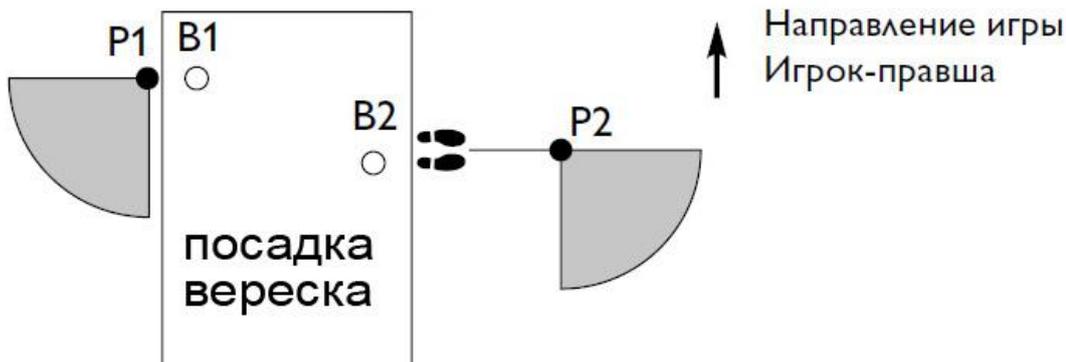


**Дополнительное разъяснение к местным правилам 6(б)
вмешательство в игру посадок вереска.**

В соответствии с Местным Правилем 6(б) **все посадки вереска, включая плетеные изгороди вокруг них, считаются участками поля игра из которых запрещена**. Эти зоны не являются частью бункера. **Игрок обязан** устранить их влияние, действуя по Правилу 16.1f (16.1b), если зона вмешивается в положение мяча, зону предполагаемого свинга или стойку игрока.

В общем случае, **когда мяч игрока находится в посадке вереска**, необходимо найти Ближайшую точку полного рельефа в основной области как показано на схеме и действовать, **без штрафа**, в соответствии с ней



B1, B2 = позиция мяча в посадке вереска

P1 = Ближайшая точка полного рельефа в основной области, для мяча в B1, заштрихованная область у P1 = Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира, в пределах которой надлежит вбрасывать мяч, радиусом в одну длину клюшки от P2, измеренная любой клюшкой, кроме паттера.

P2 = Ближайшая точка полного рельефа в основной области, для мяча в B2, заштрихованная область у P2 = Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира, в пределах которой надлежит вбрасывать мяч, радиусом в одну длину клюшки от P2, измеренная любой клюшкой, кроме паттера.

 = воображаемая стойка для игры с точки P2 той клюшкой, которой игрок предположительно выполнял бы удар, аналогично определяется место стойки, когда посадка вереска вмешивается в стойку игрока

ВАЖНО: Ближайшая точка полного рельефа не должна находиться в бункере, штрафной области или на паттинг-грине. Мяч должен быть брошен с высоты колена в область рельефа и остаться там.

Если брошенный мяч выкатится из зоны рельефа, то **игрок обязан** такой мяч перебросить (действовать в соответствии с процедурой Правила 14.3с).

В случае, **когда мяч игрока находится в бункере** и при этом посадка вереска вмешивается в зону предполагаемого свинга или стойку игрока, у игрока два варианта действий (см. Правило 16.1с):

- 1) **Без штрафа** найти ближайшую точку полного рельефа в этом бункере, и мяч должен быть брошен в этом бункере либо, если полный рельеф (как показано на схеме выше) невозможен, то определить точку максимально возможного рельефа в этом бункере, которая определит положение области рельефа в бункере;
- 2) **Со штрафом в один удар** вбросить мяч вне этого бункера на продолжении прямой линии, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча (при этом расстояние назад по линии не ограничивается). Точка на этой линии, в которой брошенный мяч в первый раз коснулся земли, задает область рельефа, размером в одну длину клюшки в любом направлении от этой точки.