

Комитет по правилам соревнований
и спортивному судейству
Ассоциации гольфа России

**Сборник методических материалов
для спортивных судей по гольфу**

(дисциплина - «Гольф»)

(Спортивный сезон 2017 года)

Москва - 2017

Оглавление

Оглавление	2
1. Предисловие	5
2. Организация соревнований по гольфу	6
2.1. Условия проведения соревнований	6
2.2. Порядок допуска	6
2.3. Заявка на участие	7
2.4. Формат соревнования	7
Матчевая игра	8
Игра на счет ударов	9
Иные форматы игры	9
2.5. Время старта и стартовые группы	9
Время старта	9
Группы	10
2.6. Гандикапы	11
2.7. Определение приоритета при равном результате	12
2.8. Призы	13
2.9. Тренировки	15
2.10. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов	15
2.11. Перечень соответствующих требованиям мячей	16
2.12. Условие «одного мяча»	16
2.13. Кедди	17
2.14. Гольф-кары	17
2.15. Советы в командных соревнованиях	17
3. Разметка гольф-поля	19
3.1. За пределами гольф-поля	19
3.2. Водные преграды	20
3.3. Ремонтируемые участки	22
3.4. Препятствия	23
3.5. Экологически уязвимые области	23
3.6. Зоны вбрасывания	23
4. Подготовка гольф-поля к раунду	25
4.1. Общие вопросы	25

4.2. Площадки-ти.....	25
4.3. Расположение лунок	26
5. Функциональные обязанности спортивных судей по гольфу	31
5.1. Общие вопросы	31
5.2. Главный судья соревнования	31
5.3. Главный секретарь	32
5.4. Заместитель главного судьи	33
5.5. Рефери	33
5.6. Судья-стартер	34
5.7. Старший судья.....	34
5.8. Судья-наблюдатель	34
5.9. Технический секретарь	35
5.10. Судья-регистратор.....	35
5.11. Судья-информатор	35
5.12. Судья-фиксатор текущего счета	36
6. Особенности работы рефери	37
6.1. Общие вопросы	37
6.2. Действия перед началом раунда	38
6.3. Действия на площадке-ти	38
6.4. Между площадкой-ти и грином.....	39
6.5. Действия на паттинг-грине.....	39
6.6. Разрешение спорных ситуаций	40
Применение Правил.....	40
Вопрос установления факта	40
Решение рефери и Комитета	41
Рассмотрение спорной ситуации после закрытия соревнования	42
7. Контроль темпа игры	44
7.1. Общие вопросы	44
7.2. Рекомендации по предельному времени прохождения лунок и раунда.....	45
7.3. Меры, которые Комитет может предпринять для уменьшения времени раунда	46
7.4. Действия рефери для обеспечения темпа игры	47
7.5. Что мог бы сделать игрок для ускорения игры	47
8. Приостановка и возобновление игры.....	49
8.1. Общие вопросы	49
8.2. Приостановка игры по причине опасной ситуации	50
8.3. Приостановка игры, не связанная с опасной ситуацией	52

Случайная вода.....	52
Туман.....	53
8.4. Возобновление игры	54
9. Особенности применения Правил гольфа в формате матчевой игры.....	55
9.1. Порядок матчевой игры.....	55
9.2. Счет в матчевой игре	55
9.3. Разногласия и претензии	55
9.4. Уступка следующего удара, лунки или матча.....	56
9.5. Основной штраф в матчевой игре	56
9.6. Очередность игры	57
9.7. Информация о сделанных ударах.....	57
9.8. Игра снаружи площадки-ти.....	58
9.9. Сдвиг покоящегося мяча, остановка движущегося мяча	58
9.10. Тренировка.....	58
10. Соревнования в формате Стейблфорд	60
10.1. Правила гольфа о формате Стейблфорд	60
10.2. Стейблфорд с учетом гандикаповой форы	61
10.3. Практический пример подсчета очков Стейблфорда с гандикапом	61
10.4. Выводы.....	62
ПРИЛОЖЕНИЕ 1 Местные правила	63
ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Требования Ассоциации гольфа России по темпу игры.....	65
ПРИЛОЖЕНИЕ 3 Система самоконтроля темпа игры.....	68
ПРИЛОЖЕНИЕ 4 Стартовый лист	70
ПРИЛОЖЕНИЕ 5 График игры	71
ПРИЛОЖЕНИЕ 6 План эвакуации	72
ПРИЛОЖЕНИЕ 7 Форма отказа от денежного приза	74

1. Предисловие

Настоящий сборник методических материалов подготовлен специалистами Комитета по правилам соревнований и спортивному судейству Общероссийской общественной организации «Ассоциация гольфа России».

Часть приведенных здесь материалов представляют собой авторизованный перевод рекомендаций «Руководство по проведению соревнований». подготовленных R&A Rules Limited – международно-признанного органа, утверждающего международные Правила гольфа и сопутствующие регламентирующие документы.

Приводимые в тексте ссылки на Правила гольфа относятся к изданию официального перевода на русский язык международных Правил гольфа 2016-2019 гг.

Материалы предназначены для специалистов региональных спортивных федераций по гольфу и ориентирован на спортивных судей, обслуживающих соревнования по дисциплине «Гольф».

2. Организация соревнований по гольфу

2.1. Условия проведения соревнований

Правила гольфа определяют термин «Комитет», как «Комитет ответственный за проведение соревнования». Правило 33-1 указывает, что «Комитет должен установить условия, по которым будет разыгрываться соревнование.».

Таким образом, первым делом необходимо сформировать Комитет, который бы отвечал за все аспекты проводимых соревнований. Внутри Комитета нужно четко распределить права и обязанности его членов в части их полномочий по применению Правил, разрешению споров, приостановлению и возобновлению игры и т.п. Без наличия такого Комитета проведение хорошо организованных соревнований затруднительно.

В каждом клубе может быть несколько различных комитетов, например, Совет клуба или Комитет по гандикапам. Для проведения конкретных соревнований должен быть определен конкретный Комитет, членам которого предоставляются права принятия решений в рамках конкретного турнира. В российской практике таким аналогом Комитета может служить Главная судейская коллегия (ГСК) спортивного соревнования.

Зачастую Комитет делегирует обязанности по проведению соревнований клубному профессионалу или старттеру. Эти лица не являются автоматически членами Комитета, поэтому рекомендуется конкретизировать их полномочия и определить могут ли они принимать решения от имени Комитета, к примеру, по изменениям в стартовом листе, приостановлению игры и т.п.

Условия Соревнований - это фундамент, на котором базируются соревнования. Он определяет, в частности, кто может участвовать в турнире, на каких условиях игроки допускаются к соревнованиям, каков формат турнира. Российские нормативные документы предусматривают, что документ, регламентирующий проведение конкретных соревнований и его условия называется «положением» о соревновании или «регламентом» соревнований, но в данных Методических рекомендациях будет использоваться близкий к английскому оригиналу термин «условия».

Крайне важно, чтобы условия были сформулированы заранее и Комитет мог бы разрешать любые возникающие ситуации, такие как определение победителя, при равенстве результатов или в случае, когда участник играет мячом, не входящим в Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа. В обязанности Комитета входит толкование разработанных им условий, поэтому необходимо, чтобы они были понятными, четкими и позволяли принимать однозначные решения в различных ситуациях.

2.2. Порядок допуска

Прежде всего, Комитет должен решить, кто может участвовать в соревнованиях: мужчины, женщины, юные гольфисты, возрастные гольфисты и т.д.

Для соревнований могут быть также предусмотрены ограничения по значению гандикапа игроков. Обычно при организации соревнований оговаривается максимальное число его участников, и Комитет должен предусмотреть соответствующие процедуры на тот случай, если число заявок превысит запланированное число. Комитет может допускать игроков, например, в соответствии с очередностью подачи заявок или ориентируясь на меньшее значение точного гандикапа. Комитет должен определить какие гандикапы будут учитываться - точные гандикапы (с округлением до одной десятой) или же игровые гандикапы (т.е. целые числа).

Если допуск к соревнованиям ограничен возрастными рамками, то любые требования в этом отношении не должны содержать неоднозначность.

К юниорским соревнованиям рекомендуется допускать тех игроков, возраст которых не достиг 18 лет к 1 января того года, в котором будут проходить соревнования. В России Минспортом утверждены для гольфа возрастные детско-юношеские категории, соответствующие требованиям ЕГА: от 10 до 14 лет (мальчики и девочки), от 15 до 16 лет (юноши и девушки), от 17 до 18 лет (юниоры и юниорки). Возраст участников соревнования определяется годом (но не конкретной датой) рождения. Это сделано для того, чтобы юный гольфист в ходе национальных отборочных соревнований, при формировании сборной команды, при выездах на тренировочные сборы и международные соревнования на протяжении данного календарного года не переходил бы из одной возрастной категории в другую.

Что касается любых других соревнований, где оговорен возрастной ценз (к примеру, любители среднего и старшего возраста), то рекомендуется, чтобы игрок достиг минимального возраста по состоянию на первый день турнира. В России на соревнованиях такого рода принят аналогичный порядок: допуск любителей среднего возраста или ветеранов осуществляется по дате рождения, т.е. со дня достижения ими порогового возраста. Однако возможны и другие варианты.

2.3. Заявка на участие

Комитет должен определить порядок, согласно которому игроки могут зарегистрироваться для участия в соревновании. На региональном и национальном уровнях для этого, как правило, необходимо заполнить заявочную форму, которая должна поступить в Комитет до определенной даты. Если это необходимо, то заявочная форма должна сопровождаться подтверждением оплаты регистрационного взноса.

Комитет должен информировать потенциальных участников соревнований о способах передачи заявочной анкеты и регистрационного взноса, а именно: по почте, факсу или электронной почте.

В клубных соревнованиях заявка на участие может быть подана игроком заранее, внесением своего имени в список на доске объявлений или в день турнира, простым явочным порядком. И даже с учетом этого упрощенного допуска к соревнованиям, Комитет должен выработать четкие процедуры и разъяснить последствия, в случае их несоблюдения. К примеру, если игрок записался на турнир на доске объявлений на конкретное время старта, то обязан ли он стартовать в это время или может затем изменить свое решение и стартовать в тот же день, но в другое время? В таком случае представляется желательным, чтобы Комитет в условиях соревнования указал, что если игрок внес желательное время своего старта в стартовый лист, то это время имеет статус стартового времени, назначенного Комитетом, и не может быть изменено без его согласия.

2.4. Формат соревнования

Как правило, большинство соревнований проводятся в традиционных для них форматах, однако организуя новый турнир, Комитет всегда должен определиться с форматом его проведения.

Матчевая игра

Соревнования по матчевой игре могут играть в следующих форматах: одиночный матч, трисом, форсом, три-бол, бест-бол, фор-бол (стр. 59 Правил гольфа). Победители могут определяться как с учетом гандикапа, так без него.

Если соревнование проводится с учетом гандикапа, то Комитет должен определить величину гандикаповой форы, например, полную разницу между гандикапами игроков, $\frac{3}{4}$ такой разницы и т.д.

Способы формирования состава участников соревнований в матчевом формате могут быть различными. К примеру, это может быть заранее оговоренное количество, или матчам может предшествовать отборочный турнир, или Комитет может собрать все поданные заявки и создать соответствующую сетку.

Если количество участников ограничено конкретной цифрой, то это число должно быть таким, чтобы для выявления победителя все игроки играли бы одинаковое количество матчей. Поэтому обычно число индивидуальных участников или команд составляет 32, 64, 128 или 256.

В турнире, который предусматривает предварительные отборочные раунды, Комитет обычно определяет 16, 32 или 64 отобранных участника для матчевых встреч. В случае проведения таких соревнований важно, чтобы Комитет заранее решил, как будет определяться претендент на последнее квалификационное место в случае равенства результатов у нескольких участников. Это может быть переигровка на нескольких лунках, или для выявления претендента могут сравниваться результаты, показанные на последних 9, 6 или 3 лунках. Это может быть также и полноценный раунд, который определит того, кто будет играть матчи.

После того как определено количество участников матчевых встреч, Комитет должен составить матчевую сетку (порядок распределения по встречам). В случаях, когда матчам предшествовали квалификационные раунды, рекомендуется применять метод, основанный на местах, занятых игроками в квалификации (Приложение I, часть В, п.11, стр. 201-202 Правил гольфа). Каждому участнику присваивается номер в соответствии с его результатом. Игрок с наименьшим счетом получает № 1, занявший второе место - № 2 и т.д.

Для определения положения в матчевой сетке в случае равенства результатов у нескольких участников (кроме случая выявления претендента на последнее квалификационное место) рекомендуется учитывать последовательность в сдаче карточек с результатами. Первый из сданных одинаковых результатов получает наименьший номер и т.д. Если невозможно определить эту последовательность, то занятые места определяются жребием. Если игроки, показавшие равные результаты в отборочных раундах, стартовали там с 1-й и 10-й площадок-ти, то для определения места в матчевой сетке рекомендуется использовать жребий.

Порядок составления матчевых пар для 64, 32, 16 и 8 участников указан в Приложении 1, Части В п.11 (стр. 202 Правил гольфа).

Если для формирования матчевой сетки не хватает участников, то игроки, показавшие наилучшие результаты, проходят в следующий круг без игры. К примеру, если свободна одна позиция, то во второй круг проходит игрок № 1. Если свободны две позиции, то в следующий круг без игры проходят игроки № 1 и № 2 и т.д.

Следует отметить, что в некоторых турнирах матчевого формата с предшествующим отборочным этапом в формате на счет ударов, действующий чемпион не обязан проходить квалификационный отбор. Конечно, это дело Комитета сохранять такой

порядок или нет, но в общем случае он не рекомендуется, поскольку отборочные раунды являются неотъемлемой частью матчевых соревнований.

Игра на счет ударов

Форматом игры на счет ударов может быть индивидуальная игра, форсом или фор-бол (стр. 58 Правил гольфа). Кроме этого, соревнования могут проводиться в формате очков Стейблфорда или в формате богги/пар.

Комитет турнира должен определить количество планируемых раундов, наличие или отсутствие отсева, а также будут ли соревнования проходить с учетом гандикапа или без его учета.

Если соревнования проводятся с учетом гандикапа, то Комитету рекомендуется сформировать гандикаповые группы и учредить призы для победителей в каждой из этих групп, тем самым позволяя участникам соревноваться с равными себе соперниками. Гандикаповые группы могут быть оговорены заранее или созданы с учетом анализа всех поступивших заявок на участие в турнире.

Иные форматы игры

Комитет может проводить соревнования с использованием форматов, не описанных в Правилах гольфа, таких как гринсом, лучший мяч для четырех игроков или «скрэмбл». Поскольку эти форматы отдельно не оговариваются в Правилах гольфа, то Комитету необходимо разработать для каждого такого турнира специфические Правила. К примеру, в «скрэмбле» Комитету необходимо определить, как и где должен вбрасываться или устанавливаться мяч игрока, который должен сделать следующий удар и чей мяч пока не находится в игре. Кроме этого, Комитет должен быть готов ответить на любые вопросы, которые могут возникнуть в ходе такого турнира, поскольку R&A Rules Limited не дает ответов на вопросы в отношении форматов игры, не описанных в Правилах гольфа.

2.5. Время старта и стартовые группы

В соответствии с Правил 33-3 Правил Гольфа в обязанности Комитета входит назначение стартового времени, а в игре на счет ударов и формирование групп, в составе которых будут соревноваться игроки. В то же время, как в матчевых встречах, так и в игре на счет ударов Комитет может разрешить участникам самим определять свое время старта, а в игре на счет ударов самим формировать стартовые группы.

Время старта

В большинстве клубных соревнований в формате матчевых встреч Комитет не назначает конкретное время начала матчей, а отдает организационные вопросы на откуп самим игрокам. Такая практика абсолютно приемлема. Тем не менее, весьма важно, чтобы Комитет определил до какого времени должен быть сыгран матч, и чтобы этот срок строго соблюдался. Комитет должен также назначить ответственного за выбор времени для игры. При этом в случае, если матч не состоялся до оговоренной даты, Комитет должен иметь возможность определить, кто из игроков пройдет в следующий круг, либо оба участника несостоявшегося матча будут дисквалифицированы. Зачастую это бывает непростым решением. Однако неукоснительное и последовательное применение этого условия является залогом успешной организации подобных соревнований.

В идеальном случае каждый раунд соревнований, как матчевой встречи, так и в игре на счет ударов, должен проходить в определенный день, и Комитет должен назначить время старта, а в игре на счет ударов составить также стартовые группы. Желательно, чтобы эта

информация была сообщена участникам заранее. Иногда, в соревнованиях, в которых предусмотрен отсев части игроков, это сделать невозможно.

Когда соревнования предусматривают «кат» (отсев худшей части), то участников необходимо известить о том, когда будет объявлено время следующего старта и сформированы стартовые группы, где будет размещена информация об этом (например, на вебсайте или на доске объявлений), а также сообщить номер телефона (с указанием времени ответа на звонки), по которому они могут получить эту информацию. Рекомендуется, чтобы лицо, принимающее телефонные звонки, отмечало в стартовом листе позвонивших игроков, с тем чтобы было известно, кто из игроков еще не оповещен о своем стартовом времени. Для оповещения иногородних игроков следует использовать электронную почту или СМС или же отправлять стартовый лист в отель, где остановились игроки.

Правильно выбранные стартовые интервалы являются важным элементом поддержания в ходе раунда приемлемого темпа игры. Если интервалы между стартующими матчами или группами недостаточны, то игроки всех групп будут постоянно ожидать пока идущая перед ними группа выйдет из зоны приземления драйва или освободит паттинг-грин. В результате получится потеря ритма и необоснованно длительное пребывание на поле. Распространенной ошибкой Комитета является сокращение стартовых интервалов с целью пропустить в ограниченное время как можно большее число игроков или избежать поздних стартов. Это, однако, приводит к прямо противоположным результатам: продолжительность раунда увеличивается, игроки, судьи и организаторы нервничают, а зрители уходят, не дожидаясь церемоний награждения.

Для сокращения продолжительности соревнований при большом количестве участников Комитет может использовать практику одновременного старта с двух площадок-ти.

Группы

В игре на счет ударов Комитет формирует стартовые группы, которые обычно состоят из двух или трех игроков. Формирование групп из четырех игроков крайне нежелательно, поскольку отрицательным образом сказывается на поддержании темпа игры. В турнире на 72 лунках, в котором участвует много игроков, и котором предусматривается отсев, проведение первых двух раундов возможно группами из трех игроков, а последних двух – группами из двух игроков. Как правило, состав групп в таких соревнованиях в первые два дня неизменен, а стартовое время для них назначается в один из этих дней раньше, а в другой – позже.

В третьем раунде группы обычно составляются по результатам, показанным на 36 лунках. Если число участников четное, то два игрока, имеющие наибольший счет, стартуют первыми и так далее, а два игрока, занимающие 1-е и 2-е места, стартуют последними. Если число участников после ката осталось нечетным, то Комитет может предложить игроку с наибольшим счетом два варианта: стартовать одному в сопровождении неиграющего маркера или стартовать с играющим маркером либо Комитет может настоять на конкретном варианте из этих двух.

В четвертом раунде применяется такая же процедура с той лишь разницей, что группы формируются по результатам, показанным на 54 лунках. При определении времени старта для игроков, которые после 54 лунок имеют одинаковые результаты, обычно более позднее время предлагается тому, кто в предыдущем раунде имел лучший результат. Если оба игрока имеют одинаковый результат после 54 лунок и в третьем раунде также сыграли с равным счетом, то позже обычно стартует тот, кто первым в этом раунде показал соответствующий результат.

Во многих любительских турнирах участники в один день играют 36 лунок. В таких соревнованиях Комитет должен предусмотреть достаточное время для отдыха и питания между раундами. Рекомендуется, чтобы Комитет при назначении времени старта второго раунда просчитал время, к которому все группы предположительно закончили бы первый раунд, и добавил к нему 1 час. Тем самым будет обеспечено необходимое время для отдыха даже в том случае, если игра в первом раунде затянется.

В соревнованиях в матчево-матчевом формате от игроков может потребоваться участие в двух матчах в один и тот же день. Если для определения победителя в более раннем матче потребуется игра на дополнительных лунках, то это означает, что у победителя останется мало времени перед следующим матчем. Такая ситуация встречается часто, поэтому Комитет должен заранее продумать, какой минимальный временной интервал он готов предоставить игрокам между матчами. Например, Комитет может решить, что игрок имеет право на 15 минутный перерыв между тем моментом, когда он сообщил о результатах состоявшегося матча, и временем следующего старта. Очевидно, что это может потребовать изменений в расписании стартов, но представляется несправедливым, чтобы игрок оказался в худшем положении только потому, что он играл в своем первом матче дополнительные лунки. Временной интервал, в котором предполагаются старты вторых матчей, следует опубликовать заранее.

В соответствии с Правилем 6-3а Правил гольфа «Игрок должен стартовать в то время, которое было установлено Комитетом». Штраф за нарушение этого Правила определен следующим образом: «Если игрок прибывает на место своего старта готовым к игре в течение пяти минут после своего стартового времени, то штрафом за невыполнение своевременного старта является проигрыш первой лунки в матчевой игре либо два штрафных удара на первой лунке в игре на счет ударов. В остальных случаях штрафом за нарушение данного Правила является дисквалификация.

Соревнования богги и пар – см.Примечание 2 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 2 к Правилу 32-1b.»

Чтобы эффективно применять этот пункт Правил необходимо иметь назначенного стартера, который был бы уполномочен регистрировать опоздание и предпринимать необходимые действия.

Если стартер не является членом Комитета, то он должен быть проинструктирован сообщать о всех опозданиях на старт Комитету, который будет принимать соответствующие меры. В таком случае Комитет, а не стартер должен сообщить игроку о наказании. В свою очередь стартеру рекомендуется задержать выход стартовой группы на 5 минут на тот случай если игрок прибывает на старт. Круг обязанностей стартера представлен в разделе 5.6 данных Методических рекомендаций.

