтобы игрокам не разрешалось играть с него.

Типовое Местное правило D-2

«Временные *паттинг-грины* находятся в игре на лунках [укажите номера лунок], они определены [опишите, например, как области на фервее, обведенные белыми линиями]. Каждый *паттинг-грин*, который был заменен временным *паттинг-грином*, является *неверным грином*, и в соответствии с Правилom 13.1f при его вмешательстве игрок должен использовать рельеф без штрафа.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

D-3 Запрещение рельефа для неверного грина, когда он вмешивается только в стойку игрока

Предназначение. Бывают ситуации, когда Комитет не хочет предоставлять игроку рельеф в случае, если неверный грин вмешивается только в стойку игрока, например:

- Рядом с паттинг-грином находится густой раф, и Комитет считает, что было бы несправедливо требовать от игрока использовать рельеф в таких областях, или
- Один большой грин используется в качестве паттинг-грина для двух разных лунок, но Комитет решает разделить этот грин. Комитет также может решить не обязывать игрока использовать рельеф, если его мяч находится на паттинг-грине играемой лунки, а стойка находится на другом паттинг-грине.

Типовое Местное правило D-3.1

«Правило 13.1f модифицируется следующим образом:

Вмешательство *неверного грина* отсутствует, если он вмешивается только в *стойку* игрока.»

Типовое Местное правило D-3.2

«Правило 13.1f модифицируется следующим образом:

Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине* лунки [укажите номер лунки], а *стойка* игрока расположена на *паттинг-грине* лунки [укажите номер лунки] или наоборот, то вмешательство *неверного грина* отсутствует.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

D-4 Запрещение игры с «фартука» неверного грина

Предназначение. Если мячи, играемые на определенной лунке, часто приходят в состояние покоя на грине соседней лунки:

- Ближайшая точка полного рельефа при использовании рельефа для этого неверного грина по Правилу 13.1f обычно будет находиться на фервее рядом с этим грином, и
- Этот «фартук» или «воротник» в результате могут быть повреждены.

Чтобы предотвратить такие повреждения, Комитет может потребовать от игроков использовать рельеф по Правилу 13.1f с привязкой к измененной ближайшей точке полного рельефа, которая позволит избежать вмешательства как неверного грина, так и «фартука» или «воротника», или использовать зону вбрасывания (см. Типовое Местное правило B-2).

Типовое Местное правило D-4

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки], если игрок должен использовать рельеф по Правилу 13.1f, потому что его мяч пришел в состояние покоя на *паттинг-грине* лунки [укажите номер лунки] или потому что *паттинг-грин* этой лунки вмешивается в *стойку* игрока или область его планируемого свинга, то:

- При нахождении *области рельефа* для *неверного грина* считается, что *паттинг-грин* лунки [укажите номер лунки] включает в себя область фервея в пределах [укажите расстояние, например, две *длины клюшки*] от границы *паттинг-грин*а.
- Это означает, что *ближайшая точка полного рельефа* должна исключать вмешательство не только самого *паттинг-грин*а, но и этой области.

Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а.*»

D-5 Статус тренировочного паттинг-грина или временного паттинг-грин

Предназначение. Тренировочные паттинг-грины или питчинг-грины входят в число неверных гринов, но Комитет может разрешить с них играть с помощью Местного правила (это означает, что игрок, мяч которого лежит на таком грине, должен с него играть). Временный паттинг-грин для лунки, когда он не используется, обычно является частью основной области, но Комитет может уточнить его статус или объявить его неверным грином. Комитет может также определить тренировочный грин или временный грин как ремонтируемый участок, что позволит игроку использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b.

Типовое Местное правило D-5.1

«Тренировочный грин, расположенный [укажите местоположение грин]а не является *неверным грином*, и рельеф без штрафа по Правилу 13.1f для него не требуется и не разрешается.»

Типовое Местное правило D-5.2

«Временный грин, расположенный [укажите местоположение грин]а является *неверным грином*, даже если не используется, и игрок должен использовать рельеф по Правилу 13.1f.»

Типовое Местное правило D-5.3

«Тренировочный грин, расположенный [укажите местоположение грин]а не является *неверным грином*, и для него не требуется использовать рельеф без штрафа по Правилу 13.1f, но является *ремонтируемым участком*, и игрок может использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b.»

D-6 Разделение общего грина на два отдельных грин

Предназначение. Когда на гольф-поле есть грин, который служит паттинг-грином для двух лунок, Комитет может разделить этот паттинг-грин на два отдельных грин с помощью Местного правила. Это потребует от игрока, который находится на неверной части грин, использовать рельеф по Правилу 13.1f. Должен быть указан метод, с помощью которого проводится такое разделение. Это Местное правило может использоваться вместе с Типовым Местным правилом D-3 в случаях, когда мяч игрока находится на правильной части грин, но его стойка находится на другой части грин.

Типовое Местное правило D-6

«Грин для лунок [укажите номера лунок] считается двумя отдельными грин, разделенными [укажите способ разделения, например, цветными колышками]. Часть грин, относящаяся к лунке, которую игрок в данный момент не играет, является *неверным грином*, и игрок должен использовать рельеф по Правилу 13.1f.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

8Е Особые или обязательные процедуры рельефа

Е-1 Зоны вбрасывания

Предназначение. Зона вбрасывания – это особая форма области рельефа, которая может быть подготовлена Комитетом. При использовании рельефа в зоне вбрасывания игрок должен вбросить мяч внутри зоны вбрасывания, и мяч должен прийти в состояние покоя в этой зоне вбрасывания.

Зоны вбрасывания следует подготавливать тогда, когда существуют практические проблемы применения игроками обычных вариантов рельефа в соответствии с Правилем, например:

- Правилем 13.1f – Неверный грин.
- Правилем 16.1 – Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия).
- Правилем 16.2 – Опасная ситуация с животным.
- Правилем 17 – Штрафные области.
- Правилем 19 – Неиграемый мяч.
- Типовыми Местными правилами Е-5 – Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля или F-23 – Временные неподвижные препятствия.

При вбрасывании мяча в зоне вбрасывания применяются следующие условия:

- Игроку при вбрасывании мяча не обязательно стоять в зоне вбрасывания.
- Если игрок использует зону вбрасывания, то область рельефа определяется этой зоной вбрасывания, и мяч должен быть брошен и прийти в состояние покоя в этой зоне вбрасывания (См. Правило 14.3).
- Если зона вбрасывания определена линией на земле, то линия находится внутри зоны вбрасывания.

См. Раздел 2I для получения дополнительной информации о зонах вбрасывания.

Типовое Местное правило Е-1.1

Это Типовое Местное правило предлагает пример зоны вбрасывания, которая используется в качестве дополнительно варианта рельефа для штрафной области, но оно может быть адаптировано для любого другого Правила, упомянутого выше.

«Если мяч игрока находится в *штрафной области* [укажите местоположение], включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в этой *штрафной области*, у игрока есть следующие варианты рельефа, каждый **с одним ударом штрафа**:

- Использовать рельеф по Правилу 17.1, или
- В качестве дополнительного варианта *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в зоне вбрасывания [опишите, как определяется зона вбрасывания и где она расположена]. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило Е-1.2

Это Типовое Местное правило предлагает пример зоны вбрасывания, которая используется в качестве дополнительно варианта рельефа для участка в аномальном состоянии, такого как большой ремонтируемый участок, но оно может быть адаптировано для любого другого Правила, упомянутого выше.

«Если мяч игрока находится в *ремонтируемом участке* [укажите местоположение], включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в этом *ремонтируемом участке*, игрок может:

- Использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1, или
- В качестве дополнительного варианта использовать рельеф, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в зоне вбрасывания [опишите, как определяется зона вбрасывания и где она расположена]. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило Е-1.3

Это Типовое Местное правило предлагает пример зоны вбрасывания, которая используется в качестве единственного возможного варианта рельефа для штрафной области (помимо варианта удар и расстояние), но оно может быть адаптировано для любого другого Правила, упомянутого выше.

«Если мяч игрока находится в *штрафной области* [укажите местоположение], включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в этой *штрафной области*, игрок может:

- Использовать рельеф удар-и-расстояние по Правилу 17.1d(1), добавив **один удар штрафа**, или
- *Вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в зоне вбрасывания [опишите, как определяется зона вбрасывания и где она расположена], добавив **один удар штрафа**. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.
- Игрок не может использовать рельеф по Правилам 17.1d(2) или 17.1d(3).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Е-2 Очистка мяча

Предназначение. Если состояние участков гольф-поля таково, что на мяч налипает грязь (например, когда земля влажная), то Комитет может разрешить игроку в основной области поднимать, очищать мяч и возвращать его на место. Такой рельеф следует предусматривать только на тех участках гольф-поля, где это необходимо.

В то время как Местное правило для предпочтительного положения мяча (Типовое Местное правило Е-3) предназначено для использования только на участках основной области, подстриженных до высоты фервея или короче, данное Местное правило может использоваться во всей основной области или быть ограничено конкретными областями. Комитет может принять решение использовать оба Местных правила, разрешая предпочтительное положение мяча на фервеях и очистку мяча в других местах основной области.

Не рекомендуется вводить это Местное правило после того, как раунд игры на счет ударов уже начался. Иначе получают преимущество игроки, которым предстоит играть больше лунок, поскольку они будут использовать это Местное правило более длительное время. После того, как начался матч, это Местное правило может быть введено между двух лунок, поскольку преимущество для противников будет одинаковым.

Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов (например, это Местное правило должно применяться только на фервеях), содержатся в правилах или рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Типовое Местное правило Е-2

«Если мяч игрока лежит в [укажите область, например, «в *основной области*», «на 6-й лунке», «в *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче», и т. п.] мяч может быть без штрафа поднят, очищен и *возвращен на место*. Игрок должен *замаркировать* местоположение мяча до его поднятия (См. Правило 14.1), и этот мяч должен быть установлен на свое первоначальное место (См. Правило 14.2).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Е-3 Предпочтительное положение мяча

Предназначение. Когда случайные локальные аномальные условия могут помешать справедливой игре, затронутые участки гольф-поля могут быть объявлены ремонтируемым участком. Однако неблагоприятные погодные условия, такие как сильный снегопад, весеннее таяние снега, продолжительные дожди или экстремальная жара, могут иногда привести к повреждению гольф-поля или препятствовать использованию тяжелого оборудования для стрижки.

Если в таком состоянии находится большая часть гольф-поля, то Комитет может принять Местное правило «предпочтительное положение мяча» (также известное, как «зимние правила»), чтобы способствовать справедливой игре или помочь защитить фервей. Такое Местное правило следует отменить сразу, как позволит состояние гольф-поля.

Не рекомендуется использование данного Местного правила в основной области вне фервеев, так как в результате игрок может получить рельеф без штрафа в областях, в которых в противном случае мяч был бы неиграемым (например, среди кустарников или деревьев).

Не разрешается вводить это Местное правило после того, как раунд игры на счет ударов уже начался. В противном случае преимущество получают игроки, которым предстоит играть больше лунок, поскольку они будут использовать это Местное правило более длительное время. После того, как начался матч, это Местное правило может быть введено между двух лунок, поскольку преимущество для противников будет одинаковым.

Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов (в том числе размер области рельефа и должно ли Местное правило применяться только на фервеях), содержатся в правилах или рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Типовое Местное правило Е-3

«Если мяч игрока лежит в части *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче [или укажите конкретную область, например, «на фервее 6-й лунки»], игрок может один раз использовать рельеф без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч и сыграв его из следующей *области рельефа*:

- Точка-ориентир: Местоположение первоначального мяча.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: [Укажите размер *области рельефа*, например, одна *длина клюшки*, одна *длина счетной карточки* или 15 сантиметров] от точки-ориентира, **но** со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:

» Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и

» Должна быть в *основной области*.

Действуя согласно этому Местному правилу, игрок должен выбрать место для установки мяча и использовать процедуры *возвращения* мяча на место в соответствии с Правилами 14.2b(2) и 14.2e.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

Е-4 Релиф при вмешательстве аэрационных отверстий

Предназначение. Аэрационные отверстия не относятся к понятию «отверстия, сделанные эксплуатационной службой». Поэтому игрокам не разрешается заделывать их на паттинг-грине (См. Правило 13.1c) или использовать рельеф для них в основной области, но такие отверстия могут помешать надлежащему проведению игры. Если Комитет объявит аэрационные отверстия ремонтируемым участком, то может оказаться, что полный рельеф для игрока невозможен или нецелесообразен.

Поэтому, если недавние аэрационные отверстия существенно вмешиваются в положение мяча или в область предполагаемого свинга, Комитет может предоставить такой же рельеф, как и для ремонтируемого участка, но исключить рельеф для вмешательства в стойку игрока. Это Местное правило следует отменить, когда аэрационные отверстия затянутся и не будут представлять существенного вмешательства.

Типовое Местное правило Е-4

«Если мяч игрока лежит в аэрационном отверстии или касается его:

(a) Мяч в основной области. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b. Если мяч придет в состояние покоя в другом аэрационном отверстии, игрок может снова использовать рельеф в соответствии с этим Местным правилом.

(b) Мяч на паттинг-грине. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1d.

Но вмешательство отсутствует, если аэрационное отверстие вмешивается только в *стойку* игрока, или, в случае *паттинг-грина* – в *линию игры* игрока.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

Е-5 Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля

Предназначение. Если не был сыгран временный мяч, то игроку, мяч которого оказался за пределами гольф-поля или не был найден, придется использовать рельеф удар и расстояние, а это может серьезно повлиять на темп игры. Назначение этого Местного правила состоит в том, чтобы позволить Комитету предоставить дополнительный вариант рельефа, который разрешает игроку продолжать игру, не возвращаясь к месту предыдущего удара.

Это Местное правило подходит для обычной игры, когда гольфисты играют неформальные раунды или свои собственные соревнования. Это Местное правило не подходит для соревнований, в которых участвуют только высококвалифицированные игроки (то есть профессиональные соревнования или элитные соревнования среди любителей). Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов, можно уточнить в правилах или рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Если такое Местное правило действовало для обычной игры и Комитет убирает его для соревнований, то Комитет должен обеспечить игрокам возможность узнать об этом изменении до начала игры.

Комитет может ввести такое Местное правило для игры на всем гольф-поле или только на одной или двух конкретных лунках, где это может оказаться особенно полезно (например, если игроки не могут видеть зону приземления и поэтому могут не знать, следует ли им играть временный мяч).

