

Краткое руководство по Правилам гольфа

Данное руководство дает простые объяснения часто применяемых Правил. Оно не заменяет собой Правила гольфа, с которыми следует консультироваться при возникновении любых сомнений. Для получения более полной информации по изложенным вопросам обратитесь, пожалуйста, к соответствующему Правилу.

Общие моменты

В гольф следует играть в корректной манере и в соответствии с разделом «Этикет» Правил гольфа. В частности:

- уважительно относитесь к другим игрокам;
- играйте в хорошем темпе и будьте готовы пригласить более быстрые группы играть впереди себя, и
- ухаживайте за гольф-полем, заравнивая бункеры, возвращая на место дивоты и заделывая следы от мячей на гренах.

Перед началом раунда вам рекомендуется:

- прочесть Местные правила на счетной карточке и на доске объявлений;
- нанести идентификационную метку на свой мяч; многие гольфисты играют мячами одной и той же марки, а если вы не сможете идентифицировать свой мяч, он будет считаться потерянным (Правила 12-2 и 27-1);
- пересчитать свои клюшки: вам позволено иметь максимум 14 клюшек (Правило 4-4).

Во время раунда:

- не спрашивайте совета ни у кого, кроме вашего кедди, вашего партнера (т.е. игрока на вашей стороне) или кедди вашего партнера; не давайте советы какому-либо игроку, кроме вашего партнера; вы можете спрашивать или предоставлять информацию о Правилах, расстояниях и расположении преград, флажка, и т.д. (Правило 8-1);
- не выполняйте никаких тренировочных ударов во время розыгрыша лунки (Правило 7-2).

По окончании раунда:

- в матчевой игре убедитесь, что результат матча зафиксирован;
- в игре на счет ударов убедитесь, что ваша счетная карточка заполнена надлежащим образом и подписана вами и вашим маркером, сдайте ее как можно скорее в Комитет (Правило 6-6).

Правила игры

Удар с площадки-ти (Правило 11)

Вы можете заменить свой мяч, прежде чем сыграете удар с площадки-ти, при этом хорошим тоном считается сообщить об этом игроку в своей группе.

Удар с площадки-ти выполняйте с места, расположенного между ти-маркерами, но не перед ними. Это место может находиться в пределах двух длин клюшки позади передней линии ти-маркеров.

Если свой удар с площадки ти вы сыграете снаружи этой области, то:

- в матчевой игре штрафа нет, но ваш противник может потребовать от вас переиграть ваш удар при условии, что он сделает это немедленно;

- в игре на счет ударов вы подвергаетесь штрафу в два удара, сам удар не засчитывается, и вы должны сыграть мяч из пределов правильной области.

Розыгрыш мяча (Правила 12, 13, 14 и 15)

Если вы считаете мяч своим, но не можете увидеть свою идентификационную метку, то после уведомления своего маркера или противника вы можете замаркировать позицию мяча и поднять его для идентификации. Если мяч поднят в соответствии с данным Правилom, он не может быть очищен сверх степени, которая необходима для его идентификации (Правило 12-2).

Играйте мяч, как он лежит. Не улучшайте положение мяча, область вашей предполагаемой стойки или свинга либо вашу линию игры следующими действиями:

- сдвигая, сгибая или ломая что-либо растущее или закрепленное, кроме как при корректном принятии стойки или выполнении свинга, или
- придавливая что-либо (Правило 13-2).

Если ваш мяч оказался в бункере или в водной преграде, то:

- не касайтесь грунта (или воды в водной преграде) рукой или клюшкой до начала даунсвинга, или
- не перемещайте свободные помехи (Правило 13-4).

Если вы сыграли неверным мячом (т.е. ничейным мячом или мячом, используемым другим игроком):

- в матчевой игре вы проигрываете лунку;
- в игре на счет ударов вы подвергаетесь штрафу в два удара, а удары, выполненные неверным мячом, не засчитываются, и вы должны исправить ошибку, сыграв правильным мячом (Правило 15-3).

На паттинг-грине (Правила 16 и 17)

На паттинг-грине вы можете:

- замаркировать, поднять и очистить свой мяч (но всегда устанавливайте его на то же место), и
- заделать следы от мячей и заглушки прежних лунок, но не какие-либо другие повреждения, такие как следы от шипов обуви (Правило 16-1).

Перед выполнением удара на паттинг-грине вам следует убедиться, что флажок вынут из лунки или обслуживается. Флажок может также быть вынутым из лунки или обслуживаться, когда мяч лежит вне паттинг-грин (Правило 17).

Сдвиг мяча, находящегося в состоянии покоя (Правило 18)

В общем случае, когда ваш мяч находится в игре, и вы случайно вызвали его сдвиг или подняли его, когда это не было разрешено, добавьте штрафной удар и установите свой мяч на прежнее место.