Следует подчеркнуть, что все игроки группы должны присутствовать на старте и быть готовыми к игре во время, определенное Комитетом, независимо от порядка старта. Поэтому игрок группы из 3 человек, старт которой назначен на 9:00 будет считаться нарушившим Правила, если он появится на старте в 9:01, даже если он должен стартовать третьим (Решение 6-3а/2). Более того, если старт определен на 9:00, то игрок будет считаться опоздавшим, если он прибывает на старт в 9:00:45 (Решение 6-3а/2.5).

2.6. Гандикапы

Правила Гольфа не регулируют применение и корректировку гандикапов, а R&A Rules Limited не управляет какими-либо системами гандикапов. Эти вопросы находятся в юрисдикции национальных союзов, федераций или ассоциаций гольфа тех стран, где

проходят соревнования, и все вопросы, связанные с гандикапами должны быть адресованы им. В России действует Система определения гандикапов Ассоциации гольфа Европы (ЕГА). Лицензией на управление данной системой в России обладает Ассоциация гольфа России. Конкретные вопросы гандикапов у нас решает Комитет по гандикапам и рейтингам гольф-полей, созданный при АГР.

Когда соревнования проводятся с учетом гандикапа, Комитет должен определить величину гандикаповой форы, с учетом формата данных соревнований. Национальный союз, ассоциация или федерация гольфа в рамках управления системой гандикапов может разработать инструкцию по определению гандикаповой форы в соревнованиях различного формата, и тогда клубу следует этому подчиниться.

При определении числа ударов (игрового) гандикапа все дробные части (точного гандикапа) от $\frac{1}{2}$ и более округляются до одного удара. Все остальные дробные части в расчет не принимаются.

В соревнованиях матчевого формата, которые проходят в течение длительного времени, Комитет должен оговорить условие, в соответствии с которым учитывается либо гандикап, имевшийся у игрока на момент начала турнира, либо гандикап игрока на момент проведения очередного матча. Обычно используется последнее. В случае переигровки в формате на счет ударов следует учитывать гандикапы на начало последнего раунда, а не на момент начала переигровки, и по таким моментам в условиях соревнований должна иметься полная ясность. В соревновании на 36 лунках в формате на счет ударов рекомендуется не изменять гандикапы в течение турнира.

В соревнованиях матчевого формата на 36 лунках с учетом гандикапа, удары форы должны даваться в каждом из двух раундов по 18 лунок и в соответствии с индексами ударов для 18 лунок, если только Комитет не разработает для этого турнира специальные индексы гандикаповых ударов форы.

В общем случае игрок, получающий удары форы, получает их в порядке, обозначенном на счетной карточке. К примеру, если игрок с гандикапом 14 получает три удара форы от игрока с гандикапом 11, то эту фору он может использовать на лунках, имеющих три первых номера индекса ударов.

2.7. Определение приоритета при равном результате

В Правиле 33-6, в частности, говорится: «Комитет должен объявить порядок, дату и время для определения победителя ничейного матча или определения приоритета при равенстве показателей, независимо от того, шла игра на равных условиях или с учетом гандикапа.». Важно, чтобы все это было решено заранее и было включено в условия соревнования. Рекомендуемые способы определения приоритета в случае равных результатов приведены в Приложении 1, Части В, п.10 (стр. 199-201 Правил гольфа).

Часто бывает, что в соревнованиях на счет ударов, в которых предусматривается отборочный этап, на последнее квалификационное место претендуют несколько игроков, имеющих одинаковый результат. Так, в частности, случается в региональных и национальных отборочных соревнованиях на старейший и авторитетный международный профессиональный турнир - The Open Championship. Прошедшие отбор участники в этом случае определяются путем переигровки с выбыванием на нескольких последовательных лунках.

Хотя в Правилах Гольфа и не оговорено, сколько игроков должно быть в группе в случае переигровки в соревнованиях на счет ударов, но рекомендуется, чтобы их было не больше пяти. Следовательно, если в переигровке участвуют семь игроков, то Комитету нужно

разделить их на группы из трех и четырех участников. Первым в переигровке должен стартовать игрок, который первым закончил предыдущий раунд, вторым – тот, кто закончил вторым и т.д.

Ниже дается пример переигровки на последовательных лунках за четыре квалификационных места для семи участников. Группа 1, состоящая из игроков А, В и С, разыгрывает первую лунку и ожидает пока Группа 2, состоящая из игроков D, E, F и G также не разыграет ее. Предположим, что первую лунку игроки А, С и F сыграли за 4 удара, В, D и G – за 5 ударов, а игрок E – за 6 ударов. Основываясь на этих результатах, участники А, С и F выиграли три места из четырех. Участник E из борьбы выбывает, а игроки В, D и G должны продолжить переигровку за одно место.

Даже если в переигровке участвуют только два игрока, то в соответствии с Правилами гольфа она проводится в формате игры на счет ударов. Правило 33-6 гласит: «При ничейном результате в матче победитель не должен определяться посредством игры на счет ударов. При равенстве показателей в игре на счет ударов приоритет не должен определяться посредством матчевой игры». Участники переигровки должны сдать свои счетные карточки, если Комитет выдал их им (Решение 33-5/1). Однако Комитет может и не выдавать карточки при условии, что он назначил кого-либо контролировать счет в переигровке.

При переигровке в игре на счет, Комитет должен удостовериться, что игрокам ясна цель переигровки, и они понимают, за что борются.

2.8. Призы

Комитет должен заранее объявить о призах, учрежденных для победителей соревнования. В условиях соревнования может быть предусмотрена ситуация, при которой игрок выигрывает призы как в соревнованиях с учетом гандикапа, так и без учета гандикапа.

Если в соревнованиях участвуют гольфисты-любители, то Комитет, учреждая награды, должен учитывать требования к призам, которые может получать гольфист, не нарушая своего любительского статуса. Об этом сказано в Правилах любительского статуса и в Решениях по Правилам любительского статуса.

Гольфист-любитель не имеет права, играть на какие бы то ни было денежные призы (Правило 3-1). Если призом соревнования является денежный приз, то все игроки, принимающие участие в этом соревновании, нарушают данное Правило, а не только те, кто выигрывает этот денежный приз. В то же время гольфист-любитель может участвовать в соревнованиях, в которых разыгрываются денежные призы или их эквивалент, при условии, что он заранее объявит об отказе от их получения в случае выигрыша (Приложение 7).

Гольфист-любитель не должен принимать приз или призовой ваучер розничной стоимостью выше 500 английских фунтов или эквивалента этой суммы в местной валюте (Правило 3-2а). Руководящий орган может установить более низкий порог стоимости приза.

Под призовым ваучером понимается любой ваучер, подарочный сертификат, подарочная карта или их аналоги, которые были утверждены Комитетом, проводящим соревнование, и которые дают право его обладателю выбирать товары или услуги в про-шопе, гольф-клубе или из другого источника.

Ограничение на стоимость приза применяется к общей стоимости призов или призовых ваучеров, выигранных гольфистом-любителем в одном соревновании или в серии

соревнований, например, за призовые места, самый дальний удар, самый ближний к лунке удар и т.д.

В соревнованиях форсом, фор-бол или в командных соревнованиях каждый игрок может принять приз стоимостью, не превышающей 500 фунтов стерлингов, однако игроки не могут принять общий приз стоимостью, превышающей 500 фунтов стерлингов.

Гольфист-любитель может принять символический приз любой стоимостью. Символическим призом является памятный подарок (например, кубок, чаша, медаль), изготовленный из золота, серебра, керамики, стекла или другого материала, с неотделяемой и отчетливой гравировкой.

Гольфист-любитель может принять приз, розничной стоимостью, превышающей 500 фунтов стерлингов или эквивалента этой суммы, включая денежный приз, за попадание в лунку с одного удара в ходе раунда игры в гольф. Важно отметить, что попадание в лунку с одного удара должно произойти во время раунда игры в гольф и быть случайным обстоятельством этого раунда.

Отдельные состязания с несколькими попытками, состязания по паттингу, на самый ближний к лунке удар или на самый дальний драйв, проводимые не на гольф-поле (например, на драйвинг-рейндже или на гольф-симуляторе) не подпадают под настоящее условие и являются объектом ограничения по стоимости призов, предусмотренных Правилом 3.

В соревнованиях на самый дальний драйв, на самый ближний к лунке удар и в других соревнованиях, где определяющим фактором является умение играть в гольф, нарушением Правил будет являться принятие гольфистом-любителем приза, розничной стоимостью выше 500 фунтов стерлингов или эквивалента этой суммы.

Разрешена неформальная игра на деньги между отдельными гольфистами или командами гольфистов, при условии, что первичной целью является получение удовольствия от игры, а не финансовая выгода. Кроме того, игроки должны знать друг друга, их количество должно быть ограничено, а их участие добровольно, призовая сумма должна состоять из взносов игроков и не должна быть чрезмерной в обычном понимании.

Правила любительского статуса не применяются к лотерее или розыгрышу призов по жребию, проводимым в сочетании с мероприятием по гольфу при условии, что:

- это действительно случайный розыгрыш;
- к нему допускается значительное число людей;
- умение играть в гольф не является критерием допуска к участию в розыгрыше;
- это не является уловкой для обхода Правил.

Ниже приведены примеры лотерей и розыгрыша призов по жребию, которые не разрешаются Правилами любительского статуса:

- лотерея или розыгрыш призов по жребию ограничиваются участниками мероприятия по гольфу с низким гандикапом;
- лотерея или розыгрыш призов по жребию ограничиваются участниками мероприятия по гольфу, которые добились попадания в лунку одним ударом, сделали самый дальний удар, самый ближний удар к лунке и т.д.

В вышеприведенных двух примерах, для допуска к лотерее или розыгрышу необходимо участие в соревнованиях по гольфу. В этом случае применимы Правила любительского

статуса, и любитель не может получить приз, стоимость которого превышает сумму, предписанную Правилами.

Независимо от их стоимости спонсор может раздать участникам соревнования памятные подарки, при условии, что эти подарки предназначены всем участникам, и они не являются побудительным мотивом для участия в турнире.

2.9. Тренировки

Согласно Правилу 7-1, на соревнованиях, проходящих в матчевоm формате, участник может тренироваться на игровом поле до начала раунда в любой из соревновательных дней, однако на соревнованиях в формате на счет ударов, участник не имеет права тренироваться на игровом поле до начала раунда или перед переигровкой во все дни соревнований. Он также не имеет право тестировать поверхность паттинг-гринов поля, на котором предстоит игра. Вместе с тем, в Примечании к Правилу 7-1 говорится:

«Комитет может запретить в условиях соревнования (Правило 33-1) тренировку на соревновательном гольф-поле в любой день соревнования в матчевоm игре либо может разрешить тренировку на соревновательном гольф-поле или части этого гольф-поля (Правило 33-2с) в любой день или между раундами соревнования в игре на счет ударов.»

То есть Комитет может ввести условие, которое изменяет действие Правила 7-1.

В соревнованиях в матчевоm формате с большим количеством участников, которое проходит в течение нескольких последовательных дней иногда бывает желательно запретить тренировку в любой из соревновательных дней с целью предоставить гринкиперам достаточно времени для беспрепятственной подготовки поля.

Если в клубе нет тренировочной зоны, то представляется необходимым разрешить участникам соревнований в формате на счет ударов использовать часть поля для тренировки, и это следует оговорить в условиях соревнования.

Если клубная тренировочная зона расположена в границах поля, то рекомендуется, чтобы Комитет в условиях соревнования уточнил статус такой тренировочной зоны, например, «в любой день соревнования игроки могут использовать для тренировки любую тренировочную область, находящуюся в границах гольф-поля». В таком случае не будет сомнений в отношении тренировки игрока на соревновательном гольф-поле. Более того, с целью максимального расширения тренировочной зоны Комитет может конкретно определить места и направления тренировочных ударов.

В соревновании, проводимом не в последовательные дни, например, в среду и субботу, игрокам, предпочитающим сыграть в субботу, не разрешается играть на соревновательном поле в период между средой и субботой, поскольку соревнование уже началось в среду. Такая игра будет трактоваться как тренировка до раунда в нарушение Правила 7-1. Однако, игроки смогут сыграть такую игру, если Комитет в условиях соревнования разрешит тренировку на соревновательном гольф-поле, как предусмотрено в Примечании к Правилу 7-1b.

2.10. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов

R&A Rules Limited периодически издает Перечень соответствующих требованиям головок драйверов, в котором перечисляются головки драйверов, прошедших экспертизу и признанных соответствующими Правилам Гольфа. Примечание к Правилу 4-1 гласит:

«Комитет может внести в условия соревнования (Правило 33-1) требование о том, что головка любого драйвера, переносимого игроком, идентифицируемая по модели и лофту,

должна быть представлена в действующем Перечне соответствующих требованиям головок драйверов, выпускаемом R&A.».

Если Комитет решает ограничить игроков использованием головок драйверов из такого Перечня, то данный Перечень должен быть доступен участникам соревнований. Действующий Перечень размещен на сайте R&A Rules Limited (www.randa.org).

Обычно это условие применяется на соревнованиях, в которых участвуют высококлассные игроки. Применение его на соревнованиях клубного уровня, как правило, нецелесообразно. Если такой Перечень не применяется, то клюшки игроков должны соответствовать Правилу 4-1 и положениям, спецификациям и разъяснениям, приведенным в Приложении II Правил гольфа.

Соответствующая формулировка такого условия, в случае его применения, дана в Приложении 1, Часть В, п. 1а (стр. 191-192 Правил гольфа).

2.11. Перечень соответствующих требованиям мячей

R&A Rules Limited публикует Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Этот Перечень размещен на сайте R&A (www.randa.org). Примечание к Правилу 5-1 гласит:

«Комитет может внести в условия соревнования (Правило 33-1) требование, что мяч, которым играет игрок, должен быть представлен в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа, выпускаемом R&A».

Если действует такое условие, то штрафом за его нарушение является дисквалификация.

Условие соответствия мячей такому Перечню обычно вводится на соревнованиях с участием опытных игроков-любителей на региональном и федеральном уровне или на турнирах для профессионалов. Как правило, не рекомендуется вводить это условие на соревнованиях клубного уровня. Соответствующая формулировка такого условия, в случае его применения, дана в Приложении 1, Часть В, п. 1b (стр. 193 Правил гольфа).

В том случае если Перечень не применяется, то считается, что любой мяч, которым играет игрок, соответствует Правилам гольфа, если только не очевидно обратное. Это относится и к мячам, не содержащимся в Перечне, например, мячам X-Out («Икс-аут»). Так называются мячи, отбракованные производителем зачастую по эстетическим причинам (дефекты в окраске или нанесении надписей), их реализуют со значительными скидками. Если условия соревнований не требуют игры исключительно мячами «из Перечня R&A», то использование таких мячей в соревновании не запрещается (См. Решение 5-1/4). Однако если игрок использует мяч, который явно не соответствует требованиям, изложенным в Приложении III Правил гольфа, то он подлежит дисквалификации.

2.12. Условие «одного мяча»

Комитет может ввести в условия соревнований требование, согласно которому игрок должен использовать мячи одной и той же марки и одного и того же типа и, соответственно, игрок не может поменять одну марку мяча на другую и один тип этой марки на другой. Это условие также рекомендуется для соревнований высокого уровня. В настоящее время R&A не применяет это условие ни на одном из любительских соревнований, однако оно применяется на The Open Championship. Предлагаемая формулировка этого условия дана в Приложении 1, Часть В, п.1с (стр. 193-194 Правил гольфа).

2.13. Кедди

Правила Гольфа не вводят какие-либо ограничения на то, кто может выступать в качестве кедди, однако Комитет в условиях соревнований может запретить использование кедди или наложить ограничение в выборе кедди (см. Примечание к Правилу 6-4).

Тем не менее, поскольку Правила Гольфа разрешают игроку использовать кедди, то, как правило, Комитету не рекомендуется вводить условие, запрещающее их использование. Следует, однако, заметить, что по различным причинам при организации юниорских соревнований Комитет обычно запрещает или ограничивает использование кедди, например – родителей. Кроме этого, в некоторых соревнованиях может быть уместным введение запрета на использование в качестве кедди профессиональных гольфистов.

2.14. Гольф-кары

Использование гольф-каров во время соревнований разрешается, за исключением случаев, когда в условиях соревнований вводится специальный запрет на их использование. Если комитет решает ввести условие, запрещающее использование гольф-каров, то рекомендуется соответствующая формулировка, содержащаяся в Приложении 1, Часть В, п.8 (стр. 198 Правил гольфа).

Следует отметить, что такое условие не запрещает члену Комитета в отдельных случаях разрешить игроку воспользоваться каром. Например, если игроку требуется вернуться на место предыдущего удара и ввести в игру другой мяч вместо потерянного, то, чтобы не нарушился темп игры, будет оправдано использование гольф-кара.

Политика R&A Rules Limited заключается во всемерной поддержке гольфистов с физическими проблемами и использование гольф-каров может оказать многим значительную помощь. Очень важно, чтобы Комитет рассмотрел все вопросы, связанные с использованием каров, учитывая имеющиеся законодательные акты, касающиеся, в первую очередь, людей с ограниченными возможностями. Если все же Комитет решает запретить использование на соревнованиях гольф-каров, и это ухудшает положение игроков с физическими проблемами, то Комитету может потребоваться доказать, что для этого есть веские основания. Такими доводами могут быть забота о здоровье и безопасности, погодные условия и состояние поля, рельеф гольф-поля, который не предусматривает использование каров.

Если Комитет принимает решение разрешить использование каров, то в этом случае могут быть введены ограничения на их использование. К примеру, гольф-карами может быть разрешено пользоваться только игрокам с медицинскими показаниями, или игрокам определенного возраста, которые в противном случае из-за физических проблем не смогли бы участвовать в соревнованиях.

Решение об использовании гольф-каров должен принимать Комитет, с учетом существующих законодательных актов. Более того, если Комитет разрешает использование гольф-каров, то желательно убедиться, что у игроков имеется соответствующая страховка на случай возможной травмы или даже гибели на гольф-поле.

2.15. Советы в командных соревнованиях

Примечание к Правилу 8 гласит:

«Комитет может в условиях командного соревнования (Правило 33-1) разрешить каждой команде назначить одно лицо, которое сможет давать советы (в том числе - указывать линию патта) членам этой команды. Комитет может ввести условия, связанные с

назначением и разрешенными действиями такого лица, которое должно быть указано Комитету до того, как начнет давать советы».

Следует подчеркнуть, что если назначенный таким образом человек является играющим членом команды, то он не может давать советы (за исключением советов своему партнеру) во время прохождения им оговоренного раунда. Но он может давать советы другим членам команды до начала своего оговоренного раунда или после его окончания (Решение 8/2).

Комитет может вводить ограничения на процедуру назначения капитана команды. К примеру, может быть оговорено, что капитаном должен быть играющий член команды или, что капитан должен быть гольфистом-любителем (Решение 8/1). Кроме этого, ограничения могут касаться и поведения такого человека. К примеру, может быть введено условие, что капитан команды не может находиться на любом паттинг-грине, тем самым ограничивая его возможность указывать линию пата.

Комитет может также принять условие, оговаривающее, что капитан команды является стороной матча или стороной участника, т.е. он не является внешним фактором. Такое условие обязывает игрока, а в некоторых ситуациях и команду, нести ответственность за любое нарушение капитаном Правил гольфа (Решение 33-1/11.5).

3. Разметка гольф-поля

Согласно Правилу 33-2а Комитет должен определить границы гольф-поля, границы водных преград, ремонтируемые участки, препятствия и неотъемлемые части гольф-поля. Это означает, что до начала соревнований Комитету нужно проверить, а в случае отсутствия нанести правильную разметку гольф-поля, и при необходимости описать конкретные границы в Местных правилах. Если Комитет перед соревнованием потратит достаточное количество времени на инспекцию гольф-поля и анализ проблемных мест, отчетливо и грамотно нанесет соответствующую разметку, то тем самым он значительно облегчит себе работу в ходе самих соревнований, поскольку снизится вероятность сложных судейских ситуаций, а применять Правила будет проще как игрокам, так и судьям. Если же разметка поддерживается на гольф-поле постоянно, а не только во время соревнований, то это дисциплинирует игроков, учит их применять Правила и делает игру в гольф более цельной и приятной.

3.1. За пределами гольф-поля

Необходимо отчетливо обозначить границы гольф-поля, чтобы не возникало никаких сомнений относительно того, находится мяч в пределах или за пределами гольф-поля. Если Комитет оставит какую-то область необозначенной, надеясь, что мяч сюда не попадет, то рано или поздно вопрос о границах на этом участке поля обязательно возникнет.

Если границы гольф-поля определяются забором, то линия границы проходит по внутренним, ближним к гольф-полю точкам столбов забора на уровне земли, при этом растяжки и подпорки забора в расчет не принимаются. Такие растяжки и подпорки со стороны гольф-поля являются препятствиями, а если Комитет не желает, чтобы игрок, пользуясь рельефом от этих препятствий, одновременно получал бы рельеф от забора, ограничивающего гольф-поле, то растяжки и подпорки можно объявить неотъемлемой частью гольф-поля.

Та часть ограничивающего гольф-поле забора, что наклонена в сторону гольф-поля и находится внутри границы гольф-поля, не является препятствием. Если столбы забора установлены на бетонном фундаменте, то такой фундамент считается частью забора и поэтому также не является препятствием. В этом случае Комитету необходимо прояснить расположение линии границы гольф-поля (Решение 24/3).

Если граница гольф-поля обозначается кольшками, то кольшки следует покрасить в белый цвет. Линия границы будет проходить по внутренним, ближним к гольф-полю, точкам кольшков на уровне земли.

Расстояние между кольшками может быть разным, но крайне важно, чтобы от каждого кольшка можно было увидеть следующий и при необходимости натянуть нить или веревку между двумя соседними кольшками для определения того, находится ли мяч за пределами гольф-поля. Поэтому обязательно нужно проверить, чтобы на линии между кольшками не находились кусты, деревья и пр.

Рекомендуется вокруг основания каждого кольшка нанести белый круг, что позволило бы знать точное место кольшка, если кольшек будет удален без разрешения Комитета, и тогда можно было бы восстановить его.