Этот вариант позволяет игроку вбросить мяч в большой области между точкой, где мяч предположительно пришел в состояние покоя или вышел за пределы гольф-поля, и местом с краю фервея разыгрываемой лунки, которое находится не ближе к лунке.

При использовании этого варианта рельефа игрок получает два удара штрафа. Это означает, что для игрока результат такого рельефа сравним с результатом рельефа удар-и-расстояние.

Это Местное правило не может быть использовано для неиграемого мяча или в том случае, если имеются знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области.

Если был сыгран временный мяч, и не удалось найти ни первоначальный мяч, ни временный мяч, то данное Местное правило может быть применено для ненайденного временного мяча.

ТМП Е-5, Рисунок 1: Мяч не найден

+2 удара штрафа

Точка-ориентир «мяч»

Точка-ориентир «фервей»

Область рельефа

Если мяч игрока не найден, игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние или, если введено Типовое Местное правило Е-5, у игрока есть дополнительная возможность с двумя ударами штрафа вбросить мяч и сыграть из области рельефа, описанной ниже:

Точки-ориентиры

Размер области рельефа

Ограничения на область рельефа

А. Точка-ориентир для мяча: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя на гольф-поле (точка А)

В. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки (точка В), ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч»

В любом месте между:

- Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «мяч» (точку А) (и в пределах двух длин клюшки с внешней стороны от этой линии), и
- Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «фервей» (точку В) (и в пределах двух длин клюшки со стороны фервея от этой линии)

Область рельефа:

- Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч», и
- Должна быть в основной области

Примечания игроку:

Поскольку область рельефа может оказаться очень большой, мяч может откатиться на значительное расстояние от места, где он сначала ударился о землю, и его не нужно вбрасывать повторно.

ТМП Е-5, Рисунок 2: Мяч за пределами гольф-поля

Точка-ориентир «мяч»

Точка-ориентир «фервей»

Область рельефа

+2 удара штрафа

За пределами гольф-поля

Если имеются знание или уверенность, что мяч игрока оказался за пределами гольф-поля, то игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние или, если введено Типовое Местное правило Е-5, у игрока есть дополнительная возможность с двумя ударами штрафа вбросить мяч и сыграть из области рельефа, описанной ниже:

Точка-ориентир

Размер области рельефа

Ограничения на область рельефа

А. Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу гольф-поля и вышел за пределы гольф-поля (точка А)

В. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки (точка В), ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч»

В любом месте между:

- Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «мяч» (точку А) (и в пределах двух длин клюшки с внешней стороны от этой линии, но в пределах гольф-поля), и
- Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «фервей» (точку В) (и в пределах двух длин клюшки со стороны фервея от этой линии)

Область рельефа:

- Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч», и
- Должна быть в основной области

Примечания игроку:

Поскольку область рельефа может оказаться очень большой, мяч может откатиться на значительное расстояние от места, где он сначала ударился о землю, и его не нужно вбрасывать повторно.

ТМП Е-5, Рисунок 3: Мяч не найден или находится за пределами гольф-поля рядом с грином

Точка-ориентир «мяч»

Точка-ориентир «фервей»

Область рельефа

Линия пределов гольф-поля

Граница фервея

+2 удара штрафа

Если мяч игрока не был найден или если имеются знание или уверенность, что мяч игрока оказался за пределами гольф-поля, то игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние или, если введено Типовое Местное правило Е-5, у игрока есть дополнительная возможность с двумя ударами штрафа вбросить мяч и сыграть из области рельефа, описанной ниже:

Точки-ориентиры

Размер области рельефа

Ограничения на область рельефа

А. Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя на гольф-поле или в последний раз пересек границу гольф-поля и вышел за пределы гольф-поля (точка А)

В. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки (точка В), ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч»

В любом месте между:

- Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «мяч» (точку А) (и в пределах двух длин клюшки с внешней стороны от этой линии), и
- Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «фервей» (точку В) (и в пределах двух длин клюшки со стороны фервея от этой линии)

Область рельефа:

- Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч», и
- Должна быть в основной области

Примечания игроку:

Поскольку область рельефа может оказаться очень большой, мяч может откатиться на значительное расстояние от места, где он сначала ударился о землю, и его не нужно вбрасывать повторно.

Типовое Местное правило Е-5

«Если мяч игрока не был найден, или если имеются *знание или уверенность*, что мяч игрока находится *за пределами гольф-поля*, то игрок может действовать не по процедуре «удар и расстояние», а следующим образом:

С двумя ударами штрафа игрок может использовать рельеф, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (См. Правило 14.3):

Две приблизительно определенных точки-ориентира:

а. Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч:

- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле*, или
- В последний раз пересек границу *гольф-поля* и вышел *за пределы гольф-поля*.

б. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки, ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир «мяч».

Для целей настоящего Местного правила понятие «фервей» означает любой участок с травой в *основной области*, постриженный до высоты фервея или короче.

Если мяч предположительно был *потерян* на *гольф-поле* или в последний раз пересек границу *гольф-поля*, не долетев до фервея, то точкой-ориентиром «фервей» может быть

дорожка в траве или места размещения ти на разыгрываемой лунке, постриженные до высоты фервея или короче.

Размер области рельефа, определяемый от точек-ориентиров: В любом месте между:

- Линией, проходящей от *лунки* через точку-ориентир «мяч» (и в пределах двух *длин клюшки* с внешней стороны от этой линии), и
- Линией, проходящей от *лунки* через точку-ориентир «фервей» (и в пределах двух *длин клюшки* со стороны фервея от этой линии)

Но со следующими ограничениями:

Ограничения на расположение области рельефа:

- Должна быть в *основной области*, и
- Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир «мяч».

Как только игрок вводит мяч в игру по данному Местному правилу:

- Первоначальный мяч, который был *потерян* или находится за *пределами гольф-поля*, 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).

Но игрок не может использовать этот вариант рельефа для первоначального мяча, если:

- Имеются *знание или уверенность*, что этот мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, или
- Игрок сыграл другой мяч временно со штрафом *удар и расстояние* (См. Правило 18.3).

Игрок может использовать этот вариант рельефа для *временного мяча*, который не был найден или в отношении которого имеются *знание или уверенность*, что он находится за *пределами гольф-поля*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

Е-6 Релиф при вмешательстве защитного ограждения в линию игры

Предназначение. Ограждение (или аналогичный защитный экран) иногда используется для защиты игроков, играющих на одной лунке, от ударов, играемых на другой лунке.

Если такое ограждение находится рядом с игровой областью другой лунки, то Комитет может использовать зоны вбрасывания, чтобы дать игроку дополнительный вариант рельефа без штрафа, когда во время игры на этой другой лунке такое ограждение находится у игрока на его линии игры.

Игроку следует давать право на рельеф только тогда, когда его мяч находится ближе к лунке, чем зона вбрасывания, поэтому игроку, мяч которого находится далеко от ограждения, не разрешается перемещаться вперед в зону вбрасывания. При выборе места для зоны вбрасывания Комитету следует принимать во внимание указанные аспекты, чтобы у игрока было право на рельеф только в тех ситуациях, в которых Комитет считал бы оправданным рельеф без штрафа такого типа.

Типовое Местное правило Е-6

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки], если защитное ограждение на лунке [укажите номер лунки] находится у игрока на *линии игры*:

- Игрок может использовать рельеф без штрафа, *вбросив* мяч и сыграв его из зоны вбрасывания (опишите местоположение).
- Но этот рельеф разрешается только в том случае, если мяч в игре находится ближе к лунке, чем зона вбрасывания (См. Правило 14.3).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Е-7 Рельеф при вмешательстве электроизгороди, ограничивающей гольф-поле

Предназначение. Если в качестве ограждения, ограничивающего гольф-поле, используется электроизгородь, то разрешается Местное правило, предоставляющее рельеф без штрафа для мяча, лежащего на определенном расстоянии (например, в двух длинах клюшек) от ограждения, ограничивающего гольф-поле. В этих обстоятельствах, чтобы обеспечить свою безопасность, игрок может отмерить две длины клюшки от ограждения и вбросить мяч в пределах одной дополнительной длины клюшки, но не ближе к лунке, чем место, где мяч лежал первоначально.

В других случаях не разрешается вводить Местное правило, предоставляющее рельеф при вмешательстве ограждения, ограничивающего гольф-поле, даже если у Комитета есть необходимость защитить такое ограждение от различных повреждений.

Типовое Местное правило Е-7

«Если мяч игрока лежит на *гольф-поле* и в пределах [определенного расстояния, например, двух *длин клюшки*] от электроизгороди, ограничивающей *гольф-поле*, на лунке [лунках] [укажите местоположение], он может без штрафа использовать рельеф согласно Правилу 16.1, применяя в качестве точки-ориентира точку, которая находится [укажите расстояние, например, «в двух *длинах клюшки*»] от этого ограждения и на равном расстоянии от *лунок*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Е-8 Определение зон, запрещенных для игры

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

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

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

См. Разделы 2G и 5B(5) для получения более подробной информации зонах, запрещенных для игры, и о том, как отчетливо размечать их.

Типовое Местное правило Е-8.1

«Область, обозначенная [укажите, как обозначена область, например, зелеными колышками] [укажите, где она расположена, например, «справа от фервея лунки 8»], является *зоной, запрещенной для игры*, которую следует считать *участком в аномальном состоянии*. При вмешательстве данной *зоны, запрещенной для игры*, игрок должен использовать рельеф без штрафа, согласно Правилу 16.1f.»

Типовое Местное правило Е-8.2

«Область в пределах [красной][желтой] *штрафной области*, обозначенная [укажите, как обозначена, например, зелеными колышками] [укажите, где она расположена, например, «справа от фервея лунки 8»], является *зоной, запрещенной для игры*. Если мяч находится в *зоне, запрещенной для игры*, в пределах *штрафной области*, мяч не разрешается играть, как он лежит, а игрок должен использовать рельеф для *зоны, запрещенной для игры*, согласно Правилу 17.1e.»

Е-9 Определение области за пределами гольф-поля, как зоны, запрещенной для игры

Предназначение. Несмотря на то, что игрок не может играть мяч, находящийся за пределами гольф-поля, тем не менее, за пределами гольф-поля могут быть области, которые Комитет решит объявить зонами, запрещенными для игры, например, чтобы игроки не повредили растения в этой области, которые вмешиваются в игру мячом, находящимся на гольф-поле. В этом случае игрок должен использовать рельеф без штрафа, если мяч игрока находится на гольф-поле, но область его планируемой стойки находится в зоне, запрещенной для игры, расположенной за пределами гольф-поля, или если его свинг касается чего-либо, находящегося в зоне, запрещенной для игры.

Типовое Местное правило Е-9

«[Укажите область за пределами гольф-поля, которая должна считаться *зоной, запрещенной для игры*] является *зоной, запрещенной для игры*, и игрок должен использовать рельеф без штрафа согласно Правилу 16.1f(2), если его мяч находится на *гольф-поле*, но что-либо в *зоне, запрещенной для игры*, вмешивается в области планируемых *стойки* или свинга игрока. Игроку не разрешается играть мяч, как он лежит.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

Е-10 Защита молодых деревьев

Предназначение. Чтобы предотвратить повреждение молодых деревьев при выполнении игроком удара, Комитет может объявить их зоной, запрещенной для игры так, что:

- Если у игрока имеется любое, определенное Правилем 16.1, вмешательство такого дерева, обозначенного как зона, запрещенная для игры, он должен использовать рельеф по Правилу 16.1f.
- Если мяч игрока лежит в штрафной области, он должен либо использовать рельеф без штрафа в пределах штрафной области в соответствии с этим Местным правилом, либо действовать со штрафом в соответствии с Правилем 17.1.

Такие деревья должны быть обозначены колышками, лентами или каким-либо другим отчетливым способом.

Когда такое дерево вырастет и больше не будет нуждаться в этой защите, Комитету следует отменить это Местное правило и (или) удалить обозначающий его колышек или ленту с дерева.

Типовое Местное правило Е-10

«Молодые деревья, обозначенные [укажите обозначение], являются *зоной, запрещенной для игры*:

- Если мяч игрока лежит в любом месте *гольф-поля*, за исключением *штрафной области*, и мяч лежит на таком дереве, касается такого дерева или такое дерево вмешивается в *стойку* игрока или область планируемого свинга, то игрок должен использовать рельеф по Правилу 16.1f.

- Если мяч лежит в *штрафной области*, и существует вмешательство такого дерева в *стойку* игрока или область планируемого свинга, игрок должен либо использовать рельеф со штрафом по Правилу 17.1e, либо использовать рельеф без штрафа по Правилу 17.1e(2).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

Е-11 Мяч отклонен линией электропередачи

Предназначение. Если наличие постоянной воздушной линии электропередачи может влиять на игру на лунке, то Комитет может обязать игрока, мяч которого попал в линию электропередачи (а также в опоры, растяжки или столбы, поддерживающие линию), не учитывать этот удар и переиграть его. Это Местное правило обычно не должно использоваться, если линия электропередачи не мешает игре на лунке или находится за пределами гольф-поля.

Не следует принимать Местное правило, которое дает игроку выбор (а не обязывает его) переиграть удар после того, как мяч попал в линию электропередачи.

Типовое Местное правило Е-11

«Если имеются *знание или уверенность*, что мяч игрока попал в линию электропередачи [или в опору, растяжку или столб, поддерживающий линию электропередачи] во время игры на лунке [укажите номер лунки], то *удар* не засчитывается. Игрок должен без штрафа сыграть мяч с места выполнения предыдущего *удара* (порядок действий - см. Правило 14.6).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

8F Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля

F-1 Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля

Предназначение. Есть много способов, с помощью которых Комитет может определить участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля, и поэтому нецелесообразно, да и невозможно приводить полный список Типовых Местных правил, которые могут служить этой цели.

Главное – чтобы участки в аномальном состоянии и неотъемлемые участки гольф-поля в Местных правилах были определены четко и однозначно.

Для нижеследующих целей Комитет имеет право принимать Местные правила без обязательного их соответствия Типовым местным правилам, приведенным в Разделе 2:

- Для уточнения статуса объектов, которые могут являться препятствиями.
- Для объявления любого искусственного объекта неотъемлемым объектом гольф-поля (а не препятствием).
- Для объявления искусственных покрытий и бордюров дорог неотъемлемыми объектами гольф-поля.
- Для объявления дорог и дорожек, не имеющих искусственного покрытия и бордюров, препятствиями, если они могут несправедливо повлиять на игру.
- Для определения временных препятствий, установленных на гольф-поле или рядом с ним, подвижными, неподвижными или временными неподвижными препятствиями.

