

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

I. Общие положения

1. Настоящие Требования по темпу игры на спортивных соревнованиях по гольфу, проводимых Общероссийской общественной организации «Ассоциация гольфа России» (далее соответственно – Требования, Ассоциация), разработаны в соответствии с официальным переводом правил гольфа, утвержденным решением Исполкома Ассоциации от 05.12.2018 г. № 39 (далее – Правила гольфа), с целью унификации требований по темпу игры на спортивных соревнованиях по гольфу и стимулирования быстрого темпа игры.

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

3. Настоящие требования разработаны в соответствии с Правилom гольфа 5.6b, согласно которому может устанавливаться максимальное время на завершение раунда, одной лунки или нескольких лунок, на выполнение удара, а также устанавливаться штрафы за несоблюдение таких требований.

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

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

II. Общие требования по темпу игры

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

Игрок на протяжении всего раунда не должен затрачивать много времени на подготовку и выполнение каждого удара, перемещение из одного

места в другое между ударами, и перемещение к следующей области-ти после завершения лунки.

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

7. Согласно Правилу гольфа 5.6а («Неоправданная задержка игры») игрок не должен неоправданно задерживать игру, как во время игры на лунке, так и между двух лунок.

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

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

III. Определения

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

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

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

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

«выход из графика» – нарушение группой графика игры:

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

2) любая последующая группа считается «вышедшей из графика», если она закончила игру на любой лунке позднее времени, указанного в графике

игры, и отставание от впереди идущей группы превышает стартовый интервал (или увеличенный стартовый интервал).

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

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

«превышение времени» – время, затраченное игроком на подготовку и выполнение удара, превышающее время, указанное в пункте 11 настоящих Требований.

IV. Процедура контроля темпа игры

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

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

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

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

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

12. В области-ти хронометраж начинается, когда игрок, имеющий честь сыграть первым, подошел к области-ти, и ничто не мешает ему выполнить

удар. Хронометраж второго игрока начинается через 3 секунды после выполнения удара первым игроком и т.д.

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

14. На паттинг-грине хронометраж начинается, когда для игрока наступила его очередь играть, при этом он использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и вернуть свой мяч на место, заделать следы от падения мячей и удалить свободные помехи с линии игры. Время на оценку линии игры и нацеливание мяча входит в общее время, затрачиваемое на выполнение удара.

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

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

17. В некоторых обстоятельствах рефери может вести хронометраж определенного, а не каждого игрока группы.

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

19. Игрок, в отношении которого велся хронометраж, может вновь хронометрироваться в любой момент оставшейся части раунда, в том числе, когда его группа находится в графике.

V. Штраф за нарушение темпа игры

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

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

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

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

VI. Разрешение споров

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

Решение Главного судьи спортивного соревнования является окончательным.