Граница гольф-поля может быть обозначена линией на земле, и такую линию следует наносить белой краской. Сама белая линия находится за пределами гольф-поля. Очевидно, что линия дает более четкое представление о границе гольф-поля, однако, если в каких-то

местах нанесение такой линии или постоянное ее восстановление затруднительно, то достаточно будет ограничиться надежно установленными колышками.

Когда поле готовится к соревнованиям, и Комитет решает обозначить границу поля белой линией, то желательно, чтобы такая линия не проходила по высокой траве. С учетом этого, имеет смысл попросить гринкиперов специально подстричь участки, на которые будет наноситься краска.

Если граница гольф-поля определяется стеной, то Комитет должен прояснить, где проходит граница гольф-поля – по внутренней стороне стены или по внешней.

Нередко бывает, что граница поля проходит по траншее. В таком случае считается, что мяч находится за пределами поля, когда он лежит в этой траншее или находится за ней.

Если установлены колышки, которые лишь сообщают игроку о наличии границы поля, но при этом границу-поля не определяют, то такие колышки следует красить в белый цвет с черными верхушками. А поскольку такие колышки не определяют границы гольф-поля, то Комитету следует ввести Местное правило, объявляющее их препятствиями (См. Примечание 1 к определению «За пределами гольф-поля»).

Существует заблуждение, что пространство за пределами гольф-поля может находиться лишь вне гольф-поля, но не внутри его. Однако довольно часто случается, что гринкиперская служба, клубный дом или тренировочные области находятся внутри границ гольф-поля и распространенной практикой является разметка этих участков как пространство за пределами гольф-поля.

На некоторых гольф-полях лунки имеют такую форму фервеев и расположены таким образом, что провоцируют игроков на «срезающие углы» удары. Если Комитет считает, что такие удары могут быть опасными для других игроков, то между такими лунками может быть установлена граница, и мяч, пришедший в состояние покоя за такой границей, будет считаться находящимся за пределами гольф-поля.

Такая граница может быть промаркирована белыми колышками с выкрашенными в зеленый цвет верхушками. Для игры на одной лунке это будут закрепленные столбики границы поля, а для игры на смежной лунке – неподвижные препятствия, дающие право на релиф. Статус таких колышков для каждой лунки необходимо прояснить в Местном правиле. Кроме того, важно указать, где линия границы гольф-поля начинается и где она заканчивается, чтобы на этот счет не было сомнений. Если линия границы не привязана к другим границам гольф-поля, то вплотную к первому и последнему колышкам, и под прямым углом к ним, необходимо разместить по дополнительному колышку, чтобы показать, что в этом направлении граница гольф-поля заканчивается.

Создавать границы гольф-поля только для каких-либо определенных ударов на лунке, например, только для ударов с площадки-ти, не разрешается.

3.2. Водные преграды

Определение «Водная преграда» гласит, что водной преградой является море, озеро, пруд, река, канава, наземная дренажная канава или другой открытый водоем (вне зависимости от наличия в нем воды) и другой объект подобного характера.

Существуют два типа водной преграды – обычная водная преграда и боковая водная преграда. Определяющим между ними является отличие в том, что, если мяч игрока пересечет границу обычной водной преграды, то у игрока будет возможность вбросить мяч позади этой водной преграды на продолжении линии от лунки через точку последнего пересечения границы этой водной преграды (Правило 26-1b). Если же водная преграда

расположена так, что такое вбрасывание невозможно (или сочтено Комитетом невозможным), то водная преграда является боковой водной преградой.

Распространенным примером боковой водной преграды является водное пространство, которое расположено параллельно лунке, и противоположный берег которого сильно зарос травой или деревьями. В такой ситуации единственной возможностью игрока действовать по Правилу 26-1b будет вбрасывание мяча в очевидно неиграемое положение. Поэтому, если такая преграда не определена как боковая водная преграда, то у игрока не останется выбора, кроме как сыграть со штрафом в виде удара и расстояния.

В подавляющем большинстве случаев, если водное пространство подходит под описание, данное в определении боковой водной преграды, то его размечают как боковую водную преграду. Однако Примечание 3 к определению боковой водной преграды также дает Комитету право обозначить ее как водную преграду, если Комитет сочтет, что рельеф по Правилу 26-1c был бы чересчур щедрым или данная лунка стала бы менее сложной.

Например, определение диктует обозначить островной паттинг-грин как боковую водную преграду, в результате чего у игрока, чей мяч перекатился паттинг-грин и попал в озеро, появляется возможность применить Правило 26-1c и вбросить мяч на грине. В таких обстоятельствах Комитет, в соответствии с Примечанием 3 к определению боковой водной преграды, может определить озеро как водную преграду и установить зону вбрасывания, в которой игрок мог бы вбросить мяч со штрафом в один удар. Несмотря на то, что дополнительно к процедуре «удар и расстояние» игроку предоставляется еще один вариант рельефа, такое решение представляется более справедливым, поскольку перед игроком по-прежнему будет стоять задача преодоления водной преграды. (см. Решение 33-2a/10)

Для определения водной преграды или боковой водной преграды могут использоваться колышки или линии либо их сочетание. При этом, если используются одновременно и колышки, и линии, то в соответствии с определениями границей преграды является линия, а колышки лишь указывают на тип преграды. В таких случаях колышки по отношению к линии рекомендуются располагать со стороны гольф-поля.

Как сказано в соответствующих определениях, колышки или линии, используемые для обозначения водной преграды должны быть желтыми, а для боковой водной преграды – красными.

В общем случае колышки и линии, обозначающие границы водных преград, следует размещать как можно ближе к естественным границам преграды, то есть в тех местах, где поверхность земли искривляется и образует низину, содержащую воду. Это означает, что склоны будут находиться внутри водной преграды. Однако, например, если сразу за границей водной преграды растет большой куст, то предлагается этот куст также включить внутрь границ водной преграды. В противном случае, если мяч игрока попадет в преграду в районе этого куста, то у игрока может не оказаться достойного места для вбрасывания мяча.

Боковую водную преграду следует размечать так, чтобы склоны преграды оставались внутри водной преграды, поскольку в таком случае после вбрасывания мяча в пределах двух длин клюшки от границы, у игрока будет возможность сыграть удар с относительно ровного участка поля. Если границы водной преграды находятся сравнительно далеко от самой воды, то необходимо водную преграду в этом месте обозначать более отчетливо, поскольку велика вероятность, что игрок не заметит, что он находится внутри водной преграды и случайно нарушит Правило 13-4.

В случае, когда водная преграда определяется только кольшками, границей преграды является воображаемая прямая линия между кольшками. Поэтому нужно убедиться, что области, которые должны быть расположены внутри водных преград, действительно находятся с правильной стороны от такой воображаемой линии (см. Решение 26/2).

Если граница водной преграды является очевидной, например, возведена деревянная подпорная стенка, то Комитет через Местное правило может установить границей данной водной преграды внешний край подпорной стенки, а кольшки в таком случае будут указывать на тип преграды.

Если часть водного пространства является водной преградой, а часть - боковой водной преградой, то следует установить красный и желтый кольшек вплотную друг к другу в том месте, где изменяется статус преграды. Это следует сделать даже в том случае, если границы преграды обозначены линиями, поскольку это поможет игроку определить статус преграды в том месте, где мяч пересек границу.

По определению кольшки и линии, определяющие границы водных преград, находятся внутри водной преграды. Кольшки являются препятствием. Поэтому, если кольшек возможно вытащить физически, то у игрока есть право на рельеф без штрафа по Правилу 24-1 и он может удалить такой кольшек. Если физически его вытащить нельзя, то у игрока есть рельеф без штрафа по Правилу 24-2, но только в том случае, если мяч лежит вне преграды. Если же мяч находится внутри преграды, у игрока нет права на рельеф от неподвижного препятствия, а кольшек создаст игроку дополнительную сложность в игре. Соответственно, рекомендуется, чтобы кольшки, обозначающие границы водной преграды, были подвижными.

Следует отметить, что Правила (Решение 33-8/35) не разрешают считать боковыми водными преградами участки гольф-поля, не подпадающие под определение боковой водной преграды, например, прилегающие к фервеям участки, заросшие густым кустарником. Соответственно Комитет не имеет права размечать их таким образом.

3.3. Ремонтируемые участки

Прежде чем размечать какие-либо области как ремонтируемые участки, Комитету следует провести инспекцию всего поля, чтобы выявить все места, которые требуют подобного обозначения, и только после этого начинать наносить необходимую разметку. В противном случае может получиться так, что Комитет обозначит ремонтируемые участки на первых лунках, а в последствии выяснится, что таких областей на всем поле достаточно много и выделить их все невозможно.

Для того, чтобы соблюсти единообразный подход к разметке ремонтируемых участков, это задание должно быть поручено лишь ограниченному кругу членов Комитета.

Рекомендуется, чтобы ремонтируемые участки обозначались белыми линиями, однако, если топография поля не позволяет нанести линии, то можно использовать небольшие кольшки одинакового цвета, например, черного или синего. Кольшки белого, красного или желтого цветов использовать не рекомендуется, чтобы не возникло путаницы с границами поля или преградами.

На гольф-поле могут быть области, требующие защиты, например, клумбы с декоративными цветами, участки с молодой травой, которые не должны быть повреждены игроками, а потому игру оттуда целесообразно запретить. В этом случае Комитету следует выпустить Местное правило на этот счет, а также установить на этих ремонтируемых участках таблички с указанием того, что игра отсюда запрещена.

Если на соревнованиях есть переходы для пересечения зрителями лунки, и гольф-поле может получить значительные повреждения в местах таких переходов, то подобные места следует также объявить ремонтируемыми участками. Однако размечать таким образом следует только ту часть перехода, которая затрагивает фервей. Считается, что в рафе это будет слишком щедрым подарком, поскольку из утоптанного рафа сыграть проще, а игрок уже получил определенное преимущество, когда его мяч оказался в такой области. Но в любом случае, если такая область довольно сильно повреждена, то у Комитета есть право объявить эту часть рафа ремонтируемым участком. (см. Решение 33-2a/2)

3.4. Препятствия

Хотя обычно нет необходимости отдельно обозначать или размечать препятствия, поскольку признаки препятствия довольно ясно прописаны в определении Препятствие, но возможны ситуации, когда границы препятствия не совсем понятны. Например, к дорожке с искусственным покрытием примыкают укатанные области с естественным покрытием (которые являются неотъемлемой частью гольф-поля), и трудно определить четкую границу такого перехода. В таких случаях границу препятствия следует обозначить линией или колышками и необходимо ввести Местное правило следующего содержания:

«Неподвижные препятствия (Правило 24-2)

Области, обозначенные белой линией и примыкающие к неподвижным препятствиям, считаются частью этого препятствия.»

Если Комитет считает необходимым объявить неотъемлемой частью гольф-поля какой-либо объект на поле, который по умолчанию относится к препятствиям, например, часть дренажной трубы, то на этот счет нужно выпустить Местное правило.

3.5. Экологически уязвимые области

Прежде всего нужно подчеркнуть, что Комитет соревнований не вправе объявлять какой-либо участок экологически уязвимой областью (ЭУО). Это прерогатива соответствующих государственных органов.

Если области на гольф-поле или примыкающие к нему объявлены уполномоченным органом экологически уязвимыми областями, то заходить в эти области и играть из них запрещено. Чтобы ограничить игроков в доступе, эти области нужно физически оградить, например, забором, веревкой, и разместить предупреждающие таблички. Такие области следует размечать колышками цвета, соответствующего типу определенной области, но верхняя часть колышков должна быть зеленой. Например, если ЭУО является водной преградой, то следует обозначить ее колышками желтого цвета с зеленой верхней частью. (см. Решение 33-8/41).

3.6. Зоны вбрасывания

Зоны вбрасывания используются тогда, когда у игрока нет возможности сыграть из какой-то области, где ему Правилom предоставляется рельеф, или же Комитет считает, что игра оттуда не представляется возможной. Кроме того, зачастую зоны вбрасывания создаются для получения рельефа от временных неподвижных препятствий, например, рядом со зрительскими трибунами.

При выборе места для зоны вбрасывания следует учитывать, что игрок, пользуясь зоной вбрасывания, не должен получать дополнительного тактического преимущества на этой

лунке. Например, если по замыслу лунки от игрока требуется играть через водную преграду, то зону вбрасывания следует располагать так, чтобы игроку по-прежнему требовалось преодолевать данную водную преграду, пусть даже и из более удобной позиции.

Если Комитет принимает решение об использовании на соревнованиях зон вбрасывания, то информация об этом обязательно должна быть размещена в Местных правилах. Наряду с четким указанием числа и мест расположения зон вбрасывания, в Местных правилах должны быть прописаны обстоятельства, при которых игроки могут воспользоваться этими зонами (например, только при попадании в водную преграду после удара с площадки-ти).

Зону вбрасывания следует обвести краской и разместить соответствующую табличку или внутри зоны нанести буквы DZ (Dropping Zone). Зона вбрасывания должна быть относительно большой, чтобы после того, как в ходе игры поверхность будет повреждена ударами, по-прежнему оставалось бы достаточно места для нормального положения мяча.

Если на гольф-поле существуют штатные зоны вбрасывания и многие игроки привыкли к их местоположению, а Комитет на время соревнования решает разместить зону вбрасывания на этой лунке в другом месте, то, возрастает вероятность игры с неверного места и поэтому на штатной зоне вбрасывания рекомендуется установить табличку, сообщающую, что данная зона вбрасывания не используется.

Каких-то особенных рекомендаций относительно формы зоны вбрасывания не приводится. Это может быть любая форма. Комитет при этом может соотнести цвет линии зоны вбрасывания с цветом преграды, то есть, желтые линии, если зона вбрасывания относится к водной преграде, или красные линии, - если к боковой водной преграде. Но это не является обязательным требованием.

4. Подготовка гольф-поля к раунду

4.1. Общие вопросы

Каждое гольф-поле уникально. С учетом особенностей местного рельефа в его архитектуре заложена определенная стратегия игры. При подготовке гольф-поля к соревнованиям, будь то предварительное планирование или расстановка лунок и площадок-ти непосредственно перед раундом, Комитету необходимо, по возможности, учитывать тип гольф-поля и видение игры архитектором.

Еще одним фактором, который оказывает существенное влияние на решения Комитета при подготовке гольф-поля, является мастерство игроков, которые будут участвовать в соревновании. Для игроков высокого уровня Комитету важно правильно оценить каждую лунку с точки зрения ее длины и дизайна, чтобы спортсмены могли показать все свое умение и использовали все или по крайней мере большинство клюшек в своем бэге. Но в случае с менее мастеровитыми игроками такая норма может быть лишена смысла, поскольку эти гольфисты решают несколько другие задачи.

На гольф-поле стоит побывать задолго до начала соревнования и договориться с гринкиперами о желаемой скорости гринов, высоте рафа, ширине фервеев. Если на гольф-поле планируются существенные изменения, то требуется какое-то время, чтобы они «прижились», например, если в бункерах предполагается новый песок, то его следует обновить как минимум за 4 месяца до соревнования.

Комитету и гринкиперской службе важно обеспечить примерно одинаковое состояние гольф-поля от первого тренировочного и до последнего игрового дня, какие-либо значительные изменения состояния гольф-поля крайне нежелательны, особенно это касается паттинг-гринов.

В составе Комитета должен быть специалист, отвечающий за подготовку гольф-поля к соревнованиям. В его обязанности будут входить следующие действия перед каждым раундом:

- расстановка ти-маркеров, и тем самым задание расположения каждой площадки-ти;
- проверка правильности расположения лунки на каждом грине и соответствие ее Правилам гольфа;
- проверка состояния бункеров и наличие граблей;
- проверка надлежащего состояния гринов, фервеев и площадок-ти;
- проверка надлежащего состояния и правильности разметки гольф-поля (например, что без ведома Комитета не были удалены колышки водной преграды).

4.2. Площадки-ти

Области ти должны быть ровными и твердыми, а в направлении фервея не должно быть помех, например, веток деревьев или чего-то подобного. В преддверии соревнования, включая тренировочные раунды, целесообразно побережь области будущих площадок-ти и ограничить игру из этих мест, чтобы сохранить для игроков хорошее состояние поверхности игровых областей. Особенно актуальным этот вопрос является для лунок

пар-3 и других лунок, где с площадки-ти наиболее вероятно игра айронами. О таком ограничении необходимо заранее договориться с гольф-клубом.

Если соревнование продолжается в течение нескольких дней, позиции ти в каждый день не должны сильно отличаться друг от друга, чтобы общая длина поля существенно не менялась. Однако, если в какой-то из дней Комитет решит, например, укоротить лунку пар-4, чтобы игроки играли драйвером на грин, то игроков следует заранее уведомить о таких планах, чтобы в тренировочные дни у них была возможность потренировать разную стратегию игры на данной лунке.

Желательно дать игрокам возможность на лунках пар-3 потренировать игру в полную длину, для чего нужно выделить на тренировочный раунд небольшую полосу в самом дальнем участке области ти, откуда во время самого соревнования игра не предполагается.

На каждом ти должны быть таблички с номером лунки, ее длиной и паром, это поможет уменьшить вероятность игры с неверной площадки-ти и возможной дисквалификации игрока, не знакомого с данным полем. Желательно также, во избежание путаницы, оставить на ти только те пары ти-маркеров, которые задействованы в соревновании. В любом случае, Комитет должен проинформировать игроков о тех площадках-ти, с которых они играют в этом соревновании, например, в Местных правилах, объявлении или через стартера.

Ти-маркеры следует расставлять на ширину около 6 метров. Если их расставить шире, то игроку будет сложнее определить переднюю границу площадки-ти и возрастет вероятность игры снаружи площадки-ти. Ти-маркеры следует устанавливать так, чтобы линия между ними образовывала перпендикуляр к линии в направлении зоны приземления мячей на фервее. Для этого человеку, расставляющему ти-маркеры, необходимо встать на площадку-ти, повернуться лицом в сторону зоны приземления драйвов (или грин на лунках пар-3), вытянуть руки в стороны, а затем установить ти-маркеры на продолжении линии своих рук. Весьма полезным подспорьем в расстановке ти-маркеров может быть специальный предмет Т-образной формы.

Положение каждого ти-маркера желательно отметить краской, чтобы в случае сдвига или исчезновения ти-маркера Комитет смог установить его строго на прежнее место. Если соревнование играется в течение нескольких дней, то рекомендуется отмечать ти-маркеры для первого раунда одной точкой, второго раунда – двумя точками и т.д.

Поскольку в Правилах гольфа говорится, что площадкой-ти является область глубиной в две клюшки, то ти-маркеры следует размещать как минимум в двух клюшках от дальнего края области ти. У игрока должна быть возможность установить свой мяч в любом месте площадки-ти по своему выбору и при этом должна быть возможность нанести по мячу беспрепятственный удар. Следует убедиться, что удару также не будут мешать деревья и рекламные конструкции, при этом нужно помнить об игроках, играющих в левосторонней стойке, и обеспечить им те же возможности для удара, что и игрокам правосторонней стойки.

4.3. Расположение лунок

В Правилах гольфа ничего не говорится о том, в каком месте на грине должна вырезаться лунка. Расположение лунки может быть обусловлено множеством факторов, ниже приведены рекомендации Комитету по грамотному выбору места для лунки:

а. Оцените дизайн лунки и то, как по задумке архитектора эта лунка должна играть. Определите длину и вектор удара на грин, а также то, насколько текущие условия – ветер, дождь и скорость гринов - влияют на удар. В связи с этим необходимо знать прогноз

погоды – во влажную погоду грины «принимают» мячи легче чем в сухую. Кроме того, если ожидается дождь, то лунки не следует вырезать в местах возможного скопления воды.

b. Должны быть предусмотрены достаточные расстояния на поверхности паттинг-грин между лункой и передним и боковыми краями грин, чтобы позволить выполнить игроку задуманный удар. Например, если требуется удар на грин длинным айроном или вудом, то лунку следует размещать дальше от переднего края и дальше от боковых краев, нежели это требовалось бы при питч-ударе.

В общем случае рекомендуется, чтобы лунка располагалась не менее чем в 4-х шагах от любого края грин. Если близко к грину находится бункер, вода или, если поверхность рядом с грин имеет крутой уклон, то указанное минимальное расстояние следует увеличить, особенно для удара на грин длиннее чем удар питч.

Следует дать возможность спасти на лунке пар игроку, который относительно хорошим ударом не попал на грин. Но с другой стороны, игрок, принимающий решение атаковать или нет определенную позицию лунки, должен учитывать возможное наказание за неточный удар. Многое зависит от уровня игроков данного соревнования.

c. Область вокруг лунки диаметром 60-100 см должна быть как можно более плоской. Размещайте лунку не менее чем в трех шагах от очень сильного уклона грин или перегиба либо от недавно использованной лунки. Если дизайн грин таков, что лунка будет располагаться на склоне, то лунку следует вырезать вертикально, а не перпендикулярно склону. У игрока, выполняющего патт с верхней части уклона, должна быть возможность остановить мяч рядом с лункой.

d. Учитывайте состояние поверхности грин в окрестностях лунки, старайтесь не размещать лунку там, где есть свежие или неаккуратно установленные заглушки прежних лунок либо где есть недавние повреждения от мячей.

e. На поле должен быть соблюден ежедневный баланс между лунками, расположенными слева, справа, впереди и сзади. Например, слишком большой перевес в одну сторону приведет к преобладанию ударов фейд или дро.

f. На соревновании, которое играется на протяжении нескольких дней, следует сохранять ежедневный баланс сложности. Лунки не следует расставлять в более сложные позиции в какой-то один из дней - следует стремиться к сбалансированному расположению лунок на протяжении всего соревнования. Не следует усложнять расположение лунок в последующие дни по отношению к предыдущим.