В данном разделе отсутствуют Типовые Местные правила в законченном виде ввиду многообразия возможных вариантов, но ниже приведены некоторые примеры формулировок:

- *Ремонтируемый участок* обозначается замкнутой белой линией [или укажите другой цвет или описание в зависимости от ситуации].
- Оголенные камни в областях, постриженных до высоты фервея или короче [или в пределах оговоренного расстояния от фервея, например, в двух *длинах клюшки*] являются *ремонтируемым участком*.
- Области в *бункерах*, из которых вода вымыла песок, в результате чего в песке образовались глубокие промоины, являются *ремонтируемым участком*.
- Надежно закрепленные маты и закрывающие кабели пластиковые рампы являются *неподвижными препятствиями*.
- Защитные ограждения вокруг гринов являются *неподвижными препятствиями*.
- Перекладыны забора-ранчо являются [подвижными или неподвижными] *препятствиями*.
- Искусственные подпорные стенки и сваи, находящиеся в *штрафных областях*, являются *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.
- Провода и другие объекты, [плотно] прикрепленные к деревьям, являются *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.
- Калитки в стене или ограждении, ограничивающих *гольф-поле* [или укажите лунку (лунки), к которой это относится], являются *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.

См. Разделы 2F и 5B(4) для получения более подробной информации об участках в аномальном состоянии.

См. Разделы 2H и 5B(4) для получения более подробной информации о неотъемлемых объектах гольф-поля.

F-2 Ограниченный рельеф для заглубившегося мяча

Предназначение. Правило 16.3 обычно разрешает рельеф, когда мяч заглубился в любом месте основной области (кроме песка в областях, которые не пострижены до высоты фервея или короче).

Но Комитет может:

- Разрешить рельеф только для случая, когда мяч заглубился в той части основной области, которая пострижена до высоты фервея или короче.
- Не разрешать рельеф без штрафа для мяча, заглубившегося в стенке или кромке бункера (например, когда стенка состоит из уложенного дерна или почвы).

Типовое Местное правило F-2.1

«Правило 16.3 модифицируется следующим образом:

Рельеф без штрафа разрешается только в том случае, если мяч заглубился в той части *основной области*, которая пострижена до высоты фервея или короче.

[Для целей настоящего Правила уложенный дерн над *бункерами* не считается постриженным до высоты фервея или короче.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило F-2.2

«Правило 16.3 модифицируется следующим образом:

Релиф без штрафа не разрешается, если мяч *заглубился* в [уложенном дерне] [поверхности земли] над *бункерами*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Ф-3 Ремонтируемый участок трактуется как часть расположенного поблизости препятствия

Предназначение. Бывает, что ремонтируемый участок расположен непосредственно рядом с неподвижным препятствием. Например, дорожка с искусственным покрытием для каров проходит вокруг клумбы, которую Комитет объявил ремонтируемым участком, или движение каров вызывает повреждения примыкающих к дорожке участков.

Это может привести к сложным процедурам использования релифа. Используя релиф для одного обстоятельства, игрок может обнаружить, что появилось вмешательство другого обстоятельства; а после использования релифа для этого другого обстоятельства игрок может обнаружить, что вновь появилось вмешательство первого обстоятельства.

Чтобы позволить игроку выполнить эту процедуру в один прием, Комитет может принять решение считать оба обстоятельства единым участком в аномальном состоянии. Если будет принято такое решение, то область ремонтируемого участка либо следует соединить с неподвижным препятствием белыми линиями, либо следует обозначить каким-либо другим отчетливым способом.

В данном Типовом Местном правиле приводятся примеры, как решать ситуации такого типа:

Типовое Местное правило Ф-3.1

Если для разметки *ремонтируемого участка* используются белые линии:

«*Ремонтируемые участки, обведенные белыми линиями, и [дороги или дорожки с искусственным покрытием или другие указанные препятствия], к которым они имеют привязку, считаются единым участком в аномальном состоянии при использовании релифа по Правилу 16.1.»*

Типовое Местное правило Ф-3.2

Если для разметки *ремонтируемого участка* не используются белые линии:

«Если области поврежденной земли непосредственно примыкают к [дорогам или дорожкам с искусственным покрытием или другим указанным препятствиям], то они считаются единым участком в аномальном состоянии при использовании релифа по Правилу 16.1.»

Типовое Местное правило Ф-3.3

Для участков с декоративными растениями, таких как цветочные клумбы, окруженных *неподвижным препятствием*, таким как дорожка для каров:

«[Опишите область, например, область с декоративными растениями], вокруг которой проходит дорога или дорожка с искусственным покрытием (а также все, что растет в этой области), при использовании релифа по Правилу 16.1 считается единым с этой дорогой или дорожкой *участком в аномальном состоянии.*»

Ф-4 Обширные повреждения из-за сильного дождя и движения транспортных средств

Предназначение. Если в результате сильного дождя на гольф-поле появилось много областей с нетипичными повреждениями гольф-поля (такими как глубокие колеи транспортных средств или глубокие следы обуви зрителей), а обозначить их колышками

или линиями практически невозможно, то Комитет имеет полномочия объявить такие нетипичные повреждения ремонтируемым участком:

Типовое Местное правило F-4

«Области нетипичных повреждений, в том числе области, где передвижение зрителей и транспорта в сочетании с влажной погодой существенно изменили поверхность земли, являются *ремонтируемыми участками* только в том случае, если об этом объявлено уполномоченным рефери или членом *Комитета*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-5 Неподвижные препятствия вблизи паттинг-грина

Предназначение. Если мяч лежит в любом месте, кроме паттинг-грина, то неподвижное препятствие на линии игры игрока не является само по себе вмешательством по Правилу 16.1. Релиф без штрафа обычно не разрешается.

Но если «фартуки» или «воротники» на паттинг-гринах постригаются достаточно коротко, и распространенным ударом является патт извне паттинг-грина, то неподвижные препятствия, которые находятся рядом с паттинг-грином, могут мешать таким ударам.

В этом случае Комитет может предложить дополнительный вариант рельефа в соответствии с Правилу 16.1, когда мяч игрока лежит в основной области или на паттинг-грине, а неподвижное препятствие рядом с паттинг-грином находится на линии игры игрока.

Комитет может ограничить такой рельеф определенными ситуациями, например, только конкретными лунками или препятствиями, или только в тех случаях, когда мяч и препятствие находятся в части основной области, постриженной до высоты фэрвея или короче.

Типовое Местное правило F-5

«При вмешательстве *неподвижного препятствия* можно воспользоваться рельефом по Правилу 16.1.

У игрока также есть дополнительные варианты рельефа, когда такие *неподвижные препятствия* находятся вблизи *паттинг-грина* и на *линии игры*:

Мяч в основной области. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b, если *неподвижное препятствие*:

- Находится на *линии игры* и:
 - » В пределах двух длин клюшки от *паттинг-грина*, и
 - » В пределах двух длин клюшки от мяча.

Исключение - Релиф не предоставляется, если линия игры является явно нецелесообразной. По данному Местному правилу рельеф не предоставляется, если игрок выбирает *линию игры*, которая явно нецелесообразна.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-6 Запрещение рельефа для участка в аномальном состоянии, когда он вмешивается только в стойку игрока

Предназначение. Комитет может решить не предоставлять рельеф при вмешательстве в стойку игрока некоторых обстоятельств, таких как нора животных, поскольку вмешательство в стойку не оказывает существенного влияния на удар или если рельеф из-за

вмешательства в стойку может привести к многократному использованию рельефа для сходных обстоятельств, расположенных рядом.

Типовое Местное правило F-6

«Правило 16.1 модифицируется следующим образом:

Вмешательство не существует, если [укажите обстоятельство, для которого ограничивается рельеф] вмешивается только в *стойку* игрока.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-7 Рельф для стыков кусков дерна

Предназначение. Часть гольф-поля, на которой были заново уложены куски дерна, часто имеет разметку ремонтируемого участка, пока она не станет полностью пригодной для игры.

Но даже если саму область уже больше не требуется обозначать как ремонтируемый участок, Комитет может разрешить рельеф, если:

- Мяч лежит в одном из стыков кусков дерна (также называемых стыками дернины).
- Стык вмешивается в область планируемого свинга игрока.

Если такие стыки вмешиваются только в стойку игрока, то нет необходимости разрешать рельеф.

Типовое Местное правило F-7

«Если мяч игрока лежит на стыке кусков дерна или касается его, или стык вмешивается в область планируемого свинга игрока:

- (а) Мяч в основной области. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b.
- (б) Мяч на паттинг-грине. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1d.

Но если стык вмешивается только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.»

При использовании рельефа все стыки в пределах области нарезанного дерна считаются одним и тем же стыком. Это означает, что если после вбрасывания мяча игрок имеет вмешательство какого-либо стыка, игрок должен действовать в соответствии с требованиями Правила 14.3с(2), даже если мяч все еще находится в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-8 Рельф для трещин в земле

Предназначение. В жарких и сухих условиях на фервеях гольф-поля могут образовываться трещины в земле. Если мяч придет в состояние покоя в такой трещине, то это существенным образом может повлиять на положение мяча, однако не сильно мешает стойке игрока, и в этом случае рекомендуется Местное правило, которое дает рельеф только для положения мяча и области планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-8

«Трещины в земле на участках *основной области*, стриженных до высоты фервея или короче, являются *ремонтируемым участком*. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b.

[**Но** если трещина вмешивается только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-9 Релиф для корней деревьев на фервее

Предназначение. В нетипичной ситуации, когда на фервее обнаруживаются открытые корни деревьев, может оказаться несправедливым не разрешать игроку релиф при вмешательстве таких корней. Комитет может принять решение считать такие корни деревьев на фервее ремонтируемым участком, для которого разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1b.

В некоторых случаях, когда открытые корни деревьев обнаруживаются также и в коротком рафе рядом с фервеем, Комитет может считать такие корни деревьев ремонтируемым участком также и на определенном расстоянии от фервея (например, в четырех длинах клюшки или в полурафе) и разрешать релиф без штрафа в соответствии с Правилу 16.1b.

При этом Комитет может ограничить релиф только ситуациями вмешательства в положение мяча и область планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-9.1

«Если мяч игрока находится в состоянии покоя в части *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче, и имеется вмешательство открытых корней деревьев, которые находятся в части *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче, то корни деревьев считаются *ремонтируемым участком*. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.

[Но если корни деревьев вмешиваются только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило F-9.2

«Если мяч игрока находится в *основной области*, и имеется вмешательство открытых корней деревьев, которые находятся в части *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче [или в рафе в пределах установленного количества *длин клюшек* от края участка, постриженного до высоты фервея или короче] [или в полурафе], то корни деревьев считаются *ремонтируемым участком*. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.

[Но если корни деревьев вмешиваются только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-10 Повреждения, нанесенные животными

Предназначение. Бывают случаи, когда животные наносят такие масштабные повреждения, что нецелесообразно обозначать каждую поврежденную область в качестве ремонтируемого участка. Кроме этого, некоторые виды повреждений, нанесенных животными, не предусмотрены Правилу 16.1.

Данные Типовые Местные правила дают Комитету возможность решить эти проблемы.

Если животные, в том числе насекомые, наносят гольф-полно повреждения, то Комитет может принять решение считать такие повреждения ремонтируемым участком, для которого разрешается релиф по Правилу 16.1. Это можно сделать, определив

соответствующие области или обстоятельства, а не пытаться обозначить каждую поврежденную область.

Комитет может ограничить рельеф только для тех повреждений, которые вмешиваются в положение мяча или в область планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-10

«Повреждения, нанесенные *животными* [укажите вид животного] в основной области, считаются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1b.

[Но если повреждения вмешиваются только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-11 Муравейники

Предназначение. Муравейники являются свободными помехами и могут быть удалены по Правилу 15.1. Они не являются норами животных, для которых разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1.

Но бывают ситуации, когда трудно или невозможно удалить муравейники (например, если они крупные, жесткие или конической формы). В этом случае Комитет может принять Местное правило, дающее игроку возможность трактовать такие муравейники как ремонтируемые участки.

Не обязательно принимать такое Местное правило в случае огненных муравьев, поскольку огненные муравьи считаются опасной ситуацией с животными, для которой разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.2.

Типовое Местное правило F-11

«Крупные или жесткие муравейники на *гольф-поле* являются, по выбору игрока, *свободными помехами*, которые могут быть удалены по Правилу 15.1, или *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф по Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-12 Помет животного

Предназначение. Помет птицы или другого животного является свободной помехой, которая может быть удалена в соответствии с Правилу 15.1.

Но если есть опасения, что помет может помешать проведению справедливой игры, то Комитет может предоставить игрокам возможность считать помет ремонтируемым участком, для которого разрешается рельеф по Правилу 16.1.

Если помет считается ремонтируемым участком, но не всегда дает полный рельеф, когда мяч находится на паттинг-грине, то Комитет может также разрешить игрокам без штрафа использовать скребок для гринов или аналогичное вспомогательное оборудование для удаления помета с линии игры, даже если это улучшает линию игры или другие условия, влияющие на удар.

Типовое Местное правило F-12

«По выбору игрока помет [укажите какой тип помета дает право на рельеф, например, гусиный, собачий] может считаться:

- *Свободной помехой*, которая может быть удалена по Правилу 15.1, или

- *Ремонтируемым участком*, для которого разрешается релиф по Правилу 16.1.

[Если помет находится на *паттинг-грине*, то для его удаления с *линии игры* игрок может также использовать скребок для гринов, расположенный рядом с *паттинг-гринами*. Если это улучшает *линию игры* или другие условия, влияющие на удар, то штрафа за нарушение Правила 8.1a нет.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-13 Повреждения от копыт животных

Предназначение. Копыта животных, например, оленя или лося, могут нанести гольф-полю повреждения. Комитет может разрешить игрокам использовать релиф при вмешательстве таких повреждений, считая все такие области ремонтируемым участком и не размечая их.

Поскольку повреждения, нанесенные животными, можно устранять на паттинг-грине, то Комитет может объявить такие повреждения ремонтируемым участком или разрешить игрокам их устранять.