Если кто-то кроме вас, вашего кедди, вашего партнера или кедди вашего партнера сдвинул ваш мяч, находившийся в состоянии покоя, или он сдвинут другим мячом, то установите свой мяч без штрафа на прежнее место.

Если мяч, находившийся в состоянии покоя, сдвинут ветром или переместился сам по себе, играйте его как он лежит, без штрафа.

Отклонение или остановка движущегося мяча (Правило 19)

Если ваш мяч, находящийся в движении, отклонен или остановлен вами, вашим кедди, вашим партнером, или кедди вашего партнера либо снаряжением, принадлежащим вам или вашему партнеру, то вы подвергаетесь штрафу в один удар и играете мяч, как он лежит (Правило 19-2).

Если ваш мяч, находящийся в движении, отклонен или остановлен другим мячом, находившимся в покое, то в общем случае штрафа нет, и мяч играет, как он лежит. Однако, только в игре на счет ударов, в случае, когда оба мяча до выполнения вами удара лежали на паттинг-грине, вы подвергаетесь штрафу в два удара (Правило 19-5а).

Поднятие, вбрасывание и установка мяча (Правило 20)

Перед поднятием мяча, который надлежит установить на прежнее место (например, когда вы поднимаете свой мяч на паттинг-грине, чтобы его очистить), позиция этого мяча должна быть замаркирована (Правило 20-1).

Если вы поднимаете свой мяч для вбрасывания или установки в другом месте (например, для вбрасывания в пределах двух длин клюшки по Правилу о неиграемом мяче), маркировать его позицию не обязательно, хотя и рекомендуется сделать это.

При вбрасывании стойте прямо, держите мяч на высоте плеч и на расстоянии вытянутой руки, а затем отпустите его.

Вброшенный мяч должен быть перевброшен в следующих наиболее распространенных ситуациях:

- мяч откатился в позицию, где есть вмешательство того же обстоятельства, от которого вы получали релиф без штрафа (например, неподвижного препятствия);
- мяч пришел в состояние покоя более чем в двух длинах клюшки от места, где он был брошен, или
- мяч пришел в состояние покоя ближе к лунке, чем его первоначальная позиция, ближайшая точка релифа или место, где мяч последний раз пересек границу водной преграды.

Если мяч, брошенный во второй раз, откатился в любую из этих позиций, установите его на то место, где он сначала ударился о гольф-поле при перевбрасывании (Правило 20-2с.).

Мяч, помогающий или мешающий игре (Правило 22)

Вы можете:

- поднять свой мяч или сделать так, чтобы любой другой мяч был поднят, если вы думаете, что данный мяч может помочь другому игроку, или
- сделать так, чтобы любой другой мяч был поднят, если он может помешать вашей игре.

Вы не должны договариваться с другим игроком оставить мяч в позиции, помогающей его игре. Мяч, который поднят потому, что он помогает или мешает игре, не должен быть очищен, если только он не был поднят на паттинг-грине.

Свободные помехи (Правило 23)

Вы можете перемещать свободные помехи (например, незакрепленные природные объекты, такие как камни, отдельные листья и ветки), за исключением случаев, когда и свободная помеха, и ваш мяч находятся в одной и той же преграде (т.е. бункере или водной преграде). Если вы удаляете свободную помеху, и это приводит к сдвигу вашего мяча, то этот мяч должен быть установлен на прежнее место, и (за исключением случаев, когда ваш мяч был на паттинг-грине) вы подвергаетесь штрафу в один удар.

Подвижные препятствия (Правило 24-1)

Подвижные препятствия (т.е. подвижные искусственные объекты, такие как грабли, бутылки и т.п.), расположенные в любом месте, можно перемещать без штрафа. Если в результате этого ваш мяч был сдвинут, то он должен быть установлен на прежнее место без штрафа.

Если ваш мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем, этот мяч может быть поднят, препятствие удалено, а мяч вброшен без штрафа на место, находящееся непосредственно под местонахождением мяча на препятствии (на паттинг-грине мяч на это место устанавливается).

Неподвижные препятствия и участки в аномальном состоянии (Правила 24-2 и 25-1)

Неподвижное препятствие - это искусственный объект на гольф-поле, который не может быть перемещен (например, здание) или не может быть легко перемещен (например, прочно заглубленный столб с указателем направления). Объекты, определяющие пространство за пределами гольф-поля, не относятся к препятствиям.