Одним из вариантов сбалансированного расположения лунок является расстановка шести лунок в сложных, шести лунок в относительно средних и шести в сравнительно простых позициях. Следует также попытаться сохранить баланс лунок в левых и правых частях грин. Например, на первой девятке может быть четыре лунки справа, четыре лунки слева и одна по центру. Также следует поступить и на второй девятке. Расстояния от передних краев грин до лунок также должны как можно более разными.

g. Во время тренировочных раундов рекомендуется располагать лунки на участках, которые не будут использоваться во время соревнования, с тем, чтобы поверхность грин в области будущих позиций лунок не была повреждена.

h. Принимайте во внимание участки грин, по которым наиболее вероятно перемещение игроков. Располагайте лунки так, чтобы во время ранних раундов игроки не «затоптали» те зоны, которые будут использоваться в поздних раундах. Например, в четырехдневном соревновании лунки первого дня по возможности следует располагать как можно ближе к выходам с грин в направлении следующих ти. Лунки второго дня должны быть в таких

позициях, чтобы игроки ходили по местам расположения лунок первого дня. И таким образом, на последние два дня останется половина грина.

i. В матчевой игре при необходимости расположение лунки может быть изменено во время раунда, при условии, что каждый игрок конкретного матча сыграет эту лунку в одинаковой позиции.

В игре на счет ударов Правило 33-2b требует, чтобы все участники отдельного раунда играли каждую лунку в одинаковой для всех позиции, кроме тех случаев, когда невозможно отремонтировать поврежденную лунку так, чтобы она соответствовала определению Лунка (см. Исключение к Правилу 33-2b).

Если в один день играется 36 лунок, то расположение лунок между раундами обычно не меняют, но Правила гольфа этого не запрещают. Если все-таки расположение лунок решено изменить, то об этом следует проинформировать всех игроков.

j. Вырезающий лунки сотрудник гринкиперской службы должен делать это с соблюдением Правил гольфа, тщательно выдерживая необходимые размеры. Лунка должна быть 108 мм в диаметре, ее глубина должна быть не менее 101,6 мм, а, если используется облицовка лунки, то она должна быть утоплена не менее чем на 25мм от поверхности паттинг-грин. Если используется пластиковая манжета или скоба, то она считается частью облицовки лунки, поэтому она также должна быть утоплена не менее чем на 25 мм от поверхности паттинг-грин, кроме тех случаев, когда характер почвы не позволяет это сделать.

Вполне вероятно, что по тем или иным причинам все указанные рекомендации выполнить не удастся. В качестве примера приводится методика расстановки лунок для 72-луночного соревнования, проходящего в течение 4-х дней, с помощью которой Комитету будет легче обеспечить необходимый баланс:

1. До начала соревнования на каждом грине нужно выбрать 4 лучшие позиции лунок так, чтобы в каждый день использовалась разная часть данного грин. Эти четыре позиции следует оценить по 4-х бальной шкале сложности, где 1 - это самая сложная позиция, а 4 - самая легкая.
2. Необходимо измерить расстояния для каждой из четырех позиций на каждом грине. Измерение следует начинать от «точки входа» на грин, расположенной на переднем крае грин. Эту «точку входа» можно определить, если встать позади грин, повернуться в сторону фервея и оценить откуда игрок играл бы свой удар на грин, если бы он играл из идеальной, по замыслу архитектора, центральной позиции. В зависимости от формы грин «точка входа» не обязательно будет находиться на переднем крае грин.
3. Чтобы все измерения были одинаковыми, определенную таким образом «точку входа» следует отметить краской в виде небольшой буквы Т, а также следует отметить точку позади грин. (Рис.1)
4. Предполагаемую позицию лунки следует спроецировать на линию между отметкой на задней части грин и буквой Т, и измерить шагами или рулеткой получившееся расстояние от буквы Т до проекции лунки. Чтобы получить боковое расстояние, необходимо измерить расстояние между предполагаемой лункой и ближним к ней боковым краем грин, перпендикулярно к линии, проходящей через букву Т и точку позади грин. (Рис 1).

5. После того, как выбраны и измерены все 72 позиции будущих лунок, следующим шагом будет определение того, какая из позиций лунок будет использована в каждый из дней. При выборе необходимо как можно более точно следовать принципам, изложенным в пунктах e-h, и тем самым соблюсти сбалансированность расположения лунок и предотвратить возможное повреждение игроками областей будущих лунок. Чтобы достичь сбалансированности в сложности лунок, нужно стремиться, чтобы сумма индексов сложности (от 1 до 4) всех восемнадцати лунок в каждом раунде приближалась к 45.
6. Последним этапом будет составление таблицы позиций каждой лунки в каждом раунде – мастер-план.

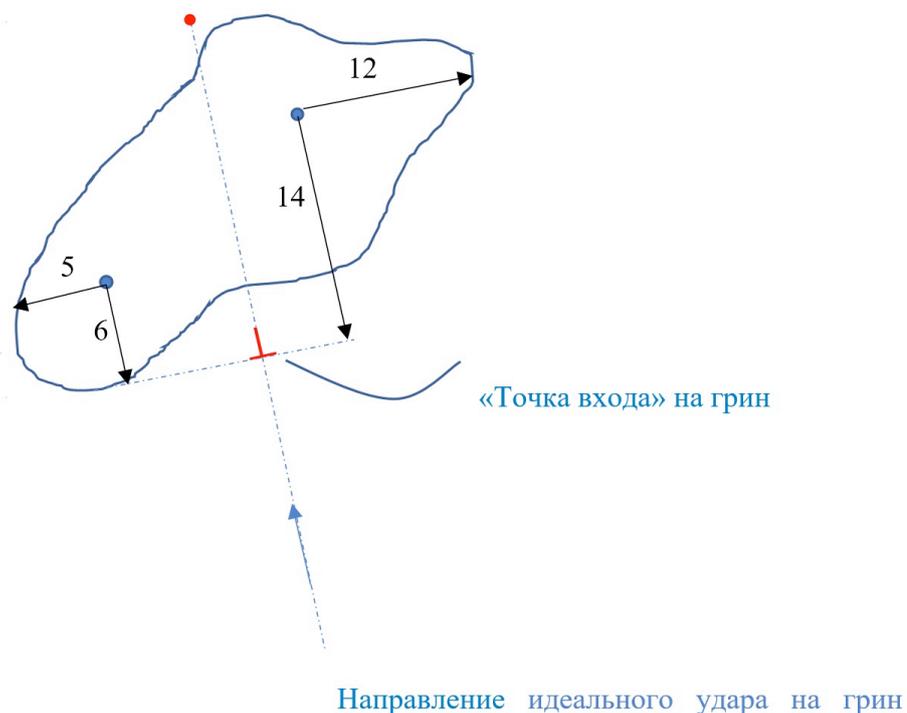


Рис.1 Измерение позиций лунок

Несмотря на то, что данный метод требует значительное количество предварительной работы, он обеспечивает необходимый ежедневный баланс в расположении лунок. Кроме того, в результате всей этой подготовительной работы каждодневной обязанностью во время соревнования становится проверка, а не выбор расположения лунок, что существенно экономит драгоценное время загруженных соревновательных дней.

Для того, чтобы гринкипер, вырезающий лунки, точно знал расположение лунки, выбранную позицию необходимо накануне обозначить точкой краски. Распространенной практикой для четырехдневного соревнования является обозначение двух лунок двух первых дней краской разного цвета, а по окончании второго раунда – разметка оставшихся двух лунок. Другим способом является нанесение меток для следующего раунда в ходе проверки правильности вырезания лунок текущего раунда, во время утренней инспекции поля. В какое бы время ни была нанесена разметка лунки,

гринкиперы должны своевременно получить таблицу расположения лунок следующего дня, по которой они смогут найти нанесенные краской точки и вырезать новые лунки.

Если уже во время начавшихся соревнований прогнозируется сильный дождь, то Комитету настоятельно рекомендуется пересмотреть мастер-план и перенести лунки в места, где наименее вероятно скопление воды. Иногда такие действия могут спасти целый игровой день - в Правиле 33-2b говорится, что все участники отдельного раунда должны играть лунки в одинаковых для всех позициях, и поэтому Комитет, желая избежать приостановки игры, уже не сможет изменить позицию лунки после того, как хотя бы один участник сыграл эту лунку.

5. Функциональные обязанности спортивных судей по гольфу

Данный перечень судейских должностей (и их обязанностей) разработан Комитетом по правилам соревнований и спортивному судейству и официально утвержден в Квалификационных требованиях к спортивным судьям по виду спорта «гольф».

5.1. Общие вопросы

На спортивных соревнованиях по гольфу в ее судейской коллегии выделяют ее руководящую часть - главную судейскую коллегию (ГСК). Кроме этого, на крупных спортивных соревнованиях кроме главных судей в судейскую коллегию включают также средних и младших спортивных судей

В состав ГСК входят:

- Главный судья (председатель судейской коллегии/комитета соревнований);
- Главный секретарь;
- Заместитель главного судьи;
- Рефери.

К старшим спортивным судьям, не входящим в ГСК, в соответствии с квалификационными требованиями относятся:

- судья-стартер;
- старший судья-информатор;
- старший судья-фиксатор текущего счета.

К младшим спортивным судьям, не входящим в ГСК, в соответствии с квалификационными требованиями относятся:

- судья-наблюдатель;
- технический секретарь;
- судья-регистратор;
- судья-информатор;
- судья-фиксатор текущего счета.

На соревнованиях небольшого масштаба состав судейской коллегии может быть уменьшен по сравнению с полным перечнем. Минимальный состав судейской коллегии, которая может обслуживать соревнования клубного или муниципального ранга, таков:

- Главный судья (совмещает свои обязанности с обязанностями рефери);
- Главный секретарь (технический секретарь);
- Судья-стартер.

5.2. Главный судья соревнования

Главный судья (председатель судейской коллегии/комитета соревнований) выполняет следующие обязанности:

- Возглавляет судейскую коллегию соревнований.

- Осуществляет руководство по всем разделам работы судейской коллегии, обеспечивает проведение спортивной части соревнований в соответствии с Правилами гольфа и Положением о соревнованиях, контролирует, в том числе, работу своих заместителей, секретариата, рефери и старших судей.
- Обеспечивает совместно с организацией, проводящей соревнования, готовность мест проведения соревнований, инвентаря, оборудования, безопасность участников и зрителей.
- Утверждает и обнародует до начала стартов местные правила проведения соревнований, подготавливаемые в соответствии с Правилами гольфа и отражающими нестандартные специфические условия данного гольф-поля.
- Проводит заседания ГСК до начала соревнований и по их ходу по мере необходимости.
- Рассматривает поступившие протесты, организует их разбор и принимает решение по ним.
- Принимает решение о внесении изменений в программу соревнований в случае чрезвычайных ситуаций или неблагоприятных погодных условий.
- По завершении соревнований выставляет оценки членам судейской коллегии.
- Обеспечивает своевременную передачу результатов соревнований в единую систему определения гандикапов.
- Обеспечивает подготовку и своевременную сдачу отчета по результатам соревнований в установленном порядке.

Главный судья вправе принимать решения по конкретным ситуациям, он вправе при необходимости пересматривать решения рефери по конкретным игровым ситуациям. Может совмещать свои обязанности с обязанностями рефери.

5.3. Главный секретарь

Главный секретарь подчиняется главному судье или его заместителю.

Главный секретарь соревнований выполняет следующие обязанности:

- Оформляет документацию соревнований, выполняет указания главного судьи или его заместителя.
- Готовит списки участников, прошедших регистрацию.
- В соответствии с Положением о соревнованиях и указаниями главного судьи готовит стартовые протоколы и уточненный график соревнований.
- Готовит и выдает судьям документы и бланки для их работы, оформляет счетные карточки, может выдавать участникам необходимые документы.
- Собирает счетные карточки участников после раунда (в отсутствие судьи-регистратора), готовит для сдачи на хранение счетные карточки участников.
- Обеспечивает учет спортивных результатов и их оформление в виде промежуточных или итоговых протоколов.
- Принимает протесты участников и передает их главному судье или его заместителю для разбора и принятия решения.

- Собирает для сдачи на архивное хранение рабочие записи судей, подготовленные по ходу соревнований.
- Самостоятельно, силами секретариата или с помощью судьи-информатора сообщает необходимую информацию спортсменам, судьям, зрителям, представителям СМИ.
- Ведет протоколы заседаний ГСК, готовит материалы для заседаний, оформляет решения по протестам.
- Готовит информацию и документы для проведения награждения победителей и призеров соревнований.
- Несет ответственность за достоверность подготавливаемой секретариатом документации.
- Готовит отчет по результатам соревнований для подачи в установленном порядке.

Главный секретарь не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю или одному из рефери.

5.4. Заместитель главного судьи

Заместитель главного судьи соревнований подчиняется главному судье, оказывает ему помощь.

Заместитель главного судьи соревнований выполняет следующие обязанности:

- Выполняет функции главного судьи по его поручению или во время его отсутствия.
- Руководит работой судейских служб.

Заместитель главного судьи вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Он может совмещать свои обязанности с обязанностями рефери.

5.5. Рефери

Рефери подчиняется главному судье или его заместителю.

Рефери в ходе соревнований по гольфу выполняет следующие обязанности:

- Контролирует игру участников соревнований и оказывает им помощь в соответствии с Правилами гольфа на участке поля или в отношении группы участников, указанных главным судьей или его заместителем.
- Следит за безопасностью игры, соблюдением Правил гольфа и гольф-этикета, оказывает помощь участникам в сложных игровых ситуациях.
- По каждому факту нарушения Правил гольфа, который он заметил, или о котором ему сообщили, принимает решение.
- Документирует принимаемые решения: при наложении штрафов - в обязательном порядке, при вынесении решений о порядке применения Правил гольфа в важных и сложных игровых ситуациях - по мере необходимости.

- Следит за соблюдением установленного темпа игры, в необходимых случаях применяет меры к нарушителям темпа игры в соответствии с Положением о соревнованиях.
- Участвует в разборе протестов.
- Может по указанию главного судьи или его заместителя проверять готовность гольф-поля (или его частей) к соревнованиям, выполнять иные их поручения.

5.6. Судья-стартер

Судья-стартер подчиняется главному судье или его заместителю.

Судья-стартер выполняет в ходе соревнований следующие обязанности:

- Проводит старт участников в соответствии с Положением о соревнованиях и стартовым протоколом и с учетом требований безопасности игры.
- Информировывает главного судью или его заместителя о нарушении графика стартов, об участниках, своевременно не вышедших на старт.
- При необходимости разъясняет игрокам особенности данного гольф-поля, Местные правила и порядок их применения.
- При необходимости контролирует соответствие игрового инвентаря (мячи, клюшки) Правилам гольфа и Положению о соревнованиях.
- Может по поручению главного судьи или его заместителя выдавать участникам счетные карточки, иные документы, сообщать им необходимую информацию.

Судья-стартер не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

5.7. Старший судья

Старший судья назначается в случае крупных соревнований. Старший судья руководит подчиненными ему в соответствии с указаниями главного судьи или его заместителя рядовыми судьями (например, судьями-информаторами, судьями-регистраторами или техническими секретарями).

Старший судья может принимать решения по конкретным игровым ситуациям, если такое право («Право рефери») ему предоставляет главный судья.

5.8. Судья-наблюдатель

Судья-наблюдатель подчиняется главному судье или его заместителю.

Судья-наблюдатель выполняет следующие обязанности:

- Ведет по поручению главного судьи (его заместителя) наблюдение за участком гольф-поля или группой участников.
- Сообщает рефери (главному судье, его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.

- Вызывает рефери к группе участников по их просьбе.
- Докладывает рефери (главному судье, его заместителю) по его просьбе (непосредственно на месте, при сдаче счетных карточек, при разборе протестов) обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-наблюдатель не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

5.9. Технический секретарь

Технический секретарь подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье). Он выполняет поручения главного секретаря (главного судьи) в части подготовки и оформления документации соревнований. Технический секретарь не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

5.10. Судья-регистратор

Судья-регистратор подчиняется главному секретарю (в отсутствие главного секретаря – главному судье). Он выполняет следующие обязанности:

- Осуществляет сбор счетных карточек участников финишировавших групп.
- Осуществляет проверку правильности заполнения счетных карточек и арифметическую правильность расчетов.
- Запрашивает у участников информацию о конкретных игровых ситуациях, по которым по ходу игры не было вынесено надлежащее решение.
- Вводит данные счетных карточек в протокол результатов или в компьютерную систему обработки результатов.
- По поручению главного секретаря может проводить сверку данных с предварительными результатами судьи-информатора, готовить итоговые протоколы соревнований, выполнять другие секретарские функции.

Судья-регистратор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он обязан сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

5.11. Судья-информатор

Судья-информатор назначается на крупных соревнованиях, предполагающих присутствие значительного количества спортивных болельщиков. Судья информатор подчиняется главному судье, его заместителю или старшему судье-информатору. Судья информатор выполняет следующие обязанности:

- Организует текущее информационное обеспечение соревнований.
- Контролирует правильность информации на стационарных стендах.
- Руководит расстановкой и работой судей-фиксаторов текущего счета.

- Организует информационное сопровождение (штандарты) лидирующих групп.
- Отвечает за представление информации на стенде (стендах) с результатами соревнований.
- При необходимости, отвечает за представление информации о результатах соревнований в Интернет.
- Во взаимодействии с главным секретарем обнародует информацию о соревнованиях, о текущих результатах, дает свои комментарии для участников, зрителей, представителей СМИ.

Судья-информатор не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он может сообщить о ней главному судье, его заместителю, любому рефери или главному секретарю.

5.12. Судья-фиксатор текущего счета

Судья-фиксатор текущего счета назначается на крупных соревнованиях. Он подчиняется старшему судье-информатору. Судья-фиксатор текущего счета выполняет следующие обязанности:

- Получает от участников информацию о результатах на последней разыгранной лунке (лунках) и передает ее судье-информатору с помощью предусмотренных для этого технических средств.
- Сообщает рефери (главному судье, его заместителю) об отмеченных им случаях нарушения Правил.
- Вызывает рефери к группе гольфистов по их просьбе.
- Докладывает рефери (главному судье, его заместителю) по его просьбе обстоятельства, очевидцем которых он был.

Судья-фиксатор текущего счета не вправе принимать решения по конкретным игровым ситуациям. Если ему станет известно о такой ситуации, он может сообщить о ней главному судье, его заместителю, старшему судье-информатору, любому рефери или главному секретарю.

6. Особенности работы рефери

6.1. Общие вопросы

В Правилах гольфа сказано, что рефери – это лицо, которое назначено Комитетом, чтобы решать вопросы установления факта и применять Правила. Он должен реагировать на любое нарушение Правила, которое он наблюдает или о котором ему сообщили.

Гольф в большей своей части играется не в присутствии рефери. Однако проводящий соревнование Комитет может назначить рефери или наблюдателя для сопровождения игроков или назначить представителя Комитета на конкретную часть гольф-поля для помощи игрокам в части Правил гольфа. Разумеется, рефери должен обладать хорошим знанием Правил, более глубоким, нежели «игровое знание».

Для успешной работы, рефери, помимо знания Правил гольфа и Местных правил, должен быть знаком с Условиями соревнований, которые могут значительно отличаться от турнира к турниру. Особое внимание следует уделить требованиям по темпу игры, чтобы рефери в случае медленной игры мог предпринять соответствующие меры.

В некоторых случаях бывает целесообразно ограничить полномочия рефери в принятии решений по конкретным аспектам Правил, например, при объявлении какой-либо области гольф-поля ремонтируемым участком. Часто право объявлять ремонтируемый участок является прерогативой главного судьи. Это делается для гарантии единообразного подхода во всех случаях предоставления релифа такого типа. Точно также, Комитет может назначить конкретных рефери для хронометража игроков с целью обеспечения единой политики в отношении темпа игры для всех участников соревнований.

От рефери требуется не только хорошее знание Правил, но также и осознание своей ответственности, своих обязанностей и понимание того, как поступать в различных судейских ситуациях. Задачи, стоящие перед рефери, не ограничиваются его готовностью правильно ответить на заданный ему вопрос; он также должен постоянно следить за тем, что происходит на поле и своевременно реагировать на всё, что происходит во время раунда. Бывает, что за целый день у рефери не будет ни одной судейской ситуации, однако нужно постараться «быть начеку» и не превратиться в зрителя, поскольку помощь может понадобиться в наименее ожидаемый момент.

В рамках данных ему полномочий, рефери должен обеспечивать во время соревнований атмосферу справедливости и спортивной состязательности. В этой связи актуален вопрос этической позиции рефери в том случае, когда он видит, что игрок может нарушить Правила. Рефери не несет ответственности за осознанное нарушение Правил, но он, без сомнения, должен напомнить игроку о Правилах. Ситуация, когда рефери не предупредил игрока о его записанных в Правилах правах и обязанностях, а затем оштрафовал его за нарушение, которое рефери мог предупредить, явно противоречит духу справедливости. Рефери, который всегда старается помочь игрокам избежать нарушения Правил, трудно будет обвинить в особом отношении к одним игрокам в ущерб другим, поскольку такой подход он проявляет ко всем участникам соревнований и тем самым беспристрастно выполняет свои обязанности.

Бывает, что в ходе раунда, увлекаясь, игроки начинают пренебрежительно относиться к соблюдению Правил. Наблюдая это, в ситуациях, когда само нарушение Правил еще не произошло, рефери может предупредить игрока и тем самым избежать неприятной необходимости штрафовать игрока в дальнейшем. Это может быть сделано в форме выяснения того, знаком ли игрок с тем или иным Правилом.

Ниже приведены примеры действий, которые может предпринять рефери для предупреждения нарушения Правил:

- Если игрок собирается сыграть другим мячом, так как его первоначальный мяч может быть потерян или находится за пределами поля, спросить игрока, собирается ли он сыграть временный мяч.
- Если игрок в любой момент раунда играет временный мяч или вводит в игру второй мяч, обратить его внимание на то, может ли он различить оба мяча.
- Если игрок на площадке-ти устанавливает свой мяч перед ти-маркерами, привлечь к этому его внимание до того, как он сделает удар.
- Если игрок собирается убрать свободную помеху в бункере или водной преграде, напомнить ему, что его мяч находится в преграде.
- Если игрок собирается вбросить или вбрасывает мяч с нарушением Правил, обратить на это его внимание и напомнить о правильном порядке вбрасывания.