Типовое Местное правило F-13

«Повреждения, которые могут быть однозначно идентифицированы как повреждения, нанесенные копытами *животных*, являются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

[Но на *паттинг-грине* Правило 16.1 не применяется, поскольку такие повреждения могут быть устранены в соответствии с Правилем 13.1.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-14 Скопление свободных помех

Предназначение. В определенное время года скопление свободных помех, таких как листья, семена или желуди, могут мешать игроку найти или сыграть свой мяч. Комитет может принять решение считать такие скопления свободных помех в основной области ремонтируемым участком, для которого допускается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Это Местное Правило не может использоваться для штрафных областей, так как в штрафных областях не разрешается релиф для участка в аномальном состоянии.

Такое Местное правило следует ограничить лункой (лунками), на которой имеются проблемы такого рода со свободными помехами, и его следует отменить сразу же, как только позволит состояние гольф-поля.

Типовое Местное правило F-14

Во время игры на лунке [укажите номер лунки] любой участок земли с временным скоплением [укажите тип *свободных помех*] в *основной области* или в *бункере* считается *ремонтируемым участком*, для которого разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-15 Грибы на паттинг-грине

Предназначение. Если грибы, растущие на паттинг-грине, могут мешать проведению справедливой игры, то Комитет может считать их ремонтируемым участком, чтобы игрок мог использовать релиф без штрафа по Правилу 16.1d.

Типовое Местное правило F-15

«Грибы, которые растут на *паттинг-грине*, являются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1d.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-16 Бункер, наполненный временной водой

Предназначение. Если бункер затоплен, то релиф без штрафа по Правилу 16.1c может оказаться недостаточным для проведения справедливой игры. Комитет может объявить этот бункер *ремонтируемым участком* в основной области, для которого разрешается релиф без штрафа вне бункера.

Комитету следует использовать это Местное Правило только для каждого конкретного бункера, и не разрешается принимать Местное Правило, которое объявляет ремонтируемыми участками все затопленные бункеры на гольф-поле.

Типовое Местное правило F-16

«Затопленный водой *бункер* [укажите местоположение *бункера*, например, «слева от грина 5-й лунки»] является *ремонтируемым участком* в основной области. Во время раунда он не считается *бункером*.

Если мяч игрока лежит на *ремонтируемом участке* или касается его, или если *ремонтируемый участок* вмешивается в *стойку* игрока или область планируемого свинга, то игрок может воспользоваться релифом по Правилу 16.1b.

Все другие *бункеры* на *гольф-поле*, независимо от того, содержат они *временную воду* или нет, по-прежнему являются *бункерами* для всех целей, соответствующих Правилам.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-17 Все дороги и дорожки считаются препятствиями

Предназначение. В тех случаях, когда дороги или дорожки, которые не имеют искусственного покрытия, могут помешать справедливой игре, Комитет может решить объявить такие дороги неподвижными препятствиями, для которых разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Типовое Местное правило F-17

«Все дороги и дорожки на *гольф-поле* [или укажите конкретные типы или местоположения], даже если они не имеют искусственного покрытия, считаются *неподвижными препятствиями*, для которых разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

F-18 Объявление подвижных объектов неподвижными

Предназначение. Комитет может принять решение считать неподвижными препятствиями определенные подвижные объекты на гольф-поле, например, все колышки (кроме граничных), урны и указатели, чтобы игроки их не перемещали.

Комитет должен полностью предвидеть возможные последствия такого решения, так как в результате игроки возможно будут нарушать Правило 8.1, перемещая препятствия, которые считаются неподвижными.

Типовое Местное правило F-18

«Все колышки на *гольф-поле* [или укажите *подвижные препятствия*, которые должны считаться *неподвижными*] считаются *неподвижными препятствиями*, для которых

разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1. Не разрешается использовать релиф по Правилу 15.2.

Штраф за нарушение Местного правила: *Основной штраф.*»

F-19 Окаймляющие канавки вокруг паттинг-гринов

Предназначение. Иногда на «фартуках» или «воротниках» паттинг-грин прорезают окаймляющие канавки, чтобы предотвратить распространение на паттинг-грин стелющихся трав. Играть мяч из таких канавок может оказаться сложно, поэтому Комитет может принять решение считать их ремонтируемым участком, для которого разрешается релиф по Правилу 16.1.

Релиф следует разрешать только при вмешательстве в положение мяча или область планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-19

«Окаймляющие канавки вокруг «фартуков» или «воротников» *паттинг-гринов* являются *ремонтируемым участком*. Если мяч игрока лежит в такой канавке или касается ее или канавка вмещивается в область планируемого свинга:

(а) Мяч в основной области. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.

(б) Мяч на паттинг-грине. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1d.

Но если канавка вмещивается только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.

Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а.*»

F-20 Бетонные дренажные каналы

Предназначение. Иногда на гольф-полях встречаются узкие бетонные дренажные каналы, которые нередко наполняются водой. Это может создать проблемы для игры, потому что:

- Эти каналы являются штрафными областями, согласно Определению.
- Однако эти каналы часто проходят вблизи от дорожек для каров и больше похожи на неподвижные препятствия, чем на штрафные области.

Комитет может принять решение считать эти дренажные каналы неподвижными препятствиями в основной области, а не штрафными областями.

См. Типовое Местное правило В-4, чтобы узнать, когда открытый водоток может быть объявлен частью основной области.

Типовое Местное правило F-20

«Дренажные каналы, которые сделаны из искусственных материалов и проходят рядом с дорожками для каров, считаются *неподвижными препятствиями* в *основной области* и являются частью дорожки для каров. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.

Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а.*»

F-21 Линии или точки, нанесенные краской

Предназначение. Если Комитет наносит краской линии или точки на паттинг-грин или на часть основной области, постриженной до высоты фэрвея или короче (например, для

указания расстояний), он может считать эти области участком в аномальном состоянии, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1.

Если такие линии или точки, нанесенные краской, влияют только на стойку игрока, то нет необходимости разрешать рельеф.

В качестве альтернативы Комитет может указать, что для таких линий или точек, нанесенных краской, рельеф не разрешается.

Типовое Местное правило F-21.1

«Линии или точки, нанесенные краской на *паттинг-грин* или на части *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче, считаются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф по Правилу 16.1.

Но если линии или точки, нанесенные краской, вмешиваются только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило F-21.2

«Рельеф для линий или точек, нанесенных краской, не разрешается [опишите область, например, в местах, где трава не пострижена до высоты фервея или короче].

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-22 Временные провода и кабели

Предназначение. На гольф-поле часто размещают временные провода и кабели для обеспечения соревнования каналами связи и электроэнергией. Эти кабели могут находиться на поверхности земли, над землей или под землей. Обычно таких проводов и кабелей на гольф-поле нет, и они не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, поэтому Комитет может предоставить дополнительный рельеф, если они вмешиваются в игру.

Типовое Местное правило F-22

«Временные электро- и коммуникационные провода и кабели (а также накрывающие их маты и поддерживающие стойки) являются *препятствиями*:

1. Если они легко перемещаемы, они являются *подвижными препятствиями*, и игрок может удалить их без штрафа по Правилу 15.2.
2. В противном случае они являются *неподвижными препятствиями*, для которых игрок может использовать рельеф следующим образом:

(а) Мяч в основной области или в бункере. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1.

(б) Мяч в штрафной области. Правило 16.1b модифицируется, чтобы разрешить игроку использовать дополнительный вариант рельефа без штрафа при вмешательстве этих *неподвижных препятствий* в *штрафной области*, *вбрасывая мяч* и играя его из следующей *области рельефа*:

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного рельефа* в этой *штрафной области*.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:

- » Должна быть в *штрафной области*, в которой мяч пришел в состояние покоя,
 - » Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и
 - » Должна полностью исключить какое-либо вмешательство *неподвижного препятствия*.
3. Если мяч игрока попадает во временный провод или кабель, поднятый над землей, то *удар* не засчитывается. Игрок должен без штрафа сыграть мяч с места выполнения предыдущего *удара* (порядок действий – См. Правило 14.6).
4. Покрытые травой траншеи для временных проводов или кабелей в *основной области* являются *ремонтируемым участком*, даже если не размечены. Игрок может использовать рельеф без штрафа согласно Правилу 16.1.

Однако существует два исключения:

- **Исключение 1 – Мяч попадает в поднятую над землей муфту:** Если мяч попадает в поднятую над землей муфту, соединяющую секции кабеля, то этот *удар* засчитывается, и мяч должен играть, как он лежит.
- **Исключение 2 – Мяч попадает в растяжку, поддерживающую временное неподвижное препятствие:** Проволочные растяжки, поддерживающие временное *неподвижное препятствие* (ВНП), являются частью ВНП и не подпадают под действие этого Местного правила, если только *Комитет* не решит, что проволочные растяжки должны считаться поднятыми над землей временными проводами или кабелями в соответствии с данным Местным правилом.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

F-23 Временные неподвижные препятствия

Предназначение. Если на гольф-поле или рядом с ним временно устанавливаются препятствия, Комитету следует указать, являются они подвижными препятствиями (См. Правило 15), неподвижными препятствиями (См. Правило 16) или временными неподвижными препятствиями (ВНП).

В обычное время ВНП (например, трибуна или палатка) на гольф-поле не установлены, и они не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля. В силу их временного характера данное Местное правило предоставляет дополнительный вариант рельефа, который обычно не разрешается для неподвижных препятствий, хотя игрок по-прежнему может трактовать ВНП как неподвижное препятствие и использовать процедуры рельефа, разрешенные Правилем 16.

Дополнительный вариант, предоставляемый этим Местным правилом, дает игроку возможность получить рельеф, когда ВНП находится на прямой линии между его мячом и лункой (так называемый «рельеф на линии прямой видимости») и, сохраняя такое же расстояние до лунки, переместиться в сторону, чтобы ВНП больше не находилось между мячом игрока и лункой (то есть, переместиться по «равноудаленной дуге»).

Когда игрок использует рельеф при вмешательстве ВНП, будь то в соответствии с этим Местным правилом или процедурами рельефа по Правилу 16, игрок гарантированно исключает физическое вмешательство. Но только в случае, когда игрок применяет рельеф, используя дополнительную опцию рельефа в соответствии с этим Местным правилом, он гарантировано получает полный рельеф от ВНП, находящегося на линии прямой видимости.

Типовое Местное правило F-23

«Определение ВНП: Временное *неподвижное препятствие* (ВНП) – это конструкция, которая временно возведена на *гольф-поле* или рядом с ним, зачастую в связи с

проведением конкретного соревнования, и которая закреплена или ее невозможно легко сдвинуть.

Примерами ВНП являются: палатки, официальные табло, трибуны, телевизионные вышки и туалеты.

К ВНП относятся любые присоединенные к ним поддерживающие проволочные растяжки, за исключением случаев, когда *Комитет* объявляет поддерживающие проволочные растяжки *неподвижными препятствиями*.

Чтобы определить, находится ли мяч под ВНП или находится ли ВНП на линии прямой видимости игрока между мячом и *лункой*, используется внешний контур ВНП.

Для определения границ ВНП или для объединения нескольких ВНП в одно большое ВНП допускается использование линий или кольшков.

ВНП отличается от *неподвижного препятствия*, и данное Местное правило предоставляет дополнительный рельеф при вмешательстве ВНП. Это означает, что игрок может выбрать процедуру рельефа:

- Использовать процедуру рельефа для участка в аномальном состоянии по Правилу 16, как если бы ВНП было *неподвижным препятствием* (этот рельеф возможен также тогда, когда мяч лежит в *штрафной области* или когда ВНП находится за пределами *гольф-поля*), или
- Использовать дополнительный вариант рельефа, разрешенный данным Местным правилом.

а. Когда разрешается рельеф

Обычно рельеф для ВНП разрешается при физическом вмешательстве ВНП или вмешательстве ВНП в линию прямой видимости.

Вмешательство в соответствии с этим Местным правилом означает, что у игрока есть:

- Физическое вмешательство,
- Вмешательство в линию прямой видимости, или
- Одновременно физическое вмешательство и вмешательство в линию прямой видимости.

(1) Что означает физическое вмешательство временного неподвижного препятствия. Физическое вмешательство имеет место, если:

- Мяч игрока касается ВНП, лежит внутри него или на нем, либо
- ВНП вмешивается в область планируемой *стойки* или область планируемого свинга игрока.

(2) Что означает вмешательство временного неподвижного препятствия в линию прямой видимости. Вмешательство в линию прямой видимости имеет место, если:

- Мяч игрока касается ВНП, лежит внутри него, на нем или под ним, или
- ВНП находится на линии прямой видимости игроком *лунки* (то есть, ВНП находится на прямой линии между мячом и *лункой*), или
- Мяч находится в пределах одной *длины клюшки* (измеренной по равноудаленной дуге от *лунки*) от точки, в которой ВНП будет находиться на линии прямой видимости игроком *лунки* (эта область шириной в одну *длину клюшки* обычно называется «коридор»).

(3) Когда рельеф невозможен, несмотря на вмешательство. Если мяч касается ВНП либо находится внутри ВНП или на нем, то рельеф всегда разрешен.

Но если мяч не касается ВНП и не находится внутри ВНП или на нем, то это Местное правило не дает права на релиф в любом из следующих случаев:

- В случае физического вмешательства или вмешательства в линию прямой видимости:

» Релиф не предоставляется, если очевидно, что играть мяч, как он лежит, явно нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство ВНП (например, когда у игрока нет возможности выполнить *удар* потому, что мяч находится в кустах вне ВНП), или

» Релиф не предоставляется, если вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах; и

- В случае вмешательства в линию прямой видимости:

» Релиф не предоставляется, если очевидно, что игрок не сможет выполнить *удар* на такое расстояние, что его мяч достигнет ВНП, и

» Релиф не предоставляется, если очевидно, что у игрока в данных обстоятельствах нет *удара*, который он мог бы сыграть, и чтобы (а) ВНП (с учетом коридора) находилось бы на линии этого *удара*, и (б) в результате этого *удара* мяч оказался бы на прямой линии, ведущей к *лунке*.

в. Релиф, когда мяч находится в основной области

Если мяч игрока находится в *основной области*, и имеет место вмешательство ВНП (в том числе, ВНП, находящегося за пределами *гольф-поля*), то игрок может воспользоваться релифом без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч и сыграв его из нижеследующей области релифа:

- Точка-ориентир: Ближайшая точка полного релифа, в которой отсутствует как физическое вмешательство, так и вмешательство в линию прямой видимости.