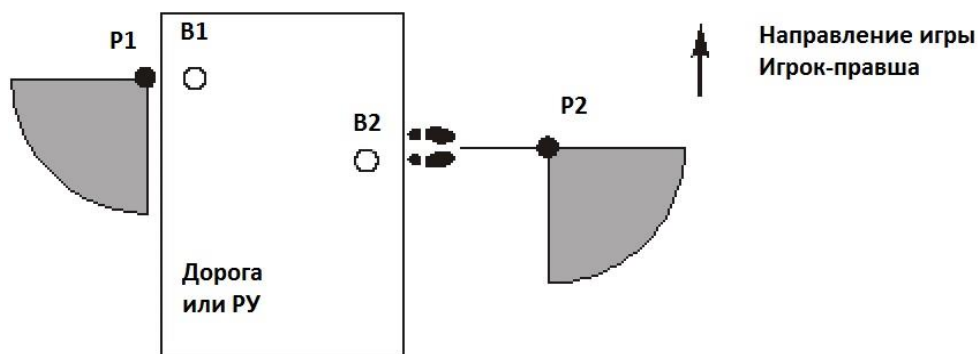
Участок в аномальном состоянии - это случайная вода, ремонтируемый участок либо нора (или земля из норы), созданная норным животным, пресмыкающимся или птицей.

За исключением случаев, когда ваш мяч находится в водной преграде, если неподвижное препятствие или участок в аномальном состоянии физически мешает положению мяча, вашей стойке или вашему свингу, то разрешается релиф без штрафа. Вы можете поднять мяч и вбросить его в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки релифа (см. определение «ближайшая точка релифа»), но не ближе к лунке, чем ближайшая точка релифа (см. диаграмму ниже). Если мяч находится на паттинг-грине, его устанавливают на ближайшую точку релифа, которая может оказаться и вне паттинг-грин.

Когда существует вмешательство только в линию игры, релиф не предоставляется, если только и ваш мяч, и вмешивающееся обстоятельство не находятся на паттинг-грине.

Когда ваш мяч находится в бункере, и существует вмешательство в вашу игру, у вас есть дополнительная возможность релифа - вы можете со штрафом в один удар вбросить мяч позади этого бункера.

Следующая диаграмма иллюстрирует понятие «ближайшая точка релифа» для Правил 24-2 и 25-1 в случае игрока-правши.



B1 = позиция мяча на дорожке, на ремонтируемом участке (РУ) и т.п.

P1 = ближайшая точка релифа

Заштрихованная область у P1 = область, в пределах которой надлежит вбрасывать мяч, радиусом в одну длину клюшки от P1, измеренным любой клюшкой

B2 = позиция мяча на дорожке, на ремонтируемом участке (РУ) и т.п.

Ступни = воображаемая стойка для игры с точки P2 той клюшкой, которой игрок предположительно выполнял бы удар

P2 = ближайшая точка релифа

Заштрихованная область у P2 = область, в пределах которой надлежит вбрасывать мяч, радиусом в одну длину клюшки от P2, измеренным любой клюшкой

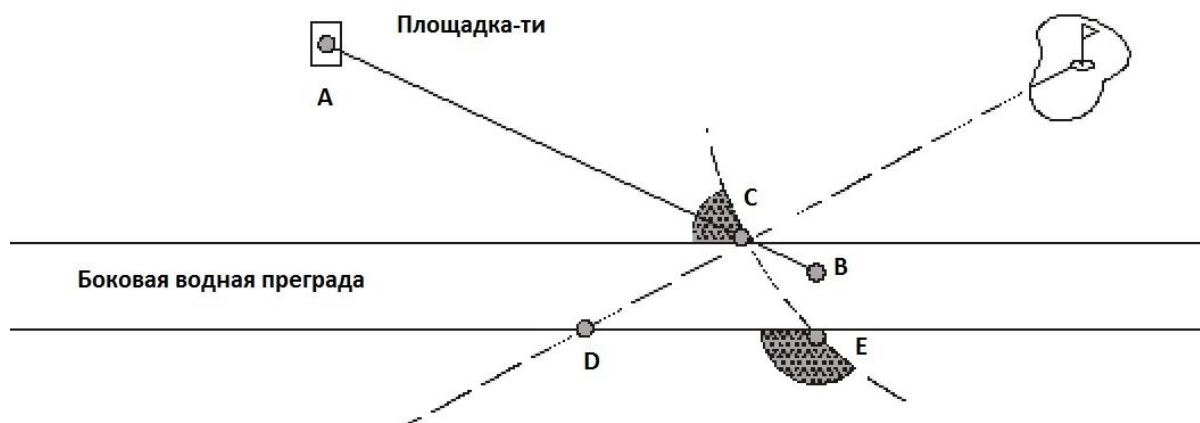
Водные преграды (Правило 26)

Если ваш мяч находится в водной преграде (желтые кольца и/или линии), то вы можете играть его, как он лежит, или со штрафом в один удар:

- сыграть мяч с места, откуда вами был сыгран последний удар, или
- вбросить мяч на любом расстоянии позади водной преграды, на воображаемой прямой линии, соединяющей лунку, точку последнего пересечения мячом границы водной преграды и место, в котором вы вбрасываете мяч.