В ситуациях, когда игрок намеревается использовать рельеф, рефери может подсказать ему не трогать мяч до тех пор, пока игрок не примет решение об оптимальном способе своих последующих действий. Когда это оправдано обстоятельствами, рефери должен рекомендовать игроку определить и отметить ближайшую точку рельефа и соответствующую область вбрасывания мяча.

При этом рефери не следует оставлять игрока, просто потому, что они уже определили область вбрасывания. Он должен быть готов помочь игроку, если вброшенный мяч откатится в положение, требующем перевбрасывания, или если мяч при вбрасывании коснется игрока или его снаряжения. И напротив, если игрок решит, что вброшенный им находящийся в игре мяч требуется перевбросить, рефери должен предостеречь игрока от поднятия мяча, который в соответствии с Правилами находится в игре.

В разрешение сложной проблемы существенную помощь может оказать выяснение намерений игрока. Именно выяснение намерений, в качестве базового подхода, может быть полезным в ситуациях, когда, к примеру, в действиях игрока можно усмотреть попытку тестирования плотности песка в бункере или травы на паттинг-грине.

Ниже, на примере прохождения игроками лунки, описаны действия Рефери, которые он может предпринять, чтобы не допустить проблемные ситуации.

6.2. Действия перед началом раунда

Если участники соревнований имеют опыт игры в сопровождении рефери, то бывает достаточным спросить их о готовности однозначно идентифицировать свой мяч и о том, проверили ли они количество клюшек в бэге. Если у игроков нет такого опыта, то полезно напомнить им о роли рефери на поле, как помощника, призванного оказывать игрокам содействие в случае возникновения у них сомнений в правильности тех или иных действий.

6.3. Действия на площадке-ти

Во время выполнения игроками первого удара на лунке рефери рекомендуется находиться рядом с площадкой-ти в позиции, из которой он мог бы определить установлен ли мяч игрока в границах площадки-ти. Как уже отмечалось выше, рефери не должен отстраненно наблюдать, как игрок выполняет удар извне пределов стартовой площадки и

не обращать на это его внимание. При этом рефери никоим образом не должен мешать игроку или отвлекать его.

6.4. Между площадкой-ти и грином

Если после выхода игроков с площадки-ти возникает вопрос, кто первым должен делать следующий удар, то рефери должен прибыть на место нахождения мячей до того, как игроки будут готовы сделать свои удары и определить, чей мяч находится дальше от лунки. Определение очередности игры гораздо важнее в матче, нежели в игре на счет ударов.

Желательно, чтобы рефери располагался на поле так, чтобы видеть, как каждый игрок выполняет каждый удар, хотя очевидно, что сделать это не всегда представляется возможным. При этом рефери должен найти такое место на лунке, на котором бы он, с одной стороны, был виден игрокам и, в случае необходимости, они могли бы пригласить его, а, с другой стороны, на котором бы он не мозолил игрокам глаза, не напрягал их, и не заставлял чувствовать себя некомфортно.

Занятие позиции, из которой он видит каждый удар игрока, существенно облегчает рефери принятие решений по существу происходящего на поле. Например, был ли сдвинут мяч при подготовке к удару, или не нарушает ли игрок Правило 13-2, пытаясь сделать удар по мячу, лежащему рядом с кустами. В последнем случае рефери должен определить до какой степени игрок может касаться растительности в процессе корректного принятия стойки для удара (Решение 13-2/1). При этом рефери может руководить действиями игрока для недопущения нарушения Правила 13-2.

6.5. Действия на паттинг-грине

Прибыв в район паттинг грина, рефери должен занять позицию, из которой он может наблюдать за игрой, не мешая при этом зрителям.

Располагаясь рядом с паттинг грином, рефери имеет возможность следить за тем, чтобы поднятый с грина мяч был возвращен на прежнее место. Проблемы могут возникнуть тогда, когда игрок, чтобы не мешать игре других, передвигает маркер мяча в сторону на одну или более длин головки паттера. Рефери должен взять на заметку такое перемещение маркера и затем удостовериться в том, что маркер возвращен на прежнее место, до того, как мяч будет установлен на грин. У опытных рефери есть свои способы отметить необходимость возвращения маркера мяча на прежнее место. Например, наблюдая, что игрок передвигает свой маркер мяча на головку паттера, рефери может вытащить из кармана монету или снять с руки часы и не вернуть их обратно до тех пор, пока не увидит возвращение маркера мяча на прежнее место. В таком случае маловероятно, что рефери забудет о переносе игроком маркера мяча.

Рефери должен также следить за тем, чтобы игроки (за исключением случаев, разрешенных правилами) не касались линии патта. Если мяч остановился на краю лунки, то рефери должен определить нависает ли мяч над лункой и, если это так, использовал ли игрок разрешенные Правилем 16-2 десять секунд, чтобы убедиться, что мяч находится в покое.

Особенно сложные ситуации на паттинг-грине могут возникать в связи с уступкой паттов в матчевой встрече. Иногда игрок, не забив патт, который давал ему возможность выиграть лунку, не задумываясь, поднимает мяч, не закатив его в лунку и без уступки своего следующего патта противником. В этом случае рефери должен иметь ясное понимание того был ли следующий патт уступлен или не был. При игре в формате

матчевой встречи рекомендуется, чтобы рефери обращал внимание игроков на то, чтобы все уступки четко объявлялись. Это может быть сделано на первой площадке ти.

6.6. Разрешение спорных ситуаций

Гольф – это игра, в основе которой лежит уважительное отношение ко всем находящимся на гольф-поле, порядочность людей и приверженность Правилам. Независимо от уровня или формата проводимого соревнования всем игрокам следует вести себя дисциплинированно, вежливо, по-спортивному, как бы при этом они не были настроены на соперничество.

Тем не менее игра в гольф во многом конфликтная игра, а если в гольф играют на уровне, требующем присутствия рефери, соревнующиеся игроки могут находиться под значительным психологическим давлением, как по причине самого факта участия в соревновании, так и по причине показываемого результата. Это приводит к повышенной эмоциональности игроков, и рефери всегда должен помнить об этом при общении с игроками. При разборе спорных, конфликтных ситуаций следует стараться относиться к игрокам с пониманием и тактом. Жесткий, формальный подход не всегда уместен и может привести к результату, прямо противоположному желаемому.

Поводом для конфликта между игроками может стать множество факторов, но зачастую отношения между игроками накаляются в первую очередь из-за споров, связанных с применением Правил, вопросами установления фактов или недостаточным соблюдением этикета.

Применение Правил

Спор может возникнуть, например, о том, в одной или в двух клюшках вбрасывать мяч, можно ли заменить мяч, поднятый с паттинг-гринга, какой штраф полагается игроку за попадание в свой бэг и откуда при этом играть мяч – все это является примерами вопросов по применению Правил. И разрешение такого спора для рефери будет относительно легкой задачей - достаточно найти соответствующее Правило и показать его обеим сторонам. При этом конечно важно, чтобы рефери хорошо понимал структуру Правил, знал номера разделов и подразделов Правил и мог быстро найти в книжке необходимую страницу. Ни в коем случае нельзя гадать. Если на соревнованиях работают несколько рефери, то нет ничего зазорного в том, чтобы в непростой ситуации проконсультироваться с коллегой. Опытные рефери говорят: «Обратиться к коллеге за вторым мнением – это сила рефери, а не его слабость». В случае, если сомнения остаются, и если позволяют обстоятельства, можно предложить игроку доиграть лунку двумя мячами по Правилу 3-3 и оставить окончательное разрешение вопроса до завершения раунда, а затем в спокойной обстановке, но до сдачи игроком карточки, вынести решение по этому вопросу.

Решение рефери в области интерпретации Правил гольфа должно быть объективным и беспристрастным, в строгом соответствии с Правилами гольфа.

Вопрос установления факта

Намного более сложной проблемой является вопрос установления фактов, когда для вынесения правильного судейского решения необходимо сначала восстановить ход событий, а сделать это бывает нелегко - игроки могут говорить прямо противоположные вещи. Например, один говорит, что мяч вошел в водную преграду по прямой траектории и в начале лунки, поэтому точка пересечения границы будет находиться недалеко от площадки-ти, а второй утверждает, что у него случился слайс, и поэтому точка пересечения находится значительно ближе к грину этой лунки. Или одному из игроков

показалось, что мяч был установлен на паттинг-грине не точно на прежнее место, а в нескольких сантиметрах ближе к лунке, а второй игрок утверждает, что все было по Правилам. Причем такие споры могут быть вынесены на рассмотрение рефери как во время игры на лунке, так и во время сдачи счетной карточки.

Во всех случаях, в которых стоит вопрос установления факта, рефери должен учесть все влияющие на ситуацию обстоятельства и оценить совокупность всех доступных свидетельств. Это означает, что в первую очередь необходимо опросить всех свидетелей инцидента - всех игроков этой группы, их кедди, а также тех, кто не участвует в соревновании, например, зрителей. При этом каждая ситуация имеет свои особенности, и процедура опроса может отличаться для каждого конкретного случая. Например, если ситуация рассматривается во время сдачи счетных карточек, то может быть целесообразным опрашивать вовлеченных участников индивидуально. В таком случае свидетель эпизода может быть более раскрепощен, над ним не будет довлеть авторитет старшего или более опытного спортсмена, тренера или родителя. В такой беседе возможно будет легче определить степень откровенности собеседника, и тем самым повысить степень доверия его свидетельствам. С другой стороны, при коллективном, а не индивидуальном опросе участников, можно быстрее выявить основные противоречия и определить те свидетельства, которые заслуживают наибольшее доверие.

Бывает, что игрок сообщает Комитету заведомо ложные сведения или умалчивает существенные обстоятельства дела с целью избежать наказания или с целью подвергнуть наказанию другого игрока. В этом случае на него может быть наложен штраф в виде дисквалификации по Правилу 33-7.

Не обязательно все участники должны одновременно участвовать в обсуждении обстоятельств дела, но несомненно все вовлеченные в данный инцидент участники должны иметь возможность предоставить ту информацию, которой они обладают. Если лица, которым могут быть известны существенные обстоятельства дела, отсутствуют на месте проведения соревнования, то Комитет должен предпринять все усилия, чтобы получить необходимые свидетельства любым доступным способом, например, с помощью телефонной связи, интернет мессенджеров или электронной почты. При этом к рассмотрению могут быть приняты аудио, видео или фото материалы.

Вопрос установления факта должен быть разрешен способом, который Комитет сочтет наиболее справедливым, с учетом всех обстоятельств и с целью, чтобы ни один игрок не получил необоснованного преимущества либо не был поставлен в невыгодное положение.

Решение рефери и Комитета

Если рефери был назначен Комитетом, то, согласно Правилу 34-2, его решение является окончательным, вне зависимости от того, является ли оно правильным. Игрок может просить пересмотреть решение, но не вправе настаивать на этом, то есть пересмотр этого решения будет сугубо с согласия рефери.

Игрок должен действовать на основании данного судейского решения, независимо от того, является ли оно интерпретацией Правил гольфа или разрешением вопроса установления факта. Если впоследствии выяснится, что судейское решение было ошибочным, то при определенных обстоятельствах это решение может быть изменено главным судьей. Например, если рефери наложил на игрока штраф, который в конкретной игровой ситуации противоречит Правилам, или штраф был наложен в результате неправильного применения рефери Местного правила, то главному судье следует такой штраф отменить (Решение 34-3/1.5). Если же нарушение Правил оказалось серьезным, например, игрок по указанию рефери сыграл с неверного места и при этом получил

существенное преимущество, то если еще не поздно исправить ситуацию, ошибка рефери должна (а не может) быть исправлена (Решения 34-3/3 и 34-3/3.3).

Даже если решение рефери было правильным и хорошо аргументированным, нередко бывает, что одна из сторон остается им недовольна и настаивает на его пересмотре. Разбирательство как правило происходит по окончании раунда в судейской комнате, и процедуру такого разбирательства устанавливает главный судья соревнования.

Иногда на соревнованиях встречаются ситуации, когда игрок или его представитель отказываются следовать установленной процедуре, например, отказывается покидать судейскую комнату. В этом случае следует напомнить таким лицам, что согласно ст.24.2 Федерального закона N 329-ФЗ "О физической культуре и спорте в Российской Федерации" спортсмены обязаны соблюдать положения (регламенты) о физкультурных мероприятиях и спортивных соревнованиях, в которых они принимают участие, и требования организаторов таких мероприятий и соревнований. Процедурные требования при рассмотрении возникших споров являются частью таких требований организаторов и поэтому, если игрок отказывается выполнять требования главного судьи в части порядка рассмотрения спорной ситуации, то игрок, по сути, нарушает федеральный закон.

Главный судья должен официально предупредить игрока о необходимости соблюдать утвержденную им процедуру. В случае, если после этого игрок по-прежнему не соблюдает такую процедуру, то на игрока может быть наложен штраф в виде дисквалификации в соответствии с Правилom 33-7.

Согласно Правилу 34-3 решение Комитета является окончательным. Кроме того, в положении многих соревнований закреплено, что «главный судья имеет право принимать окончательные решения по спорным вопросам в ходе соревнований. Претензии принимаются от участников соревнований главной судейской коллегией в письменной форме в течение 30 минут после завершения их раунда, если правилами вида спорта «гольф» в части спортивной дисциплины «гольф»: п. 34-1a для случая матчевой игры, п. 34-1b для случая игры на счет ударов, не предусматривается иной порядок.»

Рассмотрение спорной ситуации после закрытия соревнования

В матчевой игре после официального объявления результатов матча претензия не рассматривается Комитетом, за исключением случая, когда Комитет убежден в том, что эта претензия основана на фактах, которые на момент официального объявления результатов не были известны заявляющему претензию игроку, противник дал игроку неверную информацию, и противник знал, что он дает неверную информацию. Для рассмотрения такой претензии нет срока давности.

В игре на счет ударов, после того, как соревнование закрыто, штраф (за исключением дисквалификации) не может быть наложен, изменен или аннулирован. Соревнование является закрытым после официального объявления результатов или, в случае отборочного турнира в формате игры на счет ударов, за которым последует соревнование в матчевой игре, - после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

В игре на счет ударов штраф в виде дисквалификации применяется после закрытия соревнования, если участник:

- сдал счетную карточку со счетом на любой лунке ниже того, который был получен фактически (Правило 6-6d), причем это произошло по любой причине, кроме невключения одного или нескольких штрафных ударов, о наложении которых он не знал до закрытия соревнования; или

- до закрытия соревнования знал о том, что он нарушил любое другое Правило, штрафом за которое является дисквалификация.

Нет срока давности по применению штрафа в виде дисквалификации за нарушение Правила 1-3 (Договоренность о неприменении Правил).

Если Комитету соревнования не удастся прийти к решению, то он может передать данную спорную ситуацию на рассмотрение в Комитет по правилам и судейству АГР, чье решение является окончательным.

7. Контроль темпа игры

7.1. Общие вопросы

Вопросы темпа игры в гольфе регулируются Правилом гольфа 6-7 «Неоправданная задержка игры. Медленная игра», в котором говорится что игрок должен играть без неоправданной задержки и в соответствии с теми указаниями по темпу игры, которые может установить Комитет. Штрафом за нарушение Правила 6-7 является проигрыш лунки в матчевой игре и два удара штрафа в игре на счет ударов, а за повторное нарушение – дисквалификация.

Кроме того, Примечание 2 к Правилу 6-7 гласит: с целью предотвращения медленной игры Комитет может установить в условиях соревнования (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальные периоды времени, отведенные на завершение оговоренного раунда, лунки или на совершение удара.

В матчевой игре Комитет может в таких условиях соревнования модифицировать штраф за нарушение данного Правила следующим образом: Первое нарушение - проигрыш лунки; Второе нарушение - проигрыш лунки; За последующее нарушение - дисквалификация.

В игре на счет ударов Комитет может в таких условиях соревнования модифицировать штраф за нарушение данного Правила следующим образом: Первое нарушение - один удар; Второе нарушение - два удара; За последующее нарушение - дисквалификация.

У каждого клуба или организатора соревнований может быть свое понимание того, какой темп игры является для них приемлемым и какой подход к контролю за темпом игры является оптимальным на местных соревнованиях. Однако общеизвестно, что из-за медленной игры большинство игроков получает меньшее удовольствие от гольфа, в то время как на высокий темп жалуются лишь немногие.

Комитет, проводящий соревнование, может разработать свою собственную политику по темпу игры, хотя на практике претворение такой политики в жизнь во многом будет зависеть от количества членов Комитета, обслуживающих данное соревнование.

Например, если на Чемпионате России группа выходит из графика или превышает предписанное время, то у судейской коллегии достаточно ресурсов для контроля темпа игры этой группы на каждой лунке, а при необходимости - контроля времени каждого удара, выполняемого игроком этой группы. Ассоциация гольфа России на большинстве своих соревнований применяет политику темпа игры, основанную на принципе «нарушение группой графика игры / сопровождение этой группы судьей / хронометраж игроков», которая представлена в Приложении 2.

На клубном уровне вряд ли можно будет применить такую политику, поэтому, если существуют проблемы с темпом игры, то Комитету необходимо сформулировать простое условие, которое предоставляло бы игрокам достаточное время для завершения раунда или определенного количества лунок. Если группа не вписывается в предписанное ограничение времени или находится вне графика, то каждый игрок в этой группе подлежит наложению штрафа.

Примером может являться условие, в котором Комитет устанавливает, что группа из трех игроков должна затратить на прохождение девяти лунок не более чем 1 час 45 минут, и оговаривает, что в случае превышения этого лимита группа будет находиться вне графика, и все три игрока подлежат наложению штрафа в один удар. Кроме того, в условии может быть сказано, что если игроки не закончат вторые девять лунок в предписанное время и

по-прежнему будут находиться вне графика, то все три игрока подлежат наложению дополнительного штрафа в два удара.

Недостатком подобной политики, при которой за нарушение штрафуются каждый игрок группы, является то, что она не учитывает индивидуальную ответственность игрока за задержку игры, и на невиновного игрока может быть наложен штраф. Однако целью политики такого типа является саморегуляция темпа игры внутри группы, все игроки группы должны контролировать время своей игры, медленные игроки будут стараться ускорить свою игру, а быстрые игроки будут им в этом помогать. На некоторых своих соревнованиях Ассоциация гольфа России применяет Систему Самоконтроля Темпа Игры, которая представлена в Приложении 3.

В главных любительских турнирах и в профессиональных соревнованиях Комитет может установить временной график для каждой лунки. Конкретные рекомендации времени прохождения каждой лунки приведены в разделе 7.2., а пример графика игры представлен в Приложении 5.

Установленное условие по темпу игры помогает контролировать скорость игры и выявлять медленных игроков, однако не всегда медленные игроки являются единственной причиной медленной игры. Выпустив на поле слишком большое количество игроков в течении короткого промежутка времени, Комитет также поспособствует замедлению игры, вплоть до полной ее остановки. Важно, чтобы Комитет предусмотрел достаточные зазоры между стартовыми временами, с тем, чтобы группы смогли равномерно распределиться по гольф-полю и игрокам не пришлось бы ожидать каждого удара.

Помимо этого, по возможности Комитету рекомендуется запланировать дополнительные стартовые интервалы, когда с определенной регулярностью стартовое время остается пустым и старт не производится - чтобы не усугубить возможно нарушенный график игры. Например, распространенной практикой является дополнительный стартовый интервал в каждые 60 минут.

Определенная сложность в расстановке лунок и ти-маркеров также могут привести к более медленной, чем предполагалось, игре. Например, затраченное на патты время будет больше, если лунки вырезаны в сложных позициях, и/или скорость гринов слишком высока.

Возможно, что наиболее подходящий график игры и идеальное расписание стартов будут найдены не сразу. Однако, когда это будет достигнуто, все участвующие в соревновании получат большее удовольствие от игры.

7.2. Рекомендации по предельному времени прохождения лунок и раунда

В качестве нормативов на прохождение отдельных лунок и всего поля рекомендуются следующие значения времени:

	Пар 3	Пар 4	Пар 5	На 18 лунок
Группа из двух игроков	11 мин.	14 мин.	16 мин.	4 часа 15 мин
Группа из трех игроков	12 мин.	15 мин.	18 мин.	4 часа 30 мин
Группа из четырех игроков	14 мин.	16 мин.	20 мин.	5 часов

Для соревнований, проводимых среди высококвалифицированных спортсменов (например, гольфистов-профессионалов или гольфистов-любителей с низким значением гандикапа), предложенные нормативы могут быть уменьшены. Для соревнований,

проводимых среди гольфистов-новичков, предложенные нормативы могут быть увеличены.

На лунках, которые представляются Комитету особенно трудными или на которых предсказуемо могут возникать задержки игры, может быть установлено дополнительное время их прохождения. Кроме этого может быть учтено дополнительное время для перемещения между паттинг-грином предыдущей лунки и площадкой-ти следующей лунки, если это обусловлено конфигурацией гольф-поля.

Другими факторами, которые могут оказывать существенное влияние на устанавливаемое значение времени прохождения поля, являются:

- формат игры, например, формат форсом должен играть быстрее, чем индивидуальный, а формат Стейблфорд, где от игрока не всегда требуется доигрывать каждую лунку, может быть быстрее, чем игра на счет ударов;
- возраст игроков, например, время прохождения раунда для юниоров должно быть меньше, чем для возрастных игроков;
- погодные условия, например, ветер или дождь могут значительно осложнить игру;
- характеристики самого поля, индекс сложности поля, его рельеф, а также длина поля, которая во многом определяется теми площадками-ти, которые Комитет назначает для игры.

Перед началом соревнования информацию о предельном времени прохождения каждой лунки поля или раунда в целом Комитету рекомендуется обнародовать, например, вывесить на официальной доске объявлений турнира, размножить и раздать участникам, указать на счетных карточках. Если предполагается контролировать время завершения игры на отдельных лунках раунда, то временем завершения игры на лунке считается момент, когда флажок установлен в лунку после розыгрыша всех мячей в данной группе. Такой критерий завершения лунки не отменяет требования по темпу игры, по которому игрокам группы, завершившей игру на лунке, следует незамедлительно покинуть паттинг-грин сыгранной лунки, освободив его для игры следующей группы.