- Размер области релифа от точки-ориентира: Вся область в пределах одной *длины* *клюшки* от точки-ориентира, **но** со следующими ограничениями:

- Ограничения на расположение области релифа:

» Должна быть в *основной области*,

» Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и

» Должна полностью исключить как физическое вмешательство ВНП, так и вмешательство ВНП в линию прямой видимости.

Если у игрока имеется физическое вмешательство со стороны ВНП, то вместо использования этой процедуры релифа, он может использовать релиф для участка в *аномальном состоянии* по Правилу 16.1b, считая ВНП *неподвижным препятствием*. Процедура релифа по Правилу 16.1b возможна также тогда, когда мяч находится в *штрафной области* или когда ВНП находится за пределами *гольф-поля*. См. пункт f данного Местного правила о том, как получить релиф.

с. Релиф, если мяч находится в бункере или штрафной области.

Если мяч игрока находится в *бункере* или *штрафной области*, и имеет место вмешательство ВНП (в том числе, ВНП, находящегося за пределами *гольф-поля*), то игрок может воспользоваться релифом без штрафа или со штрафом:

(1) Релиф без штрафа: Игра из бункера или из штрафной области. Игрок может использовать релиф без штрафа в соответствии с пунктом b, с тем исключением, что

ближайшая точка полного рельефа, в которой отсутствует вмешательство, должна находиться в этом бункере или в этой штрафной области.

Если в этом бункере или этой штрафной области нет точки, в которой отсутствует вмешательство, то игрок по-прежнему может воспользоваться рельефом без штрафа, как это описано выше, приняв в качестве точки-ориентира для определения области рельефа точку максимально возможного рельефа в этом бункере или в этой штрафной области.

(2) Рельф со штрафом: Игра вне пределов бункера или вне штрафной области. С **одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч и сыграть его из нижеследующей области рельефа:

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного рельефа не ближе к лунке, в которой отсутствует как физическое вмешательство, так и вмешательство в линию прямой видимости, и которая находится вне пределов этого бункера или этой штрафной области.*
- Размер области рельефа от точки-ориентира: *Вся область в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, но со следующими ограничениями:*

- Ограничения на расположение области рельефа:

» Может находиться в любой области гольф-поля, за исключением этого бункера или этой штрафной зоны или какого-либо паттинг-грена,

» Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и

» Должна полностью исключить как физическое вмешательство ВНП, так и вмешательство ВНП в линию прямой видимости.

Если у игрока имеется физическое вмешательство со стороны ВНП, то вместо использования этой процедуры рельефа, он может использовать рельеф для участка в аномальном состоянии по Правилу 16.1b, считая ВНП *неподвижным препятствием*. Процедура рельефа по Правилу 16.1b возможна также тогда, когда мяч находится в штрафной области или когда ВНП находится за пределами гольф-поля. См. пункт f данного Местного правила о том, как получить рельеф.

d. Рельф, если мяч внутри ВНП не найден

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в ВНП:

- Игрок может использовать рельеф согласно данному Местному правилу, используя приблизительно определенную точку, находящуюся на гольф-поле, в которой мяч в последний раз пересек границу ВНП, как точку местоположения 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 им нельзя.

» Это относится даже к ситуации, когда он найден на гольф-поле до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b)

Но если отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя внутри ВНП, то игрок должен играть со штрафом удар и расстояние (См. Правило 18.2).

e. Полномочия Комитета по изменению процедур рельефа при вмешательстве ВНП

Принимая это Местное правило, Комитет может изменить процедуры рельефа, предлагаемые в пунктах b и c, одним или обоими следующими способами:

(1) Возможное или обязательное использование зон вбрасывания. Комитет может разрешить или обязать игрока использовать зону вбрасывания в качестве области рельефа,

когда он действует в соответствии с настоящим Местным правилом. При этом *Комитет* может установить зону вбрасывания, если игрок использует рельеф только при физическом вмешательстве ВНП или только при вмешательстве ВНП в линию прямой видимости либо зона вбрасывания может использоваться для рельефа при вмешательстве обоих типов.

(2) Вариант рельефа «С любой стороны». *Комитет* может дать игроку возможность использовать рельеф с другой стороны ВНП в дополнение к вариантам рельефа, разрешенными пунктами b и c настоящего Местного правила. **Но** *Комитет* может предусмотреть, что рельеф «с любой стороны» не допускается, если игрок использует рельеф, применяя процедуры, описанные в Правиле 16.1.

f. Игрок может действовать в соответствии с другими Правилами, предоставляющими рельеф

(1) Использование рельефа с помощью процедур, описанных в Правиле 16.1 или в этом Местном правиле. Если у игрока есть физическое вмешательство ВНП, как определено в пункте a, то игрок может выбрать:

- Или использовать процедуры рельефа в соответствии с Правилем 16.1 или
- Или использовать данное Местное правило.
- **Но** он не может использовать рельеф вначале по одному из этих вариантов, а затем использовать рельеф по другому варианту.

Если игрок решает использовать процедуру рельефа для участка в аномальном состоянии по Правилу 16.1, он должен трактовать ВНП как *неподвижное препятствие*, и использовать рельеф в зависимости от того, где находится мяч:

- В основной области – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1b.
- В бункере – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1c.
- В штрафной области – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1c, как если бы мяч лежал в бункере.
- На паттинг-грине – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1d.

(2) Использование рельефа по Правилам 17, 18 или 19. Это Местное правило не препятствует игроку использовать рельеф по Правилам 17, 18 или 19 вместо использования рельефа для ВНП в соответствии с данным Местным правилом.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a.»

8G Ограничения на использование конкретного снаряжения

G-1 Перечень соответствующих требованиям головок драйверов

Предназначение. Чтобы устранить все сомнения в том, что используемые на соревновании драйверы соответствуют требованиям:

- Комитет может обязать игроков использовать только те драйверы, головки которых прошли аттестацию и были признаны соответствующими Правилам о снаряжении.
- Перечень соответствующих требованиям головок драйверов можно найти на сайте RandA.org.

Местное правило рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или элитных любителей).

Типовое Местное правило G-1

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

Этот перечень регулярно обновляется и его можно найти на сайте RandA.org.

Исключение - Драйверы с головками, произведенными до 1999 года: Драйверы с головками, произведенными до 1999 года, не требуют соблюдения данного Местного правила.

Штраф за выполнение удара клюшкой в нарушение данного Местного правила: Дисквалификация.

В соответствии с этим Местным правилом нет штрафа за переноску, но не выполнение удара драйвером, который отсутствует в «Перечне соответствующих требованиям головок драйверов».

G-2 Спецификации по желобкам и точечным углублениям

Предназначение. С 1 января 2010 года Правила о снаряжении были пересмотрены с целью ввести новые спецификации по желобкам и точечным углублениям для всех клюшек, кроме драйверов и паттеров. Клюшки, изготовленные до 2010 года, могут не соответствовать этим спецификациям (по крайней мере до 2024 года).

Но Комитет может принять Местное правило, требующее от игроков использовать только клюшки, которые соответствуют всем спецификациям, включенным в текущие Правила о снаряжении. Это условие рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или элитных любителей).

Базу данных о снаряжении, которая поможет узнать, какие клюшки разрешено использовать, можно найти на RandA.org.

Типовое Местное правило G-2

«При выполнении удара игрок должен использовать клюшки, которые соответствуют спецификациям по желобкам и точечным углублениям, содержащихся в *Правилах о снаряжении*, вступившим в силу с 1 января 2010 года.

База данных по снаряжению для фервейных вудов, гибридов, айронов и веджей, которые были проверены на соответствие действующим *Правилам о снаряжении*, находится на сайте RandA.org.

Штраф за выполнение удара клюшкой в нарушение данного Местного правила: Дисквалификация.

В соответствии с этим Местным правилом нет штрафа за переноску, но не за выполнение удара клюшкой, которая не соответствует требованиям Спецификаций по желобкам и точечным углублениям.

G-3 Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа

Предназначение. Чтобы устранить все сомнения в том, что используемые в соревновании мячи соответствуют требованиям, Комитет может обязать игроков использовать только те мячи, которые прошли аттестацию и были признаны соответствующими Правилам о снаряжении.

Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа, обновляемый ежемесячно, можно найти на сайте RandA.org.

Даже если не было принято это Местное правило, любой используемый мяч должен соответствовать требованиям.

Типовое Местное правило G-3

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

Этот перечень регулярно обновляется и его можно найти на сайте RandA.org.

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

G-4 Правило одного мяча

Предназначение. Чтобы запретить игроку использовать мячи с разными игровыми характеристиками в зависимости от характера лунки или удара, играемыми во время раунда, Комитет может обязать игроков использовать только один тип мяча, который включен в Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа.

Каждый элемента списка в Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа считается отдельным мячом. Мячи с одинаковой маркировкой, но разных цветов, считаются разными мячами.

Местное правило рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или соревнований для элитных любителей).

Типовое Местное правило G-4

«Во время всего *раунда* каждый мяч, по которому игрок выполняет удар, должен быть одной и той же марки и модели, указанных в одном элементе списка в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа.

Если мяч другой марки и (или) модели был *вброшен, возвращен* на место или установлен, но еще не сыгран, игрок может без штрафа исправить ошибку в соответствии с Правилom 14.5, отказавшись от использования этого мяча. Игрок должен *вбрасывать, возвращать* на место или устанавливать мяч той же марки и модели, которые использовались в начале *раунда*.

Если игрок обнаружил, что он играл мячом в нарушение данного Местного правила, он должен прекратить игру этим мячом до начала игры из следующей *области-ти* и завершить *раунд* мячом той же марки и модели, которые использовались в начале *раунда*; в противном случае, игрок подлежит **дисквалификации**.

Если нарушение было обнаружено во время игры на лунке, игрок может завершить игру на этой лунке мячом, сыгранным с нарушением этого условия, или установить мяч правильной марки и модели на место, с которого был поднят мяч, сыгранный в нарушение данного Местного правила.

Штраф за выполнение удара мячом в нарушение Местного правила:

Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, на которой он нарушал данное Местное правило.

G-5 Запрет на использование устройств для измерения расстояния

Предназначение. Хотя Правило 4.3 позволяет игрокам использовать снаряжение для измерения расстояния (при соблюдении определенных требований), Комитет может принять решение о запрете использования любых электронных устройств для измерения расстояния.

Типовое Местное правило G-5

«Правило 4.3a(1) модифицируется следующим образом:

Во время *раунда* игроку не разрешается получать информацию о расстоянии с помощью электронного устройства для измерения расстояния.

Штраф за нарушение Местного правила – см. Правило 4.3.»

G-6 Запрещение использования моторизованных транспортных средств

Предназначение. Комитет может запретить игрокам использовать во время раунда любой вид моторизованных транспортных средств, например, гольф-каров. Это требование может быть уместным, когда Комитет считает, что перемещение пешком является частью соревнования, или что использование моторизованных транспортных средств может быть небезопасным или повредить гольф-поле.

Принимая это Местное Правило, Комитет может разрешить моторизованные транспортные средства в отдельных случаях, например, чтобы перевозить игроков с одной лунки на другую, когда эти лунки находятся далеко друг от друга, или разрешить члену Комитета подвезти игрока, когда он сыграл или ему предстоит сыграть повторно со штрафом удар и расстояние.

Если игрок согласился, чтобы его подвезли, не имея на это разрешения Комитета, то Комитет может не применять штраф, если бы Комитет сам при обращении игрока разрешил перевозку игрока в такой же ситуации. Например, если игрок, который потерял мяч и должен вернуться в область-ти, согласился, чтобы его подвез волонтер, когда поблизости не оказалось никого из членов Комитета, то Комитет может не применять штраф, как если бы члены Комитета сами перевезли игрока по его просьбе.

Но если Местное правило не разрешает моторизованные транспортные средства, то принципиальным моментом этого Местного правила является то, что игроки должны пройти все гольф-поле пешком, поэтому не следует разрешать перевозить игрока, если он еще не прошел необходимое расстояние пешком. Например, если игрок после удара из области-ти делает паузу, чтобы купить освежающий напиток, а затем соглашается, чтобы к его мячу подвез волонтер, то штраф по Местному правилу не следует отменять.

Типовое Местное правило G-6

«Во время *раунда* игроку или *кедди* не разрешается перемещаться на моторизованных транспортных средствах любого вида, **за исключением** случаев, когда получено разрешение *Комитета* до или после того, как это произошло.

[Игроку, который сыграл или будет играть со штрафом *удар и расстояние*, всегда разрешается перемещаться на моторизованном транспортном средстве.]

[Игроки и *кедди* могут перемещаться на челночном транспортном средстве между лунками [укажите лунку] и [укажите лунку].]

Штраф за нарушение Местного правила: Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой имело место нарушение данного Местного правила. Если нарушение произошло между игрой на двух лунках, штраф применяется на следующей лунке.

G-7 Запрещение использования определенных типов обуви

Предназначение. Чтобы уберечь гольф-поле от повреждений, Комитет может запретить использование ботинок с металлическими или традиционно сконструированными шипами.

Комитет может также запретить использование обуви с другими особенностями, которые могут вызвать нежелательные повреждения.

Типовое Местное правило G-7

«Правило 4.3а модифицируется следующим образом:

Во время *раунда* игроку не разрешается носить следующую обувь:

- С традиционными шипами – то есть шипами, имеющими одну или несколько точек, предназначенных для глубокого проникновения в поверхность земли (независимо от того, сделаны ли они из металла, керамики, пластика или других материалов); или
- С шипами любой конструкции, полностью или частично изготовленными из металла, если такой металл может касаться *гольф-поля*.

Штраф за нарушение Местного правила – См. Правило 4.3.»

G-8 Запрещение или ограничение использования аудио и видео устройств

Предназначение. Правило 4.3а(4) разрешает игроку использовать снаряжение для прослушивания аудио или просмотра видео, не имеющих отношения к играемому соревнованию. Но Комитет может принять Местное правило, полностью запрещающее использование аудио и видео устройств во время раунда.

Типовое Местное правило G-8

«Правило 4.3а(4) модифицируется следующим образом: Во время *раунда* игроку не разрешается прослушивать или просматривать контент любого характера на персональном аудио или видео устройстве.