Если ваш мяч находится в боковой водной преграде (красные кольца и/или линии), то, в дополнение к перечисленным выше опциям для мяча в водной преграде, вы можете со штрафом в один удар вбросить мяч в пределах двух длин клюшки и не ближе к лунке, чем:

- точка последнего пересечения мячом границы преграды, или
- точка на противоположной стороне преграды, равноудаленная от лунки с точкой, где мяч пересек границу в последний раз.



Мяч, сыгранный с площадки-ти из точки А, пришел в состояние покоя в боковой водной преграде в точке В после того, как в последний раз пересек границу этой преграды в точке С.

У игрока есть следующие возможности:

- сыграть мяч, как он лежит, без штрафа в точке В, или со штрафом в один удар:
- сыграть другим мячом с площадки-ти;
- вбросить мяч позади преграды в любом месте на пунктирной линии назад от точки D;
- вбросить мяч в заштрихованной области у точки С (т.е. в пределах двух длин клюшки от точки С, но не ближе к лунке, чем точка С), или
- вбросить мяч в заштрихованной области у точки Е (т.е. в пределах двух длин клюшки от точки Е, но не ближе к лунке, чем точка Е).

Потерянный мяч или мяч за пределами гольф-поля. Временный мяч (Правило 27)

Чтобы узнать расположение границ гольф-поля, сверьтесь с Местными правилами на счетной карточке. Обычно границы гольф-поля определяются ограждениями, стенами, белыми кольями или белыми линиями.

Если ваш мяч потерян вне водной преграды или оказался за пределами гольф-поля, вы должны сыграть другим мячом с места, откуда был сыгран последний удар, со штрафом в один удар, т.е. со штрафом в виде удара и расстояния.

Вам предоставляется 5 минут для поиска мяча. Если мяч не найден в течение 5 минут, он является потерянным.

Если, выполнив удар, вы посчитаете, что ваш мяч может быть потерян вне водной преграды или может оказаться за пределами гольф-поля, то вам следует сыграть временным мячом. Вы должны объявить, что играете временным мячом, и сыграть его прежде, чем пойдете вперед для поиска первоначального мяча.

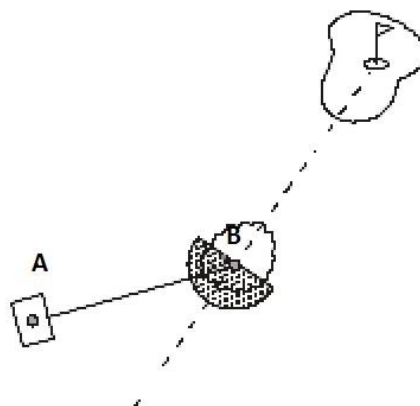
Если первоначальный мяч потерян (кроме как в водной преграде) или оказался за пределами гольф-поля, вы должны продолжать игру временным мячом со штрафом в один удар. Если первоначальный мяч найден в пределах гольф-поля в течение 5 минут, вы должны продолжать играть на лунке первоначальным мячом и должны прекратить игру временным мячом.

Неиграемый мяч (Правило 28)

Если ваш мяч находится в водной преграде, и вы не желаете играть его, как он лежит, вы должны действовать в соответствии с Правилom о водной преграде; Правило о неиграемом мяче здесь не применяется. В любом другом месте на гольф-поле, если вы считаете, что ваш мяч является неиграемым, вы можете со штрафом в один удар:

- сыграть мяч с места, откуда вами был сыгран последний удар, или
- вбросить мяч на любом расстоянии позади точки, где лежал мяч, на воображаемой прямой линии, соединяющей лунку, точку, где лежал мяч, и место, в котором вбрасывается мяч;
- вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от места, где лежал этот мяч, но не ближе к лунке.

Если ваш неиграемый мяч находится в бункере, вы можете действовать так, как указано выше, однако если вы вбрасываете мяч назад на линии или в пределах двух длин клюшки, то вы должны вбросить его в бункере.



Мяч, сыгранный с площадки-ти из точки А, пришел в состояние покоя в кусте в точке В. Если игрок считает этот мяч неиграемым, то он имеет следующие опции со штрафом в один удар:

- сыграть мяч с площадки-ти;
- вбросить мяч позади точки В на пунктирной линии, или
- вбросить мяч в заштрихованной области (т.е. в пределах двух длин клюшки от точки В, но не ближе к лунке, чем точка В).