7.3. Меры, которые Комитет может предпринять для уменьшения времени раунда

- Не следует уменьшать стартовые интервалы, поскольку это приводит к перегруженности поля. Для групп из двух игроков стартовые интервалы должны быть минимум 8 минут, а для групп из трех или четырех игроков – минимум 10 минут.
- Следует по возможности предусмотреть дополнительные стартовые интервалы, помогающие разрешить возникшие проблемы со скоростью игры.
- Следует назначать те площадки-ти, которые наиболее соответствуют возможностям участников соревнования; информацию об играемых площадках-ти следует довести до всех игроков любым доступным способом, в том числе через стартера.
- Не следует располагать лунки в очень сложных позициях, а скорость гринов не должна быть очень высокой.
- На лунках, где не видно приземления мяча или в других местах, где высока вероятность потери мяча, следует разместить форкедди.

- Следует сообщить игрокам о максимальном времени, за которое они должны сыграть раунд, а также напомнить им о необходимости держаться за группой впереди.

7.4. Действия рефери для обеспечения темпа игры

Успешное применение рекомендаций по контролю времени предполагает наличие на данном соревновании квалифицированных рефери, а также их умелое взаимодействие.

Одной из задач рефери является контроль того, что соревнование играется в максимально возможном темпе и что каждая группа предпринимает необходимые усилия, чтобы держаться за группой впереди.

Зачастую для того, чтобы группа играла в заданном темпе, рефери достаточно просто находиться в поле ее зрения. Большинство игроков играют быстрее, если знают, что за ними наблюдает рефери или маршал.

Если группа вышла из графика и отстает от предыдущей группы более чем на пол лунки, важно правильно понимать ситуацию на поле. Нужно иметь представление, что происходит впереди этой группы на последующих 2-3 лунках и убедиться, что там нет задержек и ожидания. Большинство игроков достаточно критично реагируют на замечание о медленной игре, и тем более вряд ли кому понравится, если вы сообщите группе, что они вышли из графика, а на следующей лунке им придется ждать на площадке ти.

Понаблюдайте за игрой этой группы и проанализируйте - предпринимают ли они необходимые усилия для возвращения в график или они играют действительно медленно. Ваше присутствие, даже без какого-либо общения с игроками, может возыметь немедленный эффект.

Если их отставание не сокращается, то следует в корректной форме узнать у игроков чем вызваны проблемы группы с соблюдением графика движения, а также попросить их ускорить игру и постараться за пару лунок войти в график.

Оставьте эту группу, но вернитесь к ней на следующей лунке, чтобы игроки понимали, что вы все еще за ними наблюдаете. Если они не предпринимают достаточных усилий, то нужно напомнить им о возможных штрафных санкциях.

Будьте дружелюбны и тактичны, избегайте агрессивной манеры, даже если игроки ведут себя именно так. Оставайтесь спокойным, но настойчивым.

В большинстве случаев достаточно будет просто вашего присутствия, одно лишь это может заставить группу играть быстрее.

В случае хронометража рефери следует находиться в позиции, при которой все игроки в поле его зрения, но на расстоянии, достаточном, чтобы не мешать их игре (например, в 40-50 метрах) и по возможности не на продолжении их линии игры; нужно понимать, что факт хронометража сам по себе оказывает определенное давление на игрока, а нахождение в непосредственной близости к игроку может привести к дополнительным неточным ударам.

7.5. Что мог бы сделать игрок для ускорения игры

Несмотря на то, что у медленной игры может быть несколько причин, например, действия Комитета или погодные условия, основной ее составляющей является все-таки поведение

игроков на поле. Игроки не всегда осознают, что они играют медленно, а если и понимают это, то не всегда знают о простых способах, позволяющих ускорить игру.

Если Комитет до начала соревнования сформулирует и доведет до сведения игроков определенные рекомендации, следуя которым, игроки смогли бы выполнить его требования по соблюдению необходимого темпа игры, то это безусловно поспособствовало бы решению проблемы медленной игры. Такие рекомендации могли бы, например, быть опубликованы на сайте клуба или турнира, либо вывешены на доске объявлений.

Ниже приведены примеры подобных советов игрокам:

- старайтесь держаться за группой, играющей перед вами;
- не следует ориентироваться на группу, играющую позади вас; если вы не задерживаете игру этой группы, то это не означает, что вы соблюдаете установленный Комитетом темп игры;
- если вы видите, что отстаєте от группы, играющей впереди, обсудите это с игроками вашей группы и постарайтесь как можно скорее вернуться в график;
- будьте всегда готовы сделать удар, когда наступила ваша очередь играть; определять расстояние до цели, силу ветра, выбирать клюшку и надевать перчатку вы можете в то время, когда другие игроки выполняют свои удары;
- достигнув паттинг-грин, располагайте свои бэги на пути к следующей площадке-ти;
- не ждите наступления своей очереди играть для того, чтобы оценить линию своего патта, делайте это одновременно с другими игроками (но не забывая соблюдать этикет);
- в игре на счет ударов не маркируйте короткие патты, доигрывайте лунку;
- закончив розыгрыш всех мячей на лунке, незамедлительно покиньте паттинг-грин; заполняйте счетную карточку на следующей площадке-ти или по пути к ней; игрок, играющий первым с площадки-ти, может заполнить счетную карточку после своего удара;
- в игре на счет ударов, в случае отставания, играйте «по готовности». Если вы готовы к удару, а ваш партнер по группе еще нет – играйте. Правила гольфа допускают это;
- если ваш мяч может быть потерян вне водной преграды, играйте временный мяч;
- старайтесь внимательно следить за полетом и приземлением не только своего мяча, но и мячей игроков вашей группы;
- помогайте искать мячи других игроков группы, но сначала сделайте удар по своему мячу, а затем приступайте к поискам;
- постарайтесь сократить процедуру подготовки к удару; если каждый из 4-х игроков сократит время подготовки к каждому своему удару всего на 5 секунд, это уменьшит время раунда вашей группы почти на 30 минут;
- если вы не будете отставать от группы, играющей перед вами, вас никогда не упрекнут в медленной игре.

8. Приостановка и возобновление игры

8.1. Общие вопросы

Решение о приостановке игры является для Комитета одним из самых сложных и масштабных решений, поскольку нарушается запланированное течение соревнования и Комитет вынужден предпринимать дополнительные организационные меры и задействовать дополнительные ресурсы для того, чтобы закончить соревнование в срок. В климатических условиях средней полосы России ни один сезон не обходится без того, чтобы не приходилось приостанавливать и возобновлять соревнования. Поэтому Комитету всегда нужно быть готовым к такому развитию событий и иметь четкий план действий на такой случай.

Если Комитет считает, что гольф-поле стало неиграемым (например, в значительной степени залиты фервеи или вокруг лунок образовались лужи) либо если существует другая причина, по которой дальнейшее проведение раунда становится невозможным или несправедливым, то Правило 33-2d позволяет Комитету приостановить игру, а в некоторых случаях в игре на счет ударов отменить начавшийся раунд и все показанные результаты этого раунда. Конечно, отмена раунда является наименее желательным сценарием развития событий, особенно если этот раунд завершили более половины участников, но иногда погода или состояние поля не оставляет никакого другого варианта. Комитет не может сокращать количество лунок раунда после того, как игра в этом раунде началась, например, сыграть 9 лунок вместо 18-ти (Правило 33-1).

Если соревнование состоит из нескольких раундов, играемых в течение нескольких дней, то у Комитета есть определенная степень свободы в принятии решения о продолжении игры и завершении соревнования. Например, если играется четыре раунда по 18 лунок в четыре последовательных дня, и во второй половине третьего раунда игра приостановлена из-за неиграемого состояния поля, то у Комитета есть следующие возможности (Решение 33-1/2):

- a) возобновить игру на следующий день и завершить третий раунд, затем сыграть четвертый раунд в этот же или последующий день;
- b) отменить третий раунд, переиграть его в последующий день, затем сыграть четвертый раунд в этот же или последующий день;
- c) уменьшить количество раундов соревнования до трех и закончить приостановленный третий раунд в последующий день, либо отменить приостановленный третий раунд и переиграть его в последующий день;
- d) отменить третий и четвертый раунды и выявить победителя по результатам 36-ти лунок.

Если же соревнование проводится только в один день, то у Комитета значительно меньше вариантов продолжения игры и, если нет возможности перенести соревнование, то его вероятно придется отменить.

Когда Комитет принимает решение о приостановке игры, то он должен оповестить об этом всех находящихся на гольф-поле лиц. Неприемлема ситуация, при которой часть

игроков не слышали сигнала о приостановке игры или не поняли его смысла, и по этой причине продолжают играть.

Существует две основных вариации приостановки игры: приостановка игры по причине опасной ситуации и приостановка игры, с опасной ситуацией не связанная.

8.2. Приостановка игры по причине опасной ситуации

Под опасной ситуацией могут пониматься любые обстоятельства, при которых возникает угроза жизни и здоровью участников соревнования, например, ломающиеся деревья при шквальном ветре, но наиболее частой опасной ситуацией, из-за которой игра приостанавливается, является гроза и вероятность поражения молнией. Для Комитета главным критерием при принятии решения о такого рода приостановке игры должна быть безопасность всех лиц, находящихся на поле. В этом вопросе нельзя полагаться на авось или надеяться на то, что гроза пройдет стороной, и все обойдется само собой. Если прогноз погоды допускает вероятность грозы, то Комитет должен постоянно и внимательно следить за состоянием атмосферы и при угрозе появления молнии игру следует приостанавливать. Для более надежного распознавания приближающейся грозы Комитет может использовать специальные устройства или специализированные сервисы в интернете, помогающие прогнозировать грозы и молнии.

Традиционным сигналом оповещения игроков о приостановке игры по причине опасной ситуации является один продолжительный гудок сирены, и в это время очень важна согласованность действий всех членов Комитета. Главный судья или его заместитель по радио отдает команду: «Внимание, в связи с приближающейся грозой через 2 минуты игра будет приостановлена, всем судьям приготовиться к подаче продолжительного гудка сирены и доложить о готовности». А через указанное время: «Внимание, начинаю обратный отсчет, 5, 4, 3, 2, 1, гудок», после чего все судьи одновременно подают сигнал.

Игроки, услышав такой сигнал должны немедленно прервать игру и проследовать в ближайшее укрытие, в соответствии с Планом эвакуации. План эвакуации должен быть подготовлен и опубликован Комитетом до начала соревнований, и в нем следует детально указать какое укрытие для какой лунки является ближайшим. Пример Плана эвакуации представлен в Приложении 6. Члены Комитета должны убедиться, что все игроки прервали игру и двигаются к ближайшему укрытию, а при необходимости указать им нужное направление. Если члены Комитета будут действовать быстро и скоординированно, то основная задача – как можно скорее освободить гольф-поле от всех участников – будет успешно решена.

В идеальном случае ближайшее укрытие должно быть расположено не далее 1100 м от любой части поля. Надежным укрытием может служить закрытое со всех сторон помещение с металлической крышей. Беседки без стен, тенты, солнцезащитные зонты не предохраняют от поражения молнией. Гольф-кары с крышей также опасны с точки зрения удара молнией. Если нет возможности укрыться в закрытом помещении, то убежищем может послужить автотранспорт с закрытыми окнами.

Если архитектура поля предполагает длительные переходы между лунками и значительные расстояния до ближайших укрытий Комитет должен предусмотреть возможность вывоза игроков с поля гольф-карами. Для этого у Комитета должны в резерве всегда иметься гольф-кары и определены члены Комитета или сотрудники клуба, которые будут этими карами управлять.

Команду на приостановку игры и эвакуацию поля следует давать с учетом необходимости укрытия всех игроков до прихода грозовой тучи на поле.

Ниже приведена таблица, разработанная National Weather Service (США), с рекомендациями по началу эвакуации игроков в зависимости от расположения на гольф-поле укрытий и скорости приближения грозового облака.

Расстояние до молнии (км) - начало эвакуации									
		Скорость грозового облака (км/час)							
		24	32	40	48	56	64	72	80
	150	13	13	13	13	13	13	14,5	14,5
Максимальное	300	13	13	13	13	13	14,5	14,5	14,5
расстояние	450	13	13	13	13	14,5	14,5	14,5	16,0
до	600	13	13	13	14,5	14,5	14,5	16,0	16,0
укрытия	750	13	13	14,5	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5
на гольф-поле	900	13	13	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5	17,5
(метры)	1050	13	13	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5	17,5
	1200	13	13	14,5	16,0	16,0	17,5	17,5	19,0
	1350	13	14,5	14,5	16,0	16,0	17,5	19,0	19,0
	1500	13	14,5	14,5	16,0	17,5	17,5	19,0	21,5

В таблице учтено, что средняя скорость гольф-кара составляет 19 км/час, игрокам требуется до 3-х минут для прерывания игры и определения места ближайшего укрытия, и достаточное время для прибытия туда до момента, когда гроза подойдет к гольф-полю на расстояние до 9 км.

Как пользоваться таблицей видно на примере подмосковного гольф-поля Форест Хиллс.

Расстояние от наиболее удаленной точки поля (грин лунки №4) до ближайшего укрытия (клубный дом) составляет примерно 1400 м. Ближайшее к этому расстоянию значение в таблице -1350м (строка выделена желтым). При приближении грозового облака со скоростью 40км/час (сильный ветер) приостанавливать игру и начинать эвакуацию нужно, когда грозовое облако находится на расстоянии 14,5 км от гольф-поля.

Расстояние (в километрах) до грозы (молнии) можно определить, разделив на 3 время (в секундах), прошедшее от увиденной вспышки молнии до услышанного раската грома. То есть в нашем примере приостанавливать игру нужно, когда время между молнией и громом составляет 43 секунды.

Следует учитывать, что Правило 6-8 не требует от игроков, играющих лунку, безусловного и немедленного прекращения игры в случае решения Комитета о приостановке игры по причине опасной ситуации, для этого должно быть выпущено соответствующее Условие соревнования. Поэтому, если Комитет допускает возможность такой приостановки, то необходимо подготовить условие примерно следующего содержания:

«Приостановка игры по причине опасной ситуации

Если при приостановке игры главной судейской коллегией по причине опасной ситуации (Правило гольфа 6-8b) игроки в группе находятся между игрой на двух лунках, они не должны возобновлять игру до распоряжения Главной судейской коллегии о

возобновлении игры. Если же они находятся в процессе игры на лунке, они должны немедленно прервать игру и возобновить ее только после соответствующего указания Главной судейской коллегии. Если игрок не прервал игру немедленно, он дисквалифицируется, если только некоторые обстоятельства не послужат основанием для отмены данного штрафа, как это предусмотрено Правилем 33-7.

Сигналом к приостановке игры по причине опасной ситуации является один продолжительный гудок сирены.»

Если Комитет вводит такое условие для потенциально опасных ситуаций, то оно превалирует над положениями Правила 6-8b, касающимися приостановки игры.

В случае приостановки игры по причине опасной ситуации Комитет должен акцентировать внимание игроков на том, что игра должна быть прекращена не только на гольф-поле, но и во всех тренировочных зонах.

8.3. Приостановка игры, не связанная с опасной ситуацией

Если, по мнению Комитета, существуют обстоятельства, препятствующие нормальному ходу игры, или дальнейшее продолжение раунда будет несправедливо, то Комитет может вынести решение о приостановке игры. В этом случае у Комитета нет необходимости выпускать какое-либо специальное Условие соревнований, а игроки должны руководствоваться положениями Правила 6-8. В отличие от приостановки игры по причине опасной ситуации, в данном случае у игрока есть возможность доиграть лунку, если игра на ней уже была начата.

Примерами обстоятельств, которые могли бы привести к необходимости приостановки игры, являются наступление темноты, появление тумана, неиграемое состояние поля. Традиционным сигналом для оповещения игроков о приостановке игры такого рода является повторяющаяся серия из трех гудков сирены.

Игру не следует приостанавливать только лишь потому, что идет дождь или дует сильный ветер. Игра в гольф проходит под открытым небом, и игрок должен принимать те некомфортные погодные условия, которые возможно сложились на время данного раунда. Если же погода ухудшилась настолько, что игра на поле становится невозможной, например, сильный ветер сдувает мячи с гринов, а интенсивный дождь заливает грины и вокруг лунок образуется случайная вода, то требовать от игроков продолжения игры несправедливо, и игру следует приостановить.

Случайная вода

Согласно определению, случайная вода - это любое временное скопление воды на гольф-поле, которое не находится в водной преграде и является видимым до или после принятия игроком своей стойки. Соответственно, все лужи на гольф-поле, которые образовались в результате сильного дождя, являются случайной водой и если случайная вода вмешивается в положение мяча, стойку игрока или область предполагаемого свинга, то у игрока есть право на рельеф по Правилу 25-1. Если мяч игрока лежит на паттинг-грине, а случайная вода находится на линии его патта, игрок также может воспользоваться рельефом.

Если случайная вода образовалась вокруг лунки, то в матчевой игре Комитет может перенести лунку и расположить ее в таком месте на грине, где новое скопление случайной

воды маловероятно. Но в игре на счет ударов расположение лунки менять не разрешено, кроме тех случаев, когда она существенно повреждена – см. Исключение к Правилу 33-2b.

Большую помощь в удалении воды с паттинг-гринов могут оказать швабры с резиновыми валиками – сквиджи. Команде гринкиперов со сквиджами обычно требуется всего несколько минут для удаления случайной воды с паттинг-грина, в то время как время для естественного высыхания могут потребоваться часы. Поэтому Комитету следует не только позаботиться о наличии таких сквиджей, но и при необходимости организовать оперативное их применение.

Нужно помнить, что если игрок без разрешения Комитета удалит случайную воду со своей линии игры или линии патта, то он нарушит Правило 13-2. В то же время Комитет может использовать помощь игроков и их кедди для удаления случайной воды (Решение 33/1). Если же Комитет предполагает самостоятельное использование игроками сквиджей для удаления случайной воды на паттинг-гринах, то он может принять следующее Местное правило:

«Если мяч игрока лежит на паттинг-грине, и существует вмешательство случайной воды на паттинг-грине, то игрок может:

- (a) воспользоваться рельефом по Правилу 25-1b(iii); или
 - (b) случайная вода для игрока может быть удалена с помощью сквиджей.
- Примечание: Удалять случайную воду следует поперек линии патта и на разумное расстояние позади лунки (как минимум на одну длину сквиджа).»

В случае сильного дождя случайная вода может привести к потенциальным проблемам не только на паттинг-гринах, но и на площадках-ти. В игре на счет ударов во время раунда нельзя переставлять ти-маркеры, поэтому Комитету необходимо уделить достаточное внимание также состоянию площадок-ти. Поскольку трава на площадках-ти как правило выше чем на паттинг-гринах, то более целесообразно случайную воду промокать, нежели убирать ее с помощью сквиджей.

Туман

Еще одним природным явлением, приводящим к приостановке игры, может быть туман. Как и в ситуации с дождем, не стоит приостанавливать игру при первом появлении тумана. Необходимо определить самые проблемные лунки на гольф-поле, например, находящиеся в низинах или вблизи водоемов, и постоянно контролировать видимость на данных лунках.

При этом следует учесть, что игрок не обязательно при выполнении удара должен иметь обзор всей лунки или видеть всю траекторию полета мяча. Если с площадки-ти видна зона приземления драйвов, а также прилегающие преграды, деревья, границы фервея и т.д., то игру можно и нужно продолжать.

Ввиду того, что Правило 6-8b разрешает игроку закончить игру на лунке, если Комитет приостанавливает игру по причине, не являющейся опасной, то может возникнуть ситуация, когда один игрок в группе желает прервать игру немедленно, а другой хочет закончить игру на данной лунке. В этом случае нужно помнить, что игрок не может заканчивать лунку один, без сопровождения маркера, иначе его счет на этой лунке будет недействительным.

8.4. Возобновление игры

Если игра была приостановлена в связи с грозой, то возобновлять игру можно не ранее чем через 30 минут после окончания грозы, и после того, как грозовая туча отойдет от гольф-поля по крайней мере на 10 км.

Также, как и при приостановке игры, при возобновлении основной задачей Комитета является оповещение всех участников о времени возобновления игры. Если игра была приостановлена на сравнительно короткий промежуток времени и игроки не покидали инфраструктуру гольф-поля, то сообщить им время возобновления игры будет сравнительно просто. При этом желательно постоянно информировать игроков о планах Комитета и сообщить о времени возобновления игры как минимум за полчаса до события.

Однако после длительной приостановки, в ситуации, когда игроки разъехались по домам, отелям и пр., Комитету придется приложить значительно больше усилий, поскольку будет недостаточно просто вывесить объявление на стенде или на сайте. Необходимо позвонить или отправить электронное сообщение буквально каждому игроку с обязательным подтверждением получения этой информации. При этом рекомендуется вести соответствующий реестр, чтобы была наглядная картина, кто из игроков еще не был оповещен.

Другой проблемой может стать отсутствие некоторых игроков на гольф-поле при возобновлении игры, и возможно Комитету придется оперативно решать задачу перегруппирования игроков, с тем чтобы сохранить сбалансированность групп, при этом нужно не забыть подписать карточку у прежнего маркера. Иногда у Комитета не остается иного выхода, кроме как назначить маркера для оставшегося в одиночестве игрока из числа своих людей.

При возобновлении игры многим игрокам может понадобиться помощь в применении Правил 6-8d, поскольку нередки случаи, когда мяч или маркер мяча исчезли или оказались перемещены во время приостановки игры. Поэтому важно, чтобы все члены Комитета были готовы своевременно подсказать игрокам правильный порядок действий.

9. Особенности применения Правил гольфа в формате матчевой игры

Порядок игры в гольф в матчевоm формате имеет ряд существенных отличий от формата игры не счет ударов. Здесь сформулированы основные отличия, которые должны помочь спортсменам играть по Правилам. Требования Правил в настоящих рекомендациях изложены кратко и не всегда строго и формализовано, поэтому спортивным судьям по гольфу рекомендуется ознакомиться с официальным текстом Правил гольфа (по указанным ссылкам).