Штраф за нарушение Местного правила – См. Правило 4.3.»

8Н Кто может помогать игрокам или давать советы

Н-1 Обязательное или запрещенное использование кедди. Ограничения на использование кедди

Предназначение. Комитет может решить модифицировать Правило 10.3, чтобы:

- Запретить использовать кедди,
- Обязать игроков использовать кедди, или
- Ограничить игрока в выборе кедди (например, не разрешать в качестве кедди гольфиста-профессионала, родителя, родственника, другого игрока этого соревнования и т.д.).

Типовое Местное правило Н-1.1

Если кедди запрещены:

«Правило 10.3а модифицируется следующим образом: Игроку запрещается пользоваться услугами *кедди* во время *раунда*.

Штраф за нарушение Местного правила:

- Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой ему помогал *кедди*.

Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке.

Типовое Местное правило Н-1.2

Если игрока ограничивают в выборе кедди:

«Правило 10.3а модифицируется следующим образом: Игроку не разрешается во время *раунда* иметь в качестве своего *кедди* [укажите, кто запрещается в качестве *кедди*, например, родитель или опекун].

Штраф за нарушение Местного правила:

- Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой ему помогал такой *кедди*.
- Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке.»

Типовое Местное правило Н-1.3

Если у игрока должен быть *кедди*:

«Правило 10.3а модифицируется следующим образом: У игрока во время раунда должен быть *кедди*.

Штраф за нарушение Местного правила: Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой у него отсутствует *кедди*.

Н-2 Назначение советователя в командном соревновании

Предназначение. Согласно Правилу 24.4а в командном соревновании Комитет может разрешить каждой команде назвать одного или двух человек, которые могут давать советы членам команды во время игры на гольф-поле:

- «Советователь» должен быть представлен Комитету до того, как он начнет давать советы.
- Комитет может ограничивать типы советов, которые может давать этот человек (например, не разрешать советователю указывать линию игры, когда мяч лежит на паттинг-грине).
- Комитет может запретить советователю ходить по определенным частям гольф-поля (например, по паттинг-гринам).
- Обычно Комитет не разрешает, чтобы в каждой команде было два советователя, если только характер соревнования не предполагает этого, например, в соревновании, в котором не разрешены кедди или в каждой команде имеется большое количество игроков.
- Комитету следует определить соответствующее наказание за нарушения со стороны советователя. Это может быть штраф, налагаемый на конкретного игрока, которому была оказана помощь неразрешенным образом, или общий штраф для команды, например, добавление двух ударов к счету команды в соревновании в игре на счет ударов.

Типовое Местное правило Н-2

«Каждая команда может назвать [одного / двух] советователя [советователей], у которого игроки команды могут спрашивать *совет* и получать *совет* во время *раунда*. Команда должна представить каждого советователя *Комитету* прежде, чем любой игрок команды начнет свой *раунд*.

[Команда может заменить своего советователя во время *раунда*, но должна сообщить об этом *Комитету*.]

[Советователю не разрешено указывать *линию игры* [или ходить по *паттинг-грину*], когда мяч игрока команды лежит на *паттинг-грине*.]»

Н-3 Ограничение на то, кто может быть капитаном команды

Предназначение. По Правилу 24.3 в командном соревновании Комитет может устанавливать ограничения на то, кто может выступать в качестве капитана команды, и на действия капитана команды по Правилу 24.4а. Если разрешаются советователи (см. Типовое Местное правило Н-2), капитан команды может быть также советователем.

Типовое Местное правило Н-3

«Капитан команды должен быть [укажите ограничивающие требования, например, быть членом того же самого клуба]».

Н-4 Советователь, как представитель стороны игрока

Предназначение. Комитет может установить, что советователь имеет тот же статус, что и представитель стороны, чтобы к его действиям применялись Правила гольфа.

Типовое Местное правило Н-4

«Советователь имеет тот же статус по отношению к каждому члену своей команды, что и представитель *стороны*.»

Н-5 Советы, когда члены команды играют в одной группе

Предназначение. По Правилу 24.4с в игре на счет ударов, когда 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.

Типовое Местное правило Н-5

«Правило 10.2 модифицируется следующим образом:

Если два игрока из одной команды играют вместе в одной группе, эти игроки могут спрашивать *совет* и получать *совет* друг у друга во время *раунда*.»

8I Когда и где игроки могут тренироваться

I-1 Тренировка перед раундами

Предназначение. В Правиле 5.2 говорится о тренировках на гольф-поле перед раундом или между раундами во время соревнования:

- Матчевая игра (Правило 5.2a). Игроки в матчевой игре могут тренироваться на гольф-поле до раунда или между раундами, поскольку обычно у них для этого есть одинаковые возможности, потому что они играют в одно и то же время.
- Игра на счет ударов (Правило 5.2b). Игрокам не разрешается тренироваться на гольф-поле перед раундом в день соревнования, поскольку у них для этого может не быть одинаковых возможностей, потому что обычно они играют в разных группах и в разное время. Но им разрешается тренироваться в день соревнования после того, как их игра в соревновании в этот день будет завершена.

Есть много различных соображений относительно того, разрешать ли тренировку на гольф-поле, например, справедливость по отношению к другим игрокам, возможное вмешательство в подготовку гольф-поля к игре и работы по обслуживанию гольф-поля, наличие времени до раунда или между раундами, или когда именно игрокам рекомендуется играть на гольф-поле помимо соревнования.

По этим или другим причинам Комитет может принять Местное правило, которое модифицирует положения, имеющиеся по умолчанию, разрешая или запрещая такую тренировку полностью или ограничивая ее, когда, где и каким образом такая тренировка может иметь место.

Типовое Местное правило I-1.1

«Правило 5.2a модифицируется следующим образом:

Игроку запрещается тренироваться на соревновательном *гольф-поле* перед *раундом* или между *раундами*.

[Либо, если игрокам разрешено тренироваться ограниченно: опишите эти ограничения, а также когда, где и каким образом игрок может тренироваться на *гольф-поле*.]

Штраф за нарушение этого Местного правила:

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

Типовое Местное правило I-1.2

«Правило 5.2b модифицируется следующим образом:

Игроку разрешается тренироваться на соревновательном *гольф-поле* перед *раундом* или между *раундами*.

[Либо, если игрокам разрешено тренироваться ограниченно: опишите эти ограничения, а также когда, где и каким образом игрок может тренироваться на *гольф-поле*.]

[Либо, если игрокам запрещено тренироваться на *гольф-поле* как до *раунда*, так и между *раундами*: «Игроку не разрешается тренироваться на *гольф-поле* до *раунда* или между *раундами*».]

I-2 Запрещение тренировки на предыдущем паттинг-грине или около него

Предназначение. Правило 5.5b разрешает игроку между игрой на двух лунках тренировать патты или чипы на паттинг-грине только что сыгранной лунки или около него. Но если это может повлиять на темп игры или по другим причинам, Комитет может запретить такую тренировку.

Типовое Местное правило I-2

«Правило 5.5b модифицируется следующим образом:

Между игрой на двух лунках игроку запрещается:

- выполнять какие-либо тренировочные удары на *паттинг-грине* последней сыгранной лунки или рядом с ним, или
- тестировать поверхность этого *паттинг-грин*а, а именно катать мяч или тереть поверхность *паттинг-грин*а.

Штраф за нарушение Местного правила: Основной штраф.»

8J Процедуры в случае плохой погоды и приостановки игры

J-1 Методы остановки и возобновления игры

Предназначение. Правило 5.7b обязывает игроков немедленно остановить игру, если Комитет объявил о немедленной приостановке игры. Комитету следует однозначно понимаемым способом оповестить игроков о немедленной приостановке игры.

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

Немедленная остановка: Один продолжительный гудок сирены.

Обычная остановка: Три последовательных гудка сирены.

Возобновление игры: Два коротких гудка сирены.

Типовое Местное правило J-1

«В случае приостановке игры в опасной ситуации подается следующий сигнал [укажите сигнал, который будет использоваться]. «В случае иной приостановки игры подается следующий сигнал [укажите сигнал, который будет использоваться]. «В обоих случаях для возобновления игры подается следующий сигнал [укажите сигнал, который будет использоваться]. См. Правило 5.7b.»

J-2 Удаление временной воды

Предназначение. Комитет может принять политику, которая разъясняет, какие действия по удалению временной воды с паттинг-гринга считаются допустимыми для членов Комитета или для специально назначенных Комитетом людей (например, представителей технического персонала) или для игроков.

Типовое Местное правило J-2

«Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, и на *паттинг-грине* имеется вмешательство *временной воды*, игрок может:

- Использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1, или
- Удалить *временную воду* шваброй-скребком со своей *линии игры*.

Удалять *временную воду* необходимо поперек *линии игры*, а также на разумном расстоянии за *лункой* (то есть, по крайней мере, на расстоянии одной длины ролика) и это может делать только [укажите, кто может это выполнять, например, технический персонал].»

8К Политики по темпу игры

В следующих Типовых Местных правилах приведены некоторые примеры того, как Комитет может решать вопросы темпа игры. Комитет может принять другие Местные правила в зависимости от имеющихся у него ресурсов, поэтому приведенный перечень не является исчерпывающим списком.

Другие примерные политики доступны на сайте RandA.org.

К-1 Максимальное время на весь раунд или его часть

Предназначение. На соревнованиях, на которых на гольф-поле работает мало рефери или их вовсе нет, Комитет может сформулировать простое Местное правило, устанавливающее для игроков ограничение времени на завершение всего раунда и (или) определенных лунок. Такие ограничения времени могут варьироваться в зависимости от количества игроков в группах и формата игры. Если группа превышает установленное предельное время и выходит из графика времени, установленного для гольф-поля, то каждый игрок в группе подвергается штрафу.

Типовое Местное правило К-1

«Если группа заканчивает *раунд* [или укажите количество лунок], отставая от предыдущей группы на большее время, чем стартовый интервал и позже, чем через [укажите время, например, 3 часа 45 минут] после стартового времени [или укажите иное], все игроки в группе подлежат одному удару штрафа [или укажите иное]».

К-2 Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом»

Предназначение. На соревнованиях, где на гольф-поле имеется достаточное количество официальных лиц, Комитет может применять политику по темпу игры, которая устанавливает время для прохождения каждой лунки, а если игроки превышают это время, то вводится максимальное время на совершение каждого удара.

Приведенное ниже Типовое Местное правило является примером политики для соревнования в игре на счет ударов, когда при выходе группы из графика игроки подлежат индивидуальному контролю времени выполнения удара.

В Типовом Местном правиле К-5 также подробно описана модифицированная структура штрафов, которая может использоваться в политике темпа игры.

Выход группы из графика

Группа считается вышедшей из графика, если время, за которое она сыграла лунки, превышает установленное время, и она отстает от предыдущей группы. В политике должно указываться, насколько группа должна отставать от предыдущей группы, чтобы считаться находящейся вне графика. Вот некоторые примеры:

- Группа отстает от предыдущей группы более, чем на величину стартового интервала.
- Когда группа приходит на область-ти лунки, перед ними есть свободная лунка пар-4 или пар-5.

Время на выполнение удара

Когда группа подлежит хронометражу, каждый игрок должен выполнять свой удар за установленное предельное время. Комитет может предписать выполнять все удары за одно и то же время или может предоставить дополнительный период времени, как это указано ниже, игроку, который играет первым в определенных областях, например, из области-ти или на паттинг-грине.

Типовое Местное правило К-2

«Максимально допустимое время»

Максимально допустимое время – это устанавливаемое *Комитетом* максимальное время, за которое группа должна завершить свой *раунд*. Оно представляет собой время на прохождение отдельной лунки и общее время игры, и в него входит все время, имеющее отношение к игре в гольф, например, время на получение судейских решений и на переход между лунками.

Максимальное время, отведенное на завершение 18-ти лунок в [укажите название гольф-поля], составляет [укажите максимальное время, например, 4 часа и 05 минут]. Следующая процедура применяется только в том случае, если группа оказалась «вне графика».

Определение ситуации «вне графика»

Первая стартующая группа будет считаться находящейся «вне графика», если в любое время в течение *раунда* время группы нарастающим итогом превышает время, отведенное для количества сыгранных лунок. Любая следующая группа будет считаться находящейся вне графика, если она [укажите, при каких условиях группа считается отстающей от предыдущей группы (см. примеры выше)] и превысила время, отведенное для количества сыгранных лунок.

Процедуры для случая, когда группа находится вне графика времени

1. *Рефери* контролируют темп игры и решают, следует ли хронометрировать группу, которая находится «вне графика». Следует оценить, предшествовали ли этому какие-либо смягчающие обстоятельства, например, долгое судейское решение, *потерянный* мяч, неиграемый мяч и т.д.

Если принимается решение хронометрировать игроков, то каждый игрок в группе хронометрируется индивидуально, а *рефери* сообщает каждому игроку, что они находятся «вне графика», и что они хронометрируются.

В исключительных обстоятельствах хронометрироваться может не вся группа, а отдельный игрок или два игрока в группе из трех человек.

2. Максимальное время, затрачиваемое на удар, составляет [укажите ограничение по времени, например, 40 секунд].

[10 дополнительных секунд дается игроку, который первый выполняет: а) удар из области-ти на лунке пар-3; б) удар апроуч на грин; и с) чип или патт.]

Отсчет времени начинается после того, как игроку было дано достаточно времени, чтобы подойти к мячу, наступила его очередь играть, и он может сыграть, когда ничто ему не мешает и не отвлекает. Время, затрачиваемое на определение расстояния и выбор клюшки, засчитывается в общее время, отведенное на выполнение удара.

На *паттинг-грине* отчет времени начинается после того, как игрок использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и *возвратить* мяч на место, устранить повреждения, которые вмешиваются в линию игры и удалить *свободные помехи с линии игры*. Время, потраченное на оценку *линии игры* со стороны *лунки* и (или) со стороны мяча, засчитывается в общее время, отведенное на выполнение удара.

Отсчет времени начинается с момента, когда *рефери* решил, что для игрока наступила его очередь играть, и он может играть, когда ничто ему не мешает и не отвлекает.

Хронометраж прекращается, когда группа снова входит в график, и игроки уведомляются об этом.

Штраф за нарушение Местного правила:

- Штраф за первое нарушение: Один удар штрафа.
- Штраф за второе нарушение: **Основной штраф** в дополнение к штрафу за первое нарушение.

Штраф за третье нарушение: **Дисквалификация.**»

Игроку не может быть предъявлено повторное превышение времени, если он не был уведомлен о предыдущем превышении времени.

Процедуры, если группа снова находится вне графика в этом же раунде

Если группа во время *раунда* выходит из графика несколько раз, вышеописанная процедура применяется в каждом отдельном случае. Превышения времени и штрафы в одном *раунде* накапливаются до завершения *раунда*. Игрок не может быть оштрафован за повторное превышение времени, если он не был уведомлен о предыдущем превышении времени.»

К-3 Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом» в формате Стейблфорд

Предназначение. Для соревнования в формате Стейблфорд Комитет может модифицировать штраф за нарушение Типового Местного правила К-2, чтобы штраф мог влиять на счет игрока. Комитет может дополнительно предусмотреть устное предупреждение за первое нарушение.

Типовое Местное правило К-3

«Штрафы в Типовом Местном правиле К-2 модифицируются следующим образом:

Штраф за нарушение Местного правила:

- Штраф за первое нарушение: Вычитание **одного очка** из общего количества очков, набранных за раунд.
- Штраф за второе нарушение: Вычитание **двух дополнительных очков** из общего количества очков, набранных за раунд;

Штраф за третье нарушение: **Дисквалификация.**»

К-4 Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом» в формате Пар/Богги

Предназначение. Для соревнования в формате Пар/Богги Комитет может модифицировать штраф за нарушение Типового Местного правила К-2, чтобы штраф мог повлиять на счет

игрока. Комитет может дополнительно предусмотреть устное предупреждение за первое нарушение.

Типовое Местное правило К-4

«Штрафы в Типовом Местном правиле К-2 модифицируются следующим образом:

Штраф за нарушение Местного правила:

- Штраф за первое нарушение: Вычитание **одной лунки** из общего количества выигранных лунок.
- Штраф за второе нарушение: Вычитание **еще одной лунки** из общего количества выигранных лунок.

Штраф за третье нарушение: **Дисквалификация.**»

К-5 Модифицированная структура штрафов за нарушение темпа игры

Предназначение. Комитет может модифицировать штрафы за нарушение любой политики по темпу игры таким образом, чтобы наказанием за первое нарушение политики было устное предупреждение рефери. Пример, приведенный ниже, показывает, как изменяются формулировки штрафов для соревнований в игре на счет ударов, но аналогичным образом можно корректировать формулировки штрафов для матчевой игры, форматов Стейблфорд и Пар/Богги.

Типовое Местное правило К-5

«Штраф за нарушение Местного правила:

- Штраф за первое нарушение: Устное предупреждение от рефери.
- Штраф за второе нарушение: Один удар штрафа.

Штраф за третье нарушение: **Основной штраф** в дополнение к штрафу за второе нарушение.

- Штраф за четвертое нарушение: **Дисквалификация.**»

8L Неразрешенные Местные правила

Несмотря на то, что Правила гольфа дают Комитету большие полномочия в части принятия Местных правил для конкретных особенностей гольф-поля или соревнования, тем не менее, все Местные правила, которые он вводит, должны соответствовать политике, установленной в Разделе 8, Типовые местные правила.

Правило 1.3c(3) гласит, что у Комитета нет полномочий применять штрафы иначе, чем это указано в Правилах гольфа. Поэтому Комитет не может принимать неразрешенное Местное правило, которое отменяет или изменяет штраф. Например, Комитет не может изменить штраф с дисквалификации на основной штраф за использование несоответствующей требованиям клюшки или заменить основной штраф на один удар штрафа за невозвращение сдвинутого мяча на место. Комитету не разрешается налагать штрафы, если они не предусмотрены Правилами гольфа, например, налагать штраф на игрока, который не подсчитал суммарный счет в счетной карточке в игре на счет ударов.

Кроме того, Комитет не может принимать Местное Правило, которое выходит за рамки разрешенных Местных Правил и ставит под угрозу основные принципы Правил гольфа. Например, базовому принципу Правила 1.1 – играть мяч, как он лежит – противоречит предоставление игрокам возможности использовать предпочтительное положение мяча в любом месте основной области или предоставление рельефа без штрафа, если мяч попадает в углубление от дивота на фервее.

В качестве общего принципа, если игрок играет раунд, который должен быть использован в целях определения гандикапов, то он должен играть такой раунд в соответствии с Правилами гольфа.

Если Комитет разрешает игрокам играть в соответствии с Местными правилами, которые значительно отличаются от Правил гольфа, то игрок возможно не сможет использовать счет в целях определения гандикапов. Разрешенные исключения можно найти в правилах и рекомендациях Системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции.

Если Комитет считает, что из-за местных аномальных условий, которые мешают честной игре, может потребоваться Местное правило, не предусмотренное политикой, изложенной в Разделе 8, ему следует:

- Обратиться в RandA.org, чтобы проверить, доступно ли какое-нибудь дополнительное Типовое Местное правило для такого обстоятельства или ситуации, или
- Проконсультироваться непосредственно с R&A.

9 Другие форматы игры

Наиболее распространенные форматы матчевой игры, игры на счет ударов, соревнований с участием партнеров и командных соревнований подробно описаны в Правилах 1 – 24. В этом разделе описаны различные альтернативные форматы игры. Подробные модификации Правил 1 – 24, необходимые для этих форматов, приведены на сайте RandA.org.

9А Модифицированный Стейблфорд

Модифицированный Стейблфорд — это формат игры, в котором добавляются очки за хорошую игру, но также вычитаются очки за плохую игру. Например, четыре очка начисляются за бёрди, два за пар и минус один за богги.

9В Гринсом

Гринсом – это разновидность формата Форсом, в котором оба партнера играют из области-ти, и выбирается один из двух ударов из области-ти. Партнер, чей удар из области-ти не был выбран, затем играет следующий удар, и все последующие удары выполняются попеременно до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку. Например, если на первой лунке выбран удар из области-ти игрока А, то игрок В выполняет следующий удар, а затем – игрок А, и так до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку. Затем оба игрока играют из области-ти второй лунки, и указанный выше порядок игры повторяется.

Другие варианты Гринсом включают в себя:

- Пайнхёрст-Форсом, в котором оба игрока играют из области-ти, затем происходит обмен мячами, то есть, игрок А играет мячом игрока В, а игрок В – мячом игрока А. После второго удара они выбирают мяч, которым они будут продолжать играть, и попеременно играют выбранным мячом до тех пор, пока он не будет забит в лунку.
- Китайский или Сент-Эндрюсовский Гринсом, в котором до начала игры на первой лунке раунда игроки решают, кто из них будет играть второй удар на всех нечетных лунках, а кто – второй удар на всех четных лунках. Выбранный порядок сохраняется независимо от того, чей удар из области-ти используется на этой лунке. Все последующие удары на лунке выполняются попеременно.

9С Скрэмбл

Скрэмбл играется командами, состоящими из двух, трех или четырех игроков. Каждый игрок на каждой лунке играет из области-ти, выбирается мяч одного из игроков, и все игроки делают свои вторые удары из этого места. Затем выбирается мяч одного из игроков после их вторых ударов, и все игроки делают свои третьи удары с этого места, и так далее до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку.

Существует много вариаций базового формата Скрэмбл. Например, некоторые из них:

- Техасский Скрэмбл – это командная игра для четырех человек, для которого обычно требуется минимальное количество за раунд ударов из области-ти каждого члена команды. В некоторых разновидностях Техасского Скрэмбла требуется, чтобы игрок играл своим собственным мячом на протяжении каждой лунки пар-3.
- Флоридский Скрэмбл (также известный как Скрэмбл с вылетом) предполагает, что игрок, результат удара которого был выбран, не играет следующий удар.
- Индивидуальный Скрэмбл, в котором каждый игрок делает два удара, затем выбирает один мяч, и с этого места играет два удара, снова выбирает один мяч, и с этого места снова играет два удара и так далее, до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку.

9D Засчитываются лучшие два результата из четырех

Это командное соревнование для четырех человек, в котором на каждой лунке в зачет команды идут счета только двух членов команды из четырех.

Модифицированные правила гольфа для игроков с ограниченными возможностями

Введение

USGA и R&A, осуществляя свою руководящую функцию игрой через написание Правил гольфа и их интерпретаций, утвердили данные Модифицированные правила для использования их игроками с ограниченными возможностями.

Настоящие Модифицированные правила применяются только в том случае, если они приняты Комитетом, отвечающим за соревнование. Они не применяются автоматически на каждом соревновании, в котором участвуют игроки с ограниченными возможностями.

Каждый Комитет должен решить, вводить ли для своих соревнований какое-либо из этих Модифицированных правил.

Цель настоящих Модифицированных правил состоит в том, чтобы у игроков с ограниченными возможностями были равные условия с игроками, которые имеют ограниченные возможности другого типа или не имеют их вовсе. В работу USGA и R&A неоценимый вклад внесли сообщество игроков с ограниченными возможностями, организации инвалидов и другие объединения, с тем чтобы изменения в Правилах стали оправданными и справедливыми со всех точек зрения.

С практической точки зрения, игроки с определенными ограниченными возможностями часто имеют одинаковые или похожие потребности. Были определены четыре категории игроков с ограниченными возможностями:

- Незрячие игроки,
- Игроки с ампутированными конечностями,
- Игроки, использующие вспомогательные устройства для передвижения, и
- Игроки с ограниченными интеллектуальными возможностями.

Нижеследующие разрешенные модификации адаптируют Правила гольфа для использования игроками с ограниченными возможностями этих четырех типов.

Все термины, выделенные курсивом, имеют определения в Правилах гольфа, а все ссылки на номера Правил относятся к Правилам гольфа.

Модифицированное правило 1 – Для незрячих игроков

Предназначение:

Рекомендации, содержащиеся в Модифицированном правиле 1, позволяют незрячему игроку одновременно получать помощь как от помощника, так и от кедди, а также исключают некоторые запреты на касание клюшкой песка в бункере.

Комитет может принять одну или несколько из этих модификаций для незрячих игроков:

1.1 Игрок может получать помощь от помощника

Незрячий игрок может получать помощь от помощника:

- Во время принятия *стойки*;
- Во время нацеливания перед *ударом*, и
- Спрашивая и получая *советы*.

Помощник имеет такой же статус согласно Правилам, что и *кедди* (См. Правило 10.3), но с исключениями, описанными в Модифицированном правиле 1.4.

В целях Правила 10.2а игрок может спросить и получить *совет* одновременно как у помощника, так и у *кедди*.

1.2 Игрок может иметь только одного помощника в каждый момент времени

Незрячий игрок может иметь только одного помощника в каждый момент времени.

Если у игрока есть более одного помощника в какой-либо момент времени, он получает **основной штраф** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, так, как это предусмотрено Правилем 10.3а(1).

1.3 Модификация Правила 10.2b(4) (Ограничение для кедди, стоящего позади игрока)

Правило 10.2b(4) модифицируется таким образом, что если помощник или *кедди* намеренно располагаются за мячом на продолжении *линии игры* или рядом с ней в любое время до *удара* игрока или во время *удара*, то штрафа нет, при условии, что помощник или *кедди* не помогают игроку при выполнении *удара*.

Но при этом Правило 10.2b(3) (Запрет на размещение предмета на гольф-поле с целью помочь в принятии стойки) не модифицируется.

1.4 Модификация Правила 10.3 (Кедди)

Помощник незрячего игрока может также помогать игроку в качестве *кедди*, но он не обязан этого делать.

Игрок может одновременно иметь помощника и *кедди*, и в этом случае:

- Помощнику не разрешается переносить или обслуживать клюшки игрока, **за исключением** ситуаций, когда он помогает игроку принять *стойку* или нацелиться перед выполнением *удара* либо помогает игроку в виде оказания любезности, как это предусмотрено в определении *кедди*. **Но** при этом Правило 10.2b(3) (Запрет на размещение предмета на гольф-поле с целью помочь в принятии стойки) не модифицируется.
- Если такой помощник переносит или обслуживает клюшки игрока в нарушение этого Правила, это означает, что игрок имеет одновременно двух кедди, и он получает **основной штраф** за каждую лунку, на которой имело место нарушение (См. Правило 10.3а(1)).

1.5 Модификация Правила 12.2b(1) (Когда касание песка приводит к штрафу)

Перед выполнением *удара* по своему мячу в *бункере*, незрячий игрок может без штрафа коснуться клюшкой песка в *бункере*:

- Непосредственно перед мячом или непосредственно за ним, и
- При выполнении замаха для удара.

Но при этом игроку не разрешается *улучшать положение мяча* в большей степени, чем это произошло бы при слегка установленной на землю клюшке.

На игрока по-прежнему распространяются положения Правила 12.2b(1), запрещающие умышленное касание песка в *бункере* с целью протестировать состояние песка или касание клюшкой во время выполнения тренировочного свинга.

1.6 Модификация правила 14.1b (Кто может поднимать мяч)

Когда мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, Правило 14.1b модифицируется таким образом, что помимо *кедди* мяч игрока без его разрешения может поднимать также и помощник игрока.

Модифицированное правило 2 – для игроков с ампутированными конечностями

Предназначение:

Для игрока с ампутированными конечностями в Модифицированном правиле 2 предусмотрено использование протезов, выполнение удара с закреплением клюшки и разрешение любому другому человеку вбрасывать, устанавливать или возвращать на место мяч игрока.

Комитет может принять одну или несколько из этих модификаций для игроков с ампутированными конечностями (в число которых входят как те, кто получил увечье конечности, так и те, кто потерял конечность):

2.1 Статус протезов

Использование искусственной руки или ноги не является нарушением Правила 4.3а, при условии, что у игрока есть медицинские показания для их использования, и *Комитет* пришел к выводу, что их использование не дает игроку какого-либо несправедливого преимущества перед другими игроками (См. Правило 4.3b). Игрокам, которые сомневаются в правомерности использования какого-либо приспособления, следует как можно скорее выяснить этот вопрос у *Комитета*.

2.2 Модификация правила 10.1b (Закрепление клюшки)

Если Комитет считает, что игрок с ампутированной конечностью не может удерживать клюшку и выполнять ею свинг без закрепления, поскольку не имеет конечности или имеет увечье конечности, игрок может выполнять *удар* с закреплением клюшки без штрафа, предусмотренного Правилем 10.1b.