9.1. Порядок матчевой игры

В матчевой игре один игрок, сторона, команда (пара) играет против другого игрока, стороны, команды (пары). Игра ведется по лункам. Как правило, сторона, которая забила мяч в лунку меньшим количеством ударов, выигрывает лунку, а сторона, забившая мяч в лунку большим количеством ударов, проигрывает (Правило 2-1). При равном числе ударов лунка заканчивается вничью (Правило 2-2).

Кроме этого, игрок может проиграть лунку в результате применения к нему стандартного штрафа для матчевой игры (см. п. 9.5). Игрок также может выиграть лунку в результате уступки ему удара или лунки соперником (см. п. 9.4).

9.2. Счет в матчевой игре

Положение сторон в матче обозначается словами «идут ровно» в случае ничейного счета или сторона «ведет» столько-то лунок и столько-то лунок осталось сыграть (Правило 2-1). Матч считается выигранным, когда сторона ведет с преимуществом в большее количество лунок, чем их осталось сыграть (Правило 2-3).

Например, если сторона А на 16-й лунке вела две лунки и выиграла 17-ю, то матч завершается со счетом 3&1 (сторона А выиграла 3 лунки за 1 лунку до конца). Если 17-я лунка сыграна вничью, то матч завершится со счетом 2&1. Если стороны по 17-ю лунку включительно «шли ровно», а затем сторона А выиграла последнюю лунку, то матч завершается со счетом 1up (сторона А выиграла с преимуществом в одну лунку при всех сыгранных лунках).

Правила гольфа не требуют заполнения счетных карточек при проведении матчевых встреч. Тем не менее, в некоторых турнирах для документирования встречи и удобства фиксации результатов рекомендуют заполнять одну счетную карточку на встречу. При этом при ничейном результате на лунке можно ставить прочерки, а при выигрыше лунки одной из сторон, выигравшая сторона записывает себе на данной лунке единицу, а проигравшая – ноль. В этом случае, судейская коллегия сможет помочь игрокам правильно посчитать и записать счет их матчевой встречи.

9.3. Разногласия и претензии

Обращаем внимание на то, что в формате матчевой игры в случае разногласий и претензий по конкретному вопросу применения Правил запрещается игра вторым мячом (такое разрешается в формате игры не счет ударов, см. Правило 3-3). В матчевой игре игра двумя мячами одновременно предполагает штраф в проигрыш данной лунки.

В матчевой игре в случае разногласий между соперниками (например, в отношении подсчета ударов в условиях применения некоторого Правила, места и способа ввода в

игру мяча и т. п.) и невозможности оперативно разрешить вопрос с помощью рефери, один из гольфистов вправе опротестовать действия своего соперника на данной лунке в конкретной ситуации. Данный протест должен быть заявлен до начала игры соперников с площадки-ти следующей лунки, должны быть обсуждены необходимые детали и четко высказано желание получить решение судьи по завершении матча. После этого игрок доигрывает лунку так, как считает верным (и, как бы, под протестом), а окончательно результат на спорной лунке определяется рефери по завершении раунда (более подробно – см. Правило 2-5).

Соответственно, если один из игроков признал в свое время свое поражение на некоторой лунке, а некоторое время спустя решил опротестовать результат той лунки, ссылаясь на какие-то имевшие там место нарушения правил, то, как правило, он лишается права на такие протесты, поскольку любое несогласие должен был высказывать своевременно.

Более того, в матчевой игре если гольфист «спускает» сопернику какие-то нарушения, «не замечает» их и своевременно не реагирует, то это может быть расценено, как разновидность уступки ударов и лунок игроком сопернику. В отличие от игры не счет ударов, даже если впоследствии внимание рефери будет привлечено к каким-то фактически имевшим место нарушениям соперника, которые гольфист молчаливо одобрил, рефери оставит проигрыш гольфистом соответствующих лунок в силе.

9.4. Уступка следующего удара, лунки или матча

Некоторые гольфисты уступают коллеге-сопернику короткие патты, считая это своего рода джентльменским поступком, проявлением спортивного благородства. Однако, в игре не счет ударов, если действовать в строгом соответствии с Правилами гольфа, розыгрыш лунки считается законченным, когда мяч попадает в лунку и находится в ней ниже поверхности земли. Если игрок не закатил в лунку мяч, в формате игры не счет ударов он наказывается дисквалификацией.

В отличие от этого, в формате матчевой игры гольфист вправе уступить противнику следующий удар, лунку или матчевую встречу в целом. Такая уступка не может быть отклонена (тем, кому она предоставлена) или впоследствии взята назад (тем, кто предоставил уступку) (Правило 2-4).

Если игрок уступает противнику удар, то считается, что этим следующим ударом противник забил мяч в лунку. Уступка лунки противнику означает выигрыш им этой лунки, а уступка матчевой встречи в целом – выигрыш противником матча. При этом, уступить противнику лунку или матч можно в любой момент как до начала розыгрыша лунки или матча, так и до их завершения обычным способом.

9.5. Основной штраф в матчевой игре

Основным штрафом в матчевой игре (если не указано иное) является проигрыш лунки (Правило 2-6). Тем, кто чаще играет в формате на счет ударов, следует иметь в виду, что обычно все нарушения, которые наказываются там двумя штрафными ударами, в матчевой игре наказываются проигрышем лунки.

К таким нарушениям могут, например, относиться такие неумышленные или нечаянные действия, как касание песка в бункере (земли в водной преграде) перед ударом, игра неверным мячом (мячом противника или бесхозным), игра с неверного места (нарушение требований по вбрасыванию мяча) и т. п. Это означает, что в матчевой игре после нарушений такого рода нарушивший правила игрок считается проигравшим данную лунку, на лунке побеждает его противник, дальнейшая игра на данной лунке

прекращается и противники переходят на площадку-ти следующей лунки (если только один из игроков вообще не решит сдаться во всей встрече в целом).

Вместе с тем, штраф в удар и расстояние (при потере мяча или попадании мяча за пределы поля), штраф в один удар при вбрасывании мяча, взамен попавшего в водную преграду, штраф в один удар при вбрасывании мяча при неиграемом положении, штраф в один удар при случайном сдвиге мяча иначе, чем в результате удара клюшкой, и т. п. – все это выполняется в матчевой игре точно также, как в игре на счет ударов. Но если, например, игрок не поместит случайно сдвинутый мяч на прежнее место (с одним штрафным ударом), а сыграет такой сдвинутый мяч «как есть», то это уже будет наказываться в матчевой игре проигрышем лунки.

9.6. Очередность игры

Поскольку в матчевой игре гольфисты не просто сражаются «против гольф-поля» или против всех остальных участников турнира, которые, возможно, играют в самых различных группах, а непосредственно игрок против игрока или сторона против стороны, стратегия и тактика гольфиста (консервативная или рискованная) может зависеть от успеха или неуспеха его противника.

По данной причине в матчевой игре особое внимание уделяется очередности игры.

Честь первого удара на первой площадке-ти предоставляется стороне матча в соответствии с турнирной таблицей или по жребию. На последующих лунках либо честь первого удара имеет сторона, выигравшая предыдущую лунку, либо (при ничейном результате на предыдущей лунке) – сторона, делавшая первый удар на предыдущей площадке-ти (Правило 10-1a).

После начала игры на лунке первым играет тот мяч, который расположен дальше от лунки. Если мячи находятся на одинаковом расстоянии от лунки или если точно определить, какой из них дальше, не представляется возможным, то очередность игры следует решить жребием (Правило 10-1b).

Если гольфист ударил вне очереди, то это не штрафует, но его противник вправе указать гольфисту на нарушение, отменить сделанный вне очереди удар, пробить самому, после чего гольфист будет без штрафа выполнять свой удар заново (Правило 10-2c). Иногда такие действия противника выбивают гольфиста из его игровой рутины, и именно это является наказанием за несвоевременно сделанный удар.

Здесь важно отметить, что (а) противник вправе поставить вопрос об отмене ударов только до того, как выполнил свой удар (его собственный последующий удар без необходимых комментариев подразумевает согласие с неверным порядком игры) и (б) если противник, например, разрешает гольфисту добить на грине короткий патт, то тем самым считается, что противник загодя санкционирует игру вне очереди и тоже лишается права отменить удар гольфиста, сделанный вне очереди.

9.7. Информация о сделанных ударах

Рекомендуется прочесть внимательно Правило 9-2, касающееся обязанности игроков именно в матчевой игре оперативно информировать друг друга о сделанных ударах и о полученных штрафных ударах. Игрокам в матчевой игре запрещается давать друг другу неверную информацию. Игрок, давший противнику неверную информацию, проигрывает лунку.

Как уже писалось выше, такая особенность связана с тем, что в матчевоm формате игроки или стороны играют непосредственно друг против друга, их стратегия и тактика в каждый момент игры может зависеть от того, сколько ударов сделал на данной лунке противник, в каком месте лунке и при каком положении мяча он находится. Поэтому гольфисты вправе периодически уточнять друг у друга количество сделанных ударов, а гольфист, заслуживший штрафные удары, но так, что это могло оказаться неочевидным для противника, обязан как можно скорее сообщить об этом своему противнику, чтобы тот уже при выполнении следующего удара мог владеть данной информацией.

9.8. Игра снаружи площадки-ти

Как известно, в игре не счет ударов игра снаружи площадки-ти (или с неверной площадки-ти) наказывается двумя штрафными ударами, после чего игрок обязан сыграть с правильной площадки-ти (с последующей дисквалификацией, если он не исправится и не сделает этого).

В матчевоy игре такое нарушение не наказывается, но противник вправе потребовать от игрока отменить удар и сыграть правильно (Правило 11-4а). Если противник не станет возражать, то нарушение может остаться без последствий. Здесь также выполняется тот подход Правил к матчевоy игре, что если противник себе в ущерб "не замечает" нарушений гольфиста, то, стало быть, не очень хочет выиграть матч.

9.9. Сдвиг покоящегося мяча, остановка движущегося мяча

Только в матчевоy игре в случае случайного сдвига покоящегося мяча противником наказывается противник (1 штрафной удар и мяч должен быть установлен на прежнее место) (Правило 18-3b). Противник не подлежит наказанию, если он сдвинул мяч игрока в процессе его поисков (Правило 18-3а). Тут, видимо, логика такая, что игроки должны следить за мячами друг друга, а случайный сдвиг чужого мяча - признак явной невнимательности к противнику и его мячу. В то же время, помощь в поиске мяча противника - дело благородное, если при этом и сдвинешь нечаянно найденный мяч, то наказания за это не последует.

Только в матчевоy игре в случае, если движущийся мяч игрока был случайно отклонен или остановлен противником, наряду с возможностью «играть мяч, как он лежит», гольфист может также переиграть удар с исходной точки без штрафа (Правило 19-3). Противник при этом не штрафуетя.

Только в матчевоy игре в случае, если движущийся мяч игрока был случайно отклонен или остановлен на грине мячом в игре, находящимся в покое, на владельца двигавшегося мяча штраф не налагается (Правило 19-5а).

9.10. Тренировка

Только в матчевоy игре в любой день соревнований игрок имеет право на тренировку на том гольф-поле, на котором проходят данные соревнования, до начала раунда (Правило 7-1а).

Следует отметить, что в игре на счет ударов тренировка на соревновательном поле в день турнира и между раундами турнира запрещается.

Не являются тренировочными удары, выполненные при продолжении игры на лунке, результат на которой уже определен (Правило 7-2). Таким образом, игрок, уступивший

противнику текущую лунку, вправе закончить игру на лунке ударами, выполненными с тренировочными целями (если это не создает неоправданной задержки игры).

Положение правил, разрешающее тренировку на соревновательном гольф-поле перед началом раунда или между раундами турнира, может быть отменено местными правилами турнира или положением о соревнованиях.

10. Соревнования в формате Стейблфорд

10.1. Правила гольфа о формате Стейблфорд

В Правиле гольфа 32-1 формат Стейблфорд определяется, как одна из форм игры на счет ударов, в которой победитель выявляется по наибольшему числу очков, набранному за раунд. Очки начисляются на каждой лунке, в зависимости от количества ударов, сделанных по отношению к фиксированному результату. Такими фиксированными результатами может быть, к примеру, пар или богги или любой другой, определенный Комитетом, счет, который может быть выражен в числах. Например, 6 или 8 или т.п.

Однако в любом случае, если счет игрока на лунке превышает фиксированный результат более чем на 1 удар, очки игроку не начисляются.

Количество ударов на лунке	Очки
Счет более, чем на один удар выше фиксированного результата, или счет на лунке отсутствует	0
Счет на 1 удар выше фиксированного результата	1
Счет равен фиксированному результату	2
Счет на 1 удар меньше фиксированного результата	3
Счет на 2 удара меньше фиксированного результата	4
Счет на 3 удара меньше фиксированного результата	5
Счет на 4 удара меньше фиксированного результата	6

Формат Стейблфорд, назван так в честь его создателя, англичанина Фрэнка Стейблфорда, придумавшего его в 1931 году. Этот формат стал очень популярным в клубных соревнованиях по всему миру, за исключением, пожалуй, Америки.

Соревнования в формате Стейблфорд играют, в основном, по общим правилам игры на счет ударов. Главное отличие состоит в способе наложения штрафов при «дисциплинарных» нарушениях Правил. Например, при нарушении Правил 4-1 (Переноска клюшки или клюшек не соответствующих Правилам 4-1 или 4-2 если ими не произведены удары); 4-4а или 4-4b (Максимальный комплект из 14 клюшек) штрафные очки вычитаются из общего счета игрока в отличие от штрафных ударов, которые в игре на счет ударов прибавляются к счету на лунке один раз во время раунда. Точно также происходит и при нарушении Правил 6-3а (Время старта) и 6-7 (Неоправданная задержка игры. Медленная игра), когда штрафные очки вычитаются из общего количества очков Стейблфорда за раунд.

Кроме этого, формат Стейблфорд отличает от формата игры на счет ударов некоторые особенности применения штрафа в виде дисквалификации. В определенных случаях при Стейблфорде игрок дисквалифицируется только на одну лунку, а не на все соревнование до конца (см. Правило 32-2b), например:

- за забытый в лунку мяч;
- за игру неверным мячом и выход со следующей площадки ти;

- за пропуск одной или нескольких лунок оговоренного раунда;
- за «обмен» партнеров мячами при игре на лунке;
- за запись в счетную карточку результата на лунке меньшего, чем фактический, если это не повлияло на количество очков Стейблфорда на этой лунке.

10.2. Стейблфорд с учетом гандикаповой форы

Соревнования в формате Стейблфорд могут игратьсь как с учетом гандикапа, так и без учета. В первом случае гандикаповая фора составляет, как правило, 100% игрового гандикапа и удары форы распределяются в соответствии с индексами лунок, указанными на счетных карточках (см. также раздел 2.6 настоящего документа).

Если игрок знает значение своего точного гандикапа (например, на основе информации, полученной в официальной системе учета гандикапов Ассоциации гольфа России), то свой игровой гандикап (гандикаповую фору) он может найти по формуле:

$$\text{Игровой гандикап} = \text{Точный гандикап} * (PC / 113) + (PP - \text{Пар})$$

Где:

PC - рейтинг сложности (*slope rating*) (гольф-поля);

PP - рейтинг поля (*course rating*);

Пар - пар гольф-поля.

Если значение игрового гандикапа окажется дробным, его следует округлить до ближайшего целого числа. 0,5 округляется в большую сторону.

Параметры PP, PC и пар данного гольф-поля зависят от пола игрока (различны для мужчин и женщин) и цвета используемых во время раунда площадок-ти. Эти параметры определяются по специальной методике промеров гольф-полей, разработанной USGA (Ассоциацией гольфа США). В России официальные промеры гольф-полей проводят специалисты АГР по договору конкретных российских гольф-клубов с АГР. Параметры приведенной выше формулы гольф-клубы указывают на своих счетных карточках, вывешивают на досках объявлений в про-шопах или около будки стартера на первой площадке-ти.

Для определения очков Стейблфорда вся гандикаповая фора распределяется по лункам. Лунки имеют индексы, выражаемые целыми числами от 1 до 18. Лунки первой и второй девятки обозначаются четными или нечетными индексами. Первый удар форы ставится на лунку с индексом «1». Если имеется два удара форы, то удары ставятся на лунки с индексами «1» и «2» (на первой и второй девятках, соответственно).

В случае гандикаповой форы, равной 18, на каждой из 18 лунок гольф-поля будет стоять по одному удару форы. В случае форы, равной 36, на каждой лунке будет стоять по два удара форы.

10.3. Практический пример подсчета очков Стейблфорда с гандикапом

Разработана специальная экселевская таблица, позволяющая для любого гольф-поля на 18 лунок расставить в верхней части таблицы пар и индексы лунок. Если по конкретному

гольфисту ввести в левую желтую клеточку общую величину форы (игровой гандикап) а две группы по 9 желтых клеточек - фактический счет гольфиста (в ударах, сделанных на лунке), то таблица сама расставит по лункам удары форы (в соответствии с индексами) и посчитает очки Стейблфорда, как с учетом гандикапа (нетто-результат), так и без учета гандикапа (гросс-результат). Если в качестве результата гольфиста ввести «ноль» (игрок отказался доигрывать конкретную лунку), то на этой лунке он получит 0 очков.

В приведенном ниже примере 8 игроков имеют одинаковый счет (точно на один удар выше пара на каждой лунке), но разные значения игрового гандикапа. В таком случае все они будут иметь одинаковый гросс-счет (18 очков), но различный нетто-счет, чем выше значение гандикапа, тем больше будет нетто-результат игрока.

Игрок		Участники (фамилия, имя)		Результат Раунда	Игровой гандикап	Спортивные результаты																							
						Номер лунки	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Out	10	11	12	13	14	15	16	17	18	In	Total		
Раунд 1						Индекс	9	13	17	5	3	15	1	7	11		8	12	14	4	16	10	2	18	6				
						Пар	5	4	4	3	4	3	5	4	4		36	4	5	4	4	4	3	4	3	5		36	72
1	Иванов	Иван Иванович	24	6	0	0	0	1	1	0	1	0	0	0	0	3	0	0	0	1	0	0	1	0	1	3	6		
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18			
18	Очки-нетто		1	1	1	2	2	1	2	1	1	12	1	1	1	2	1	1	2	1	1	2	1	2	12	24			
27	Петров	Петр Петрович	27	9	1	0	0	1	1	0	1	1	0	5	1	0	0	1	0	0	1	0	1	4	9				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Очки-нетто		2	1	1	2	2	1	2	2	1	14	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	2	13	27				
30	Сергеев	Сергей Сергеевич	30	12	1	0	0	1	1	0	1	1	1	6	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	12				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Очки-нетто		2	1	1	2	2	1	2	2	1	15	2	2	1	2	1	2	1	2	1	2	1	15	30				
36	Алешин	Алексей Алексеевич	36	18	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Очки-нетто		2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36				
42	Васильев	Василий Васильевич	42	24	1	1	1	2	2	1	2	1	1	12	1	1	1	2	1	1	2	1	2	12	24				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
36	Очки-нетто		2	2	2	3	3	2	3	2	2	21	2	2	2	3	2	2	3	2	3	2	3	21	42				
46	Павлов	Павел Павлович	46	28	2	1	1	2	2	1	2	2	1	14	2	1	1	2	1	2	1	2	1	14	28				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Очки-нетто		3	2	2	3	3	2	3	3	2	23	3	2	2	3	2	3	2	3	2	3	2	23	46				
50	Валентинов	Виталий Валентинович	50	32	2	2	1	2	2	1	2	2	16	2	2	2	2	1	2	2	1	2	1	16	32				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Очки-нетто		3	3	2	3	3	2	3	3	3	25	3	3	3	3	2	3	3	2	3	3	2	25	50				
54	Семенов	Семен Семенович	54	36	2	2	2	2	2	2	2	18	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	18	36				
18	Счет по лункам		6	5	5	4	5	4	6	5	5	45	5	6	5	5	5	4	5	4	6	45	90						
18	Очки-гросс		1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	9	18				
18	Очки-нетто		3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	27	54				
0	Счет по лункам		0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0			

10.4. Выводы

Привлекательность формата Стейблфорд для широкого круга игроков-любителей состоит в том, что даже при крайне неудачной игре на некоторых лунках, по итогам раунда гольфист может показать результат, соответствующий уровню его подготовки. Игра в формате Стейблфорд позволяет также сокращать время прохождения раунда, поскольку разрешает, не нарушая Правила гольфа, поднимать мяч и не заканчивать игру на лунке, если игра не задалась, не получается перебить мяч через водную преграду, игрок потерял более одного мяча и т.п.

**Кубок Президента АГР
Гольф и яхт клуб «Пестово», 21 сентября 2016 г.
Местные правила соревнований**

1. Стартовые площадки-ти

Юноши - синие ти. Девушки – красные ти.

2. Мяч за пределами гольф-поля (Правило 27) Мяч находится за пределами гольф-поля, если он лежит:

За белой линией или за белыми колышками; За забором, определяющим пределы гольф-поля; В области с искусственным покрытием около клубного дома.

3. Препятствия (Правило 24)Подвижные препятствия (Правило 24-1)

Камни в бункерах; колышки, обозначающие водные преграды; дистанционные колышки на фервеях; столбики с цепочками и веревками, ограничивающие движение гольф-каров; и другие подвижные препятствия в соответствии с Правилами гольфа (определение «Препятствие»).

Неподвижные препятствия (Правило 24-2)

Дорожки с искусственным покрытием (включая окаймляющие их декоративные камни); мосты; дренажные колодцы; крышки спринклеров системы полива; и другие неподвижные препятствия в соответствии с Правилами гольфа (определение «Препятствие»).

Если неподвижное препятствие оказывает влияние на положение мяча, стойку или область предполагаемого свинга игрока, мяч может быть брошен без штрафа в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки рельефа, находящейся не ближе к лунке, и в соответствии с Правилom 20-2.

Неподвижные препятствия вблизи паттинг-гринa

Если мяч лежит на основной части поля, а на линии игры находится неподвижное препятствие (например, крышка спринклера или люк дренажного колодца), расположенное на расстоянии не более двух длин клюшки от паттинг-гринa и на расстоянии не более двух длин клюшки от мяча, то игрок вправе воспользоваться рельефом следующим образом: мяч должен быть поднят и брошен в точке, расположенной как можно ближе к той точке, где лежал мяч, которая при этом а) находится не ближе к лунке; б) позволяет избежать вмешательства; в) находится не в преграде и не на паттинг-грине.

4. Защита молодых деревьев и декоративных растений

Если декоративные клумбы или имеющие растяжки молодые деревья, мешают положению мяча, стойке игрока или области его предполагаемого свинга, то игрок **должен** без штрафа вбросить мяч в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки рельефа, находящейся не ближе к лунке, в соответствии с Правилами 24-2b и 20-2.

5. Водные преграды (Правило 26)

Водные преграды обозначены желтыми колышками или линиями, боковые водные преграды – красными колышками или линиями.

Зоны вбрасывания

Если мяч оказался в водной преграде на 1, 2, 4, 8 и 13 лунках, то, в дополнение к действиям по Правилу 26, игрок может сыграть мяч из зоны вбрасывания

6. Ремонтируемые участки (Правило 25-1)

Участки, обозначенные синими колышками, белыми линиями или надписью GUR; к ремонтируемым участкам также относятся стыки кусков дерна (но не сам дерн) – рельеф возможен только для положения мяча.

7. Заглубившийся мяч (Правило 25-2)

Мяч, заглубившийся в любом месте на основной части поля, может быть без штрафа поднят, очищен и вброшен как можно ближе к месту, где он лежал, но не ближе к лунке.

8. Приостановка игры (Правило 6-8)

В случае возникновения опасности поражения молнией Комитет может принять решение о немедленной приостановке игры: Немедленно приостановить игру – один продолжительный гудок сирены; приостановить игру – три последовательных коротких гудка сирены; возобновить игру – два коротких повторяющихся гудка сирены.

9. Кедди

Игроку **запрещается** пользоваться услугами кедди.

10. Приборы для измерения расстояния (Правило 14-3)

Пользоваться в ходе соревновательного раунда приборами для измерения расстояния **разрешается**. Такие приборы должны соответствовать требованиям п. 5 Приложения IV к Правилам гольфа.

11. Сдача счетных карточек

Счетные карточки игроки должны лично сдать в комнату судейской коллегии в гольф-академии.

ПРИЛОЖЕНИЕ 2 Требования Ассоциации гольфа России по темпу игры

Требования Ассоциации гольфа России

по темпу игры на Всероссийских спортивных соревнованиях по гольфу в 2017 г.

I. Общие положения

1. Настоящие Требования Ассоциации гольфа России в отношении темпа игры на Всероссийских спортивных соревнованиях по гольфу в 2017 г. (далее – Требования) разработаны в соответствии с Правилами гольфа, утвержденными решением Исполкома Ассоциации гольфа России (далее – Ассоциация) от 23.12.2015 г. № 35 (далее – Правила гольфа), с целью унификации требований по темпу игры на Всероссийских спортивных соревнованиях по гольфу в 2017 г.

2. Настоящие Требования распространяются на Всероссийские спортивные соревнования, организатором которых является Ассоциация, за исключением соревнований, в положении (регламенте) о которых указано, что в ходе их проведения применяется Система Самоконтроля Темпа Игры.

3. В соответствии с Правилom гольфа 6-7 «Неоправданная задержка игры. Медленная игра»: «Игрок должен играть без неоправданной задержки и в соответствии с теми указаниями по темпу игры, которые может установить Комитет».

В соответствии с Примечанием 2 к Правилу гольфа 6-7: «С целью предотвращения медленной игры Комитет может установить в условиях соревнования (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальные периоды времени, отведенные на завершение оговоренного раунда, лунки или на совершение удара».

4. Для целей настоящих Требований используются понятия, которые означают следующее:

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

«дополнительный стартовый интервал» – стартовый интервал, 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 оговоренного раунда.

«выход из графика» – нарушение группой графика игры. Считается, что:

1) группа, стартовавшая первой или после дополнительного стартового интервала, вышла из графика, если она закончила игру на любой лунке (флажок установлен в лунку) позднее времени, указанного в графике игры;

2) любая другая группа вышла из графика, если она закончила игру на любой лунке (флажок установлен в лунку) позднее времени, указанного в графике игры, и отставание от впереди идущей группы превышает стартовый интервал.

«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 7 настоящей Политики.

II. Процедура контроля темпа игры

5. Если у группы зафиксирован выход из графика, то судья уведомляет об этом каждого игрока группы, и группа должна войти в график в течение игры на двух ближайших лунках.

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

6. Если в течение двух ближайших лунок группа не вошла в график, то судья начинает сопровождение группы и хронометраж каждого игрока группы. Судья может, но не обязан предупреждать игроков о начале хронометража.

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

- 1) выполняет удар с площадки-ти лунки пар 3;
- 2) выполняет удар на грин, который является для игрока вторым на лунке пар 4 или третьим на лунке пар 5;
- 3) выполняет чип или патт.

8. На площадке-ти хронометраж начинается через 3 секунды после того, как игрок, имеющий честь сыграть первым, подошел к площадке-ти, и ничто не мешает ему выполнить удар. Хронометраж второго игрока начинается через 3 секунды после выполнения удара первым игроком и т.д.

9. На основной части поля и в преградах хронометраж начинается через 3 секунды после того, как игрок подошел к своему мячу, наступила его очередь играть, и ничто не мешает игроку выполнить удар.

10. На паттинг-грине хронометраж начинается через 3 секунды после того, как для игрока наступила очередь играть, при этом он использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и установить на прежнее место свой мяч, заделать следы от падения мячей и удалить свободные помехи с линии патта.

11. 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.

12. Для выполнения удара, представляющего повышенную сложность, игроку может быть предоставлено дополнительное время.

13. В некоторых обстоятельствах судья может вести хронометраж определенного, а не каждого игрока группы.

14. Хронометраж прекращается, когда группа снова входит в график.

15. В случае повторного в ходе раунда выхода из графика процедура, предусмотренная пунктами 6-10 настоящих Требований, повторяется.

16. Результаты хронометража фиксируются в специальном протоколе.

III. Штраф за нарушение темпа игры

17. Если игрок после официального предупреждения допускает превышение времени, то к нему применяются следующие штрафы:

	Игра на счет ударов	Матчевая игра
Первое нарушение	Один штрафной удар	Проигрыш лунки
Второе нарушение	Дополнительно два штрафных удара	Проигрыш лунки
Третье нарушение	Дисквалификация	Дисквалификация

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

19. Игрок не может быть оштрафован за повторное превышение времени, если он совершил это нарушение до того, как был уведомлен о предыдущем нарушении.

IV. Порядок обжалования

20. До сдачи счетной карточки игрок может подать апелляцию Главному судье соревнования. Решение Главного судьи соревнования является окончательным.

V. Заключительные положения

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

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

**Система самоконтроля темпа игры
на соревнованиях, проводимых Ассоциацией гольфа России**

Суть системы заключается в том, что игроки каждой группы самостоятельно, по официальным часам соревнований, установленных на каждом контрольном пункте, сверяют время прохождения контрольных пунктов с графиком, разработанным Главной судейской коллегией соревнований.

Контрольные пункты размещаются рядом с паттинг-ринами лунок №4, №9, №13 и №18.

На каждом из контрольных пунктов кто-либо из игроков группы должен записать время окончания игры на лунке, сверить его с выданным группе графиком, разработанным Главной судейской коллегией и объявить коллегам-соперникам (в игре на счет ударов) или противнику (в матчевой встрече) о возможном отставании от графика.

Такой игрок может быть выбран группой самостоятельно, или определен жребием на первой площадке-ти.

Считается, что группа «вышла из графика» если:

1. Первая стартовавшая группа или группа, стартовавшая после дополнительного стартового интервала, на каждом контрольном пункте превышает время, определенное Комитетом для завершения игры на данной лунке.

2. Последующие группы считаются «вышедшими из графика» если время прохождения ими любого контрольного пункта превышает время, определенное Комитетом и временной интервал между записью, сделанной этой и группой идущей впереди равен или превышает 15 минут.

В случае выхода из графика группа автоматически получает штраф.

Штраф налагается на всех игроков группы в следующей последовательности:

- первое нарушение графика – предупреждение;
- второе нарушение - 1 удар штрафа;
- третье нарушение - дополнительно 2 удара штрафа;
- четвертое нарушение - дисквалификация.

Удары штрафа добавляются на лунках, на которых зафиксировано нарушение темпа игры.

Если группа прошла первые 3 контрольных пункта в соответствии с графиком, но вышла из графика после 18-й лунки, то все игроки группы, при отсутствии уважительных причин, наказываются 1 ударом штрафа.

Время, которое группа должна записать на каждом контрольном пункте – это время официальных часов соревнований, установленных на контрольных пунктах. Время, которое записывается в протокол, это время установки флага в стакан лунки после завершения игры на ней всеми игроками группы.

Отсутствие записи о времени прохождения контрольного пункта считается получением предупреждения. Запись о неверном времени прохождения контрольного пункта считается грубым нарушением Этикета, и применяется дисквалификация в соответствии с Правилom 33-7.

Если после получения автоматического предупреждения, кто-либо из игроков считает, что он играет быстро, а отставание от графика вызвано медленной игрой других игроков в группе, то он может, не называя конкретных имен, сообщить об этом судье, который начнет сопровождать группу и определит причину выхода группы из графика. В этом случае штраф за медленную игру может подвергнуться только виновник отставания.

Ответственность за внесение в счетную карточку полученных штрафных ударов лежит на игроках.

Если игрок не согласен с наложенным на него штрафом, он может перед подписанием и сдачей счетной карточки проконсультироваться в судейской коллегии о правомерности штрафных санкций.

Поиск мячей, плохая игра, ожидание судейского решения не являются основаниями для протеста.

Игрок, на которого наложен штраф за медленную игру, может быть признан не нарушившим данное Условие соревнований только если:

1. Отставание игрока было обусловлено действиями Комитета;
2. Отставание игрока было обусловлено событиями, контролировать которые игрок или группа были не в состоянии;
3. Отставание игрока было обусловлено действиями другого игрока группы.

Если игрок, которому объявлен штраф, решает не проконсультироваться с судейской коллегией касательно наложенных штрафов, то считается, что он согласен с наказанием.

ПРИЛОЖЕНИЕ 4 **Стартовый лист**

Первенство Москвы 2016			
Поло и гольф клуб Целеево, Московская обл.			
Стартовый лист на 20 сентября 2016 г.			
Ти 1		Ти 10	
9:00 1		9:00 12	
Меньшиков Матвей	3,7	Гусева Валерия	3,4
Блаженнов Владислав	5,1	Понурина Софья	3,3
Доманков Лев	5,6	Малахова Екатерина	4,6
Сотников Максим	6,8	Кирейченкова Анастасия	8,2
9:10 2		9:10 13	
Макаров Александр	9	Великорецкая Анна	9,9
Логинов Александр	10,4	Милохова Алла	15,4
Зикеев Константин	11,3	Филатова Элеонора	15,9
Ненарокомов Владимир	13,4		
9:20 3		9:20 14	
Турсунов Ибрагим	13,9	Гусева Наталия	2,1
Кирьяков Максим	18,5	Пономарева Кристина	5
Угрюмов Андрей	18,8	Хохлова Алиса	5,5
		Марина Полина	7,2
9:30 4		9:30 15	
Моржевилов Александр	4	Новицкая Вера	8,3
Доманков Роман	4,4	Петрова Екатерина	8,6
Комарец Алексей	7,5	Неклюдова Варвара	10,7
Фролов Егор	7,9	Прохорова Екатерина	11
9:40 5		9:40 16	
Миронов Сергей	6,2	Покатилова Екатерина	13
Данилин Максим	6,5	Милохова Галина	14,1
Филаткин Артем	7,2	Голева Мария	14,3
Комарец Александр	8,1	Сабирзанова Полина	15,4
9:50 6		9:50 17	
Елесин Георгий	8,5	Меламед Софья	20
Захаров Петр	10,6	Чернышева Алиса	22,3
Кортнев Арсений	10,7	Леонтьева Анастасия	22,4
Захаров Николай	12,2	Бирюкова Софья	24,2
10:10 7		10:10 18	
Мерзляк Кирилл	13,6	Бышовец Яна	24,5
Полетаев Михаил	13,6	Берендеева Татьяна	26
Битоков Тембулат	14,8	Тарасова Дарья	27,1
Рогов Иван	15,9		
10:20 8		10:20 19	
Чалый Василий	15,9	Медведева Елизавета	30,2
Сергеев Илья	16,6	Мисник Екатерина	30,7
Бабенко Максим	17,2	Борисова Параскева	15,1
Бышовец Давид	19,7		
10:30 9			
Рыбкин Кузьма	20,8		
Запруднов Леонид	21,2		
Кац Аркадий	21,8		
Бочаров Владимир	21,9		

Rnd 4 Date: June 15, 2009		Hole	1	2	3	4	5	6	7	8	9	
Game	NAMES	Start	0:15	0:15	0:11	0:19	0:15	0:11	0:15	0:19	0:15	
		Par	4	4	3	5	4	3	4	5	4	2:15 36
1	Николс...Ляшенко...Кафельников...Липцкий	11:00	11:15	11:30	11:41	12:00	12:15	12:26	12:41	13:00	13:15	
2	Лифанов...Першин...Груздов...Чижиков...	11:10	11:25	11:40	11:51	12:10	12:25	12:36	12:51	13:10	13:25	
3	Стаськов...Климов...Андрюкин...Замаев...	11:20	11:35	11:50	12:01	12:20	12:35	12:46	13:01	13:20	13:35	
4	Роскоу...Гиголян...Ивашин...Киселев...	11:30	11:45	12:00	12:11	12:30	12:45	12:56	13:11	13:30	13:45	
5	Останков...Ермаков...Курочкин...Власов...	11:40	11:55	12:10	12:21	12:40	12:55	13:06	13:21	13:40	13:55	
6	Корчак...Ельчанинов...Тимошин...Хайрутдинов...	11:50	12:05	12:20	12:31	12:50	13:05	13:16	13:31	13:50	14:05	
7	Лазарев...Логунов...Граждияну...Логунова...	12:00	12:15	12:30	12:41	13:00	13:15	13:26	13:41	14:00	14:15	
8	Коваленко...Старков...Пономарев...Стрельцова...	12:10	12:25	12:40	12:51	13:10	13:25	13:36	13:51	14:10	14:25	
9	Райли...Афанасьев К...Павлов...Окорочков...	13:20	13:35	13:50	14:01	14:20	14:35	14:46	15:01	15:20	15:35	
10	Афанасьев Н...Бирюков...Матросов...Зернов...	13:30	13:45	14:00	14:11	14:30	14:45	14:56	15:11	15:30	15:45	
11	Ротмистрова...Высоткина...Костина...Добровинск	13:40	13:55	14:10	14:21	14:40	14:55	15:06	15:21	15:40	15:55	
12	Нестеров...Захаров...Тупиков...Калашников...	13:50	14:05	14:20	14:31	14:50	15:05	15:16	15:31	15:50	16:05	
13	Майоров...Румянцева...Захаров...Мовсесян...	14:00	14:15	14:30	14:41	15:00	15:15	15:26	15:41	16:00	16:15	
14	Самсонов...Бирюков...Ежиков...Демидов...	14:10	14:25	14:40	14:51	15:10	15:25	15:36	15:51	16:10	16:25	
15	Гагуа...Князев...Матешин...Першина...	14:20	14:35	14:50	15:01	15:20	15:35	15:46	16:01	16:20	16:35	
		Hole	10	11	12	13	14	15	16	17	18	
		0:05	0:15	0:15	0:15	0:11	0:15	0:19	0:11	0:19	0:15	2:15 36
		Par	4	4	4	3	4	5	3	5	4	
1	Николс...Ляшенко...Кафельников...Липцкий	13:20	13:35	13:50	14:05	14:16	14:31	14:50	15:01	15:20	15:35	
2	Лифанов...Першин...Груздов...Чижиков...	13:30	13:45	14:00	14:15	14:26	14:41	15:00	15:11	15:30	15:45	
3	Стаськов...Климов...Андрюкин...Замаев...	13:40	13:55	14:10	14:25	14:36	14:51	15:10	15:21	15:40	15:55	
4	Роскоу...Гиголян...Ивашин...Киселев...	13:50	14:05	14:20	14:35	14:46	15:01	15:20	15:31	15:50	16:05	
5	Останков...Ермаков...Курочкин...Власов...	14:00	14:15	14:30	14:45	14:56	15:11	15:30	15:41	16:00	16:15	
6	Корчак...Ельчанинов...Тимошин...Хайрутдинов...	14:10	14:25	14:40	14:55	15:06	15:21	15:40	15:51	16:10	16:25	
7	Лазарев...Логунов...Граждияну...Логунова...	14:20	14:35	14:50	15:05	15:16	15:31	15:50	16:01	16:20	16:35	
8	Коваленко...Старков...Пономарев...Стрельцова...	14:30	14:45	15:00	15:15	15:26	15:41	16:00	16:11	16:30	16:45	
9	Райли...Афанасьев К...Павлов...Окорочков...	11:00	11:15	11:30	11:45	11:56	12:11	12:30	12:41	13:00	13:15	
10	Афанасьев Н...Бирюков...Матросов...Зернов...	11:10	11:25	11:40	11:55	12:06	12:21	12:40	12:51	13:10	13:25	
11	Ротмистрова...Высоткина...Костина...Добровинск	11:20	11:35	11:50	12:05	12:16	12:31	12:50	13:01	13:20	13:35	
12	Нестеров...Захаров...Тупиков...Калашников...	11:30	11:45	12:00	12:15	12:26	12:41	13:00	13:11	13:30	13:45	
13	Майоров...Румянцева...Захаров...Мовсесян...	11:40	11:55	12:10	12:25	12:36	12:51	13:10	13:21	13:40	13:55	
14	Самсонов...Бирюков...Ежиков...Демидов...	11:50	12:05	12:20	12:35	12:46	13:01	13:20	13:31	13:50	14:05	
15	Гагуа...Князев...Матешин...Першина...	12:00	12:15	12:30	12:45	12:56	13:11	13:30	13:41	14:00	14:15	

Первенство России по гольфу 2016
Гольф- и поло-клуб «Целеево», 16-18 августа 2016 г.

ПЛАН ЭВАКУАЦИИ

Эвакуация участников спортивного соревнования проводится в случае приостановки игры по решению Главной судейской коллегии соревнований.

Сигналом к приостановке игры является гудок сирены. Устанавливаются следующие виды сигналов:

- **немедленно** прервать игру (опасная ситуация: гроза и угроза молнии) - **один продолжительный гудок**;
- прервать игру (неблагоприятные погодные условия, делающие дальнейшую игру на поле невозможной) - три последовательных повторяющихся гудка;
- возобновить игру - два коротких повторяющихся гудка.

В случае **немедленной** приостановки игры Главной судейской коллегией по причине опасной ситуации (молния) (Правило гольфа 6-8b):

Если игроки в группе находятся между игрой на двух лунках, они не должны начинать игру на следующей лунке до соответствующего указания Главной судейской коллегии;

Если игроки находятся в процессе игры на лунке, они должны немедленно прервать игру и возобновить ее только после соответствующего указания Главной судейской коллегии;

Если игрок **отказывается** немедленно прервать игру, он подлежит **дисквалификации**, если только некоторые обстоятельства не послужат основанием для отмены данного штрафа в соответствии с Правилom 33-7.

Устанавливаются следующие пункты сбора участников для дальнейшей эвакуации:

- Лунка 1- домик у 1-й площадки-ти
- Лунка 2 - домик между 3-й и 15-й лунками
- Лунка 3 - домик между 3-й и 15-й лунками
- Лунка 4 (начало) - домик между 3-й и 15-й лунками
- Лунка 4 (завершение) - домик между 5-й и 6-й лунками
- Лунка 5 - домик между 5-й и 6-й лунками
- Лунка 6 - домик между 5-й и 6-й лунками
- Лунка 7 (начало) - домик между 5-й и 6-й лунками
- Лунка 7 (завершение) - беседка между 7-й и 8-й лунками
- Лунка 8 (начало) - беседка между 7-й и 8-й лунками
- Лунка 8 (завершение) - домик у 1-й площадки-ти
- Лунка 9 - домик у 1-й площадки-ти
- Лунка 10 - домик у 1-й площадки-ти

- Лунка 11 - домик у 1-й площадки-ти
- Лунка 12 - домик у 13-й лунки
- Лунка 13 - домик у 13-й лунки
- Лунка 14 (начало) - домик у 13-й лунки
- Лунка 14 (завершение) - домик у 1-й площадки-ти
- Лунка 15 - домик между 3-й и 15-й лунками
- Лунка 16 - домик между 3-й и 15-й лунками
- Лунка 17 (начало) - домик между 3-й и 15-й лунками
- Лунка 17 (завершение) - домик у 1-й площадки-ти
- Лунка 18 - домик у 1-й площадки-ти

Возобновление игры после ее приостановки производится по решению Главной судейской коллегии. При возобновлении игры гольфисты должны следовать требованиям Правила 6-8d.

ПРИЛОЖЕНИЕ 7 Форма отказа от денежного приза

Ассоциация гольфа России
Отказ от получения денежных призов

Согласно Правилу 3.1 Правил любительского статуса «гольфист-любитель вправе участвовать в соревнованиях, матчах и показательных выступлениях, где предлагается денежный приз или его эквивалент при условии, что до своего участия он письменно откажется от прав получить любой денежный приз в данном мероприятии».

Настоящим заявлением, я _____
Фамилия Имя Отчество

соглашаюсь с тем, что условием моего участия в _____
название соревнования

является отказ от получения призовых денег или их эквивалента от организаторов и/или спонсоров турнира.

Я подтверждаю, что не буду получать денежный приз или его эквивалент в данных соревнованиях.

Дата

Подпись