2.3 Игрок с ампутированной конечностью может получать помощь при вбрасывании, установке или возвращении мяча на место

Поскольку физические ограничения могут затруднить или сделать невозможным для игрока с ампутированной конечностью *вбрасывание*, установку или *возвращение* на место его мяча, то все Правила, предписывающие игроку *вбрасывать*, устанавливать или *возвращать* на место мяч, модифицируются таким образом, что игроку также позволено без ограничений давать общее разрешение любому другому человеку *вбрасывать*, устанавливать или *возвращать* на место мяч игрока.

Модифицированное правило 3 – для игроков, использующих вспомогательные устройства для передвижения

Предназначение:

Модифицированное правило 3 содержит рекомендации о том, как игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, например, кресло на колесах или другое мобильное колесное устройство либо трость или костыль, может его применять, чтобы помочь принять стойку, выполнить удар и иным способом помочь себе в игре.

Комитет может принять одну или несколько из этих модификаций для игроков, использующих вспомогательные устройства для передвижения, например, кресла на колесах и другие мобильные колесные устройства, а также трости или костыли:

Модифицированные правила 3.1 – 3.10 относятся ко всем вспомогательным устройствам, используемым для передвижения, включая инвалидные коляски и другие мобильные колесные устройства.

Модифицированное Правило 3.11 относится только к мобильным колесным устройствам.

3.1 Игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, может получить помощь от помощника или любого другого лица

Игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, может получить помощь от помощника или любого другого человека, включая другого игрока, в следующих случаях:

- Поднятие мяча на паттинг-грине: Когда мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, Правило 14.1b модифицируется таким образом, что помимо *кедди* поднимать мяч без разрешения игрока может также и помощник игрока.
- Вбрасывание, установка и возвращение на место мяча: Поскольку физические ограничения могут затруднить или сделать невозможным *вбрасывание*, установку или *возвращение* на место своего мяча для игрока, использующего вспомогательное устройство для передвижения, то все Правила, предписывающие игроку *вбрасывать*, устанавливать или *возвращать* на место мяч, модифицируются таким образом, что игроку также позволено без ограничений давать общее разрешение любому другому человеку *вбрасывать*, устанавливать или *возвращать* на место мяч игрока.
- Расположение игрока или устройства: Несмотря на то, что отсутствуют модификации к Правилу 10.2b(5), тем не менее, перед выполнением *удара* игрок может получать физическую помощь от любого человека, с целью помочь расположить игрока или разместить или убрать вспомогательное устройство для передвижения.

3.2 Игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, может получить совет от помощника

Игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, может спросить и получить *совет* от своего помощника таким же образом, как игрок спрашивает и получает *совет* от *кедди* в соответствии с Правилем 10.2a.

Помощник имеет такой же статус согласно Правилам, что и *кедди* (См. Правило 10.3), но с исключениями, описанными в Модифицированном правиле 3.9.

В целях Правила 10.2a игрок может спросить и получить *совет* одновременно как у помощника, так и у *кедди*.

3.3 Игрок может иметь только одного помощника в каждый момент времени.

Игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, может в каждый момент времени иметь только одного помощника.

Если у игрока есть более одного помощника в какой-либо момент времени, он получает **основной штраф** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, так, как это предусмотрено Правилom 10.3a(1).

3.4 Модификация определения «Стойка»

Если игрок использует вспомогательное устройство для передвижения, то это может повлиять на его *стойку* при применении различных Правил, например, при определении области планируемой *стойки* по Правилу 8.1a и при принятии решения о наличии вмешательства участка в аномальном состоянии по Правилу 16.1.

Для решения этого вопроса определение стойки модифицировано и его следует читать как «Расположение ног и тела игрока, а также расположение вспомогательного устройства для передвижения, если оно используется при подготовке или выполнении удара».

3.5 Применение Правила 4.3 (Использование снаряжения)

При использовании вспомогательных устройств для передвижения применяется Правило 4.3:

- Чтобы помочь своей игре игрок может использовать вспомогательное устройство для передвижения, если это разрешено нормами Правила 4.3b, и
- Игрок, использующий вспомогательное устройство для передвижения, по-прежнему должен соблюдать положения Правила 4.3a, запрещающие использовать снаряжение необычным способом.

3.6 Модификация Правила 8.1b(5), разрешающая использование вспомогательного устройства для передвижения при принятии стойки

По Правилу 8.1b(5) штрафа нет, если игрок *улучшает условия, влияющие на удар*, прочно устанавливая свои ноги при принятии *стойки*, «в том числе, углубляя ноги в песок в разумных пределах».

Для игрока, который использует вспомогательное устройство для передвижения, Правило 8.1b(5) модифицируется следующим образом, чтобы в понятие «углубление ног в песок в разумных пределах» входило:

- Углубление вспомогательного устройства для передвижения в разумных пределах, или
- Разумно необходимые действия, позволяющие расположить вспомогательное устройство для передвижения, чтобы принять *стойку* и избежать проскальзывания.

Но эта модификация не дает игроку права выходить за рамки этого разрешения и конструировать *стойку* так, чтобы вспомогательное устройство для передвижения не скользило во время свинга, например, создавать горку из почвы или песка, с помощью которой можно было бы зафиксировать это устройство.

Если игрок делает это, он получает **основной штраф** за изменение поверхности земли, с целью сконструировать *стойку* в нарушение Правила 8.1a(3).

3.7 Модификация правила 10.1b (Закрепление клюшки)

Если *Комитет* считает, что игрок не может удерживать клюшку и выполнять ею свинг без закрепления в связи с использованием вспомогательного устройства для передвижения, игрок может выполнять удар с закреплением клюшки без штрафа, предусмотренного Правилom 10.1b.

3.8 Модификация Правила 10.1c (Выполнение удара, стоя на линии игры или по обе стороны линии игры)

Чтобы учесть вспомогательное устройство для передвижения при принятии игроком *стойки* для последующей игры мячом, Правило 10.1с модифицируется, и его следует читать как:

«с. Выполнение удара, стоя на линии игры или по обе стороны линии игры

Игроку не разрешается выполнять удар из *стойки*, при которой ноги или любая часть вспомогательного устройства для передвижения умышленно расположены по обе стороны *линии игры* или ее продолжения позади мяча, либо при которой любая из ног или любая часть вспомогательного устройства для передвижения 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 – Если такая стойка принята случайно или чтобы не наступить на линию игры другого игрока, то штрафа нет.»

3.9 Модификация Правила 10.3 (Кедди)

Помощник игрока, использующего вспомогательное устройство для передвижения, может также помогать игроку в качестве *кедди*, но он не обязан этого делать.

Игрок может одновременно иметь помощника и *кедди*, и в этом случае:

- Помощнику не разрешается переносить или обслуживать клюшки игрока, **за исключением** ситуаций, когда он помогает игроку принять *стойку* или нацелиться перед выполнением удара или помогает игроку в виде оказания любезности, как это предусмотрено в определении *кедди*. **Но** при этом Правило 10.2b(3) (Запрет на размещение предмета на гольф-поле с целью помочь в принятии стойки) не модифицируется.
- Если такой помощник переносит или обслуживает клюшки игрока в нарушение этого Правила, это означает, что игрок одновременно имеет двух *кедди*, и он получает **основной штраф** за каждую лунку, на которой имело место нарушение (См. Правило 10.3a(1)).

3.10 Применение Правила 12.2b(1) при использовании вспомогательного устройства для передвижения для тестирования состояния песка в бункере

В соответствии с Правилем 12.2b(1) игроку запрещается намеренно касаться песка в *бункере* рукой, клюшкой, граблями или другими предметами с целью протестировать состояние песка и получить информацию о предстоящем ударе».

Это относится и к вспомогательному устройству для передвижения, используемому для намеренного тестирования состояния песка.

Но в любых других целях игрок может касаться песка своим вспомогательным устройством для передвижения без штрафа.

3.11 Модификация варианта бокового рельефа для игрока, использующего мобильное колесное устройство, когда его мяч находится в красной штрафной области или является неиграемым

Если игрок с мобильным колесным устройством использует боковой рельеф, когда его мяч находится в красной *штрафной области* или когда является неиграемым, то Правила 17.1d(3) и 19.2с модифицируются с целью увеличения разрешенной *области рельефа*, размер которой становится четыре *длины клюшки*, а не две.

Модифицированное правило 4 – для игроков с ограниченными интеллектуальными возможностями

Предназначение:

Модифицированное правило 4 содержит рекомендации, позволяющие игроку с ограниченными интеллектуальными возможностями одновременно получать помощь как от помощника, так и от кедди, а также получать советы от помощника.

Комитет может принять одну или несколько из этих модификаций для игроков с ограниченными интеллектуальными возможностями:

4.1 Использование помощника или супервайзера для помощи в игре

Степень помощи, которая может понадобиться игрокам с ограниченными интеллектуальными возможностями, будет уникальной для каждого человека и будет зависеть от конкретных особенностей его развития.

Комитет может предоставить или разрешить помощь на *гольф-поле* со стороны помощника или супервайзера для игроков с ограниченными интеллектуальными возможностями:

- Помощник – это тот, кто помогает отдельному игроку с ограниченными интеллектуальными возможностями в его игре и в применении Правил:

» Помощник имеет такой же статус согласно Правилам, что и *кедди* (См. Правило 10.3), но с исключениями, описанными в Модифицированном правиле 4.3.

» В целях Правила 10.2а игрок может спросить и получить *совет* как у помощника, так и у *кедди* одновременно.

- Супервайзер – это лицо, назначенное *Комитетом* для помощи во время соревнования игрокам с ограниченными интеллектуальными возможностями:

» Супервайзер не назначается конкретному игроку, а должен помогать любому игроку по мере необходимости.

» Для целей Правил супервайзер является *внешним фактором*.

» Игрок не может спрашивать или получать *советы* у супервайзера.

4.2 Игрок может в каждый момент времени иметь только одного помощника.

Игрок с ограниченными интеллектуальными возможностями может в каждый момент времени иметь только одного помощника.

Если у игрока есть более одного помощника в какой-либо момент времени, он получает **основной штраф** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, так, как это предусмотрено Правилем 10.3а(1).

4.3 Модификация Правила 10.3 (Кедди)

Помощник игрока с ограниченными интеллектуальными возможностями может также помогать игроку в качестве *кедди*, но не обязан делать этого.

Игрок может одновременно иметь помощника и *кедди*, и в этом случае:

- Помощнику не разрешается переносить или обслуживать клюшки игрока, **за исключением** ситуаций, когда он помогает игроку принять *стойку* или нацелиться перед выполнением *удара* (если это разрешено *Комитетом*) или помогает игроку в виде оказания любезности, как это предусмотрено в определении *кедди*. **Но** при этом Правило 10.2b(3) (Запрет на размещение предмета на гольф-поле с целью помочь в принятии стойки) не модифицируется.

- Если такой помощник переносит или обслуживает клюшки игрока в нарушение этого Правила, это означает, что игрок одновременно имеет двух *кедди*, и он получает

основной штраф за каждую лунку, на которой имело место нарушение (См. Правило 10.3a(1)).

4.4 Модификация правила 14.1b (Кто может поднимать мяч)

Когда мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, Правило 14.1b модифицируется таким образом, что помимо *кедди* мяч игрока без его разрешения может поднимать также и помощник игрока.

4.5 Игроки с ограниченными интеллектуальными и физическими возможностями

Рекомендуется, чтобы для игроков с ограниченными одновременно интеллектуальными и физическими возможностями *Комитет* использовал комбинацию Модифицированных правил, которая бы учитывала оба типа ограниченных возможностей.

Все категории ограниченных возможностей

Неоправданная задержка

При применении запрета Правила 5.6a неоправданной задержки к игрокам с ограниченными возможностями:

- Каждому *Комитету* следует обоснованно и ответственно устанавливать свои стандарты, принимая во внимание сложность *гольф-поля*, погодные условия (с учетом того, что они могут повлиять на использование вспомогательных устройств для передвижения), характер соревнования и степень ограниченных возможностей соревнующихся игроков.
- Принимая во внимание эти факторы, *Комитетам* возможно будет целесообразно использовать более мягкую трактовку неоправданной задержки игры.

Вбрасывание

При применении Правила 14.3b (Мяч должен вбрасываться правильным способом) игроки с определенными ограниченными возможностями в силу своих физических ограничений могут понимать с трудом или не понимать вовсе, *вбросили* ли они мяч с высоты колена, поэтому *Комитету* следует принять разумное суждение игрока, что это было именно так. *Комитету* также следует признавать все разумные попытки *вбрасывания* мяча с высоты колена с учетом физических ограничений игрока.

Игроки с другими ограниченными возможностями

В настоящих Модифицированных правилах говорится о тех категориях ограниченных возможностей и связанных с ними сложностей в игре, которые были известны на дату написания Правил; они послужили основанием для модифицирования Правил гольфа с целью предоставления игрокам с ограниченными возможностями равных условий для игры по сравнению со всеми другими игроками. Как и в случае с Правилами гольфа в целом, эти Модифицированные правила периодически изучаются на предмет возможного пересмотра на регулярной основе. Если *Комитеты* или игроки считают, что следует разрешить и другие модификации, они должны связаться с R&A.

Многие игроки имеют физические ограничения, которые могут привести к некоторой степени инвалидности, и это может повлиять на их возможность играть в гольф. Среди примеров – игроки с плохим зрением и игроки, которые испытывают трудности с хватом клюшки из-за тяжелой формы артрита. Вышеуказанные Модифицированные правила не применяются конкретно к таким игрокам.

Тем не менее, любой игрок может попросить *Комитет*, отвечающий за соревнования, разрешить ему использовать искусственное приспособление, такое как скоба или

приспособление для хвата, чтобы помочь себе в связи с состоянием здоровья. В соответствии с Правилom 4.3b, игрок не нарушает Правило 4.3, если использует *снаряжение* в связи с состоянием здоровья, если *Комитет* считает, что:

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

В качестве альтернативы, после соответствующего запроса R&A рассмотрит каждый конкретный случай и вынесет предварительное заключение, разрешает ли Правило 4.3 использование устройства по медицинским показаниям. Любой игрок может подать в R&A письменный запрос, чтобы узнать его мнение относительно устройства, которое он желает использовать по медицинским показаниям. Вопрос о том, дает ли устройство игроку какое-либо несправедливое преимущество перед другими игроками и, следовательно, разрешено ли его использование, остается на усмотрение *Комитета*.