

## Разъяснения всех основных изменений в новых Правилах гольфа 2019

Ниже в таблице приведены все основные изменения, каждое из которых затем подробно разъясняется ниже. По каждому такому изменению:

- Описывается суть нового правила, и
- Разъясняются причины изменения правила.

Основные изменения:

| Заголовок  | Заголовок   |
|--|---|
| 1. Удар по мячу случайно нанесен более одного раза.                                      | 17. Процедура вбрасывания мяча и игра из области рельефа              |
| 2. Мяч в движении случайно отклонен  | 18. Обоснованное суждение при оценке и измерениях                     |
| 3. Мяч сдвинут во время поиска   | 19. Рельеф для заглубившегося мяча                                    |
| 4. Сыгранный на паттинг-грине мяч попадает в необслуживаемый флажок, находящийся в лунке | 20. Устранение повреждений на паттинг-грине                           |
| 5. Кедди поднимает мяч на паттинг-грине  | 21. Возвращение мяча на место, когда первоначальное место неизвестно  |
| 6. Кедди встает позади игрока, помогая ему с прицеливанием                               | 22. Стандарты при определении причины, по которой сдвинулся мяч       |
| 7. Кодекс поведения игрока   | 23. Замена мяча, поврежденного во время игры на лунке                 |
| 8. Концепция замены водных преград на штрафные области                                   | 24. При использовании рельефа всегда разрешается замена мяча          |
| 9. Отмена рельефа на противоположной стороне красной штрафной области                    | 25. Время на поиск мяча, после которого он будет считаться потерянным |
| 10. Отмена требования объявлять о своем намерении поднять мяч                            | 26. Касание линии игры на паттинг-грине                               |
| 11. Стимулирование быстрого темпа игры   | 27. Касание свободных помех или земли в штрафной области              |
| 12. Ожидаемые стандарты поведения игрока   | 28. Мяч, неиграемый в бункере   |
| 13. Меры длины, используемые для измерений   | 29. Использование и замена клюшек, поврежденных во время раунда       |
| 14. Формат игры на счет ударов «Максимальный счет»                                       | 30. Использование устройств для измерения расстояний                  |
| 15. Перемещение или касание свободных помех или касание песка в бункере                  | 31. Когда возвращать на место мяч, сдвинутый на паттинг-грине         |
| 16. Отмена штрафа за сдвиг мяча на паттинг-грине   |   |

## 1. Во время удара случайно происходит несколько касаний мяча

**По Правилу 10.1** если при выполнении одного удара клюшка игрока коснется мяча более одного раза:

- Штраф не налагается, а мяч играется, как лежит.
- Если игрок умышленно ударит по мячу более одного раза, то в дополнение к тому, что засчитывается удар, он получит основной штраф согласно Правилу 11.3 за умышленное отклонение мяча в движении.

### **Причины изменения:**

- Когда во время удара происходит двойное касание мяча без умысла игрока, то наказание для игрока является несправедливым и необязательным.
- Поскольку не налагается штраф, когда мяч игрока случайно попадает в игрока, его кедди или снаряжение, то также не нужен штраф и за то, что игрок случайно лишний раз ударит по своему мячу при выполнении удара.
  - Случайное отклонение, по определению, – это дело случая.
  - Когда клюшка игрока случайно лишний раз ударяет по мячу, то как правило, мяч игрока направляется туда, куда игрок не предполагал его направить.
  - Результат для игрока в таких случаях бывает случайным и непредсказуемым, и может быть как неудачным для игрока, так и удачным, с равной частотой.
- Если трактовать все случайные отклонения одинаковым образом, вне зависимости, что явилось причиной этому, то это значительно упростит Правила в самых разных ситуациях.

## 2. Мяч в движении случайно отклонен

**По Правилу 11.1** при всех случайных отклонениях мяча, включая ситуации, когда мяч попадает в игрока или противника, их снаряжение или кедди:

- Штраф не налагается, а мяч играется, как лежит (с небольшим количеством исключений).
- Чтобы избежать ситуации, когда игрок намеренно оставляет свое снаряжение в таком месте, где оно могло бы отклонить мяч или ограничить его прокатывание, введен штраф за попадание мяча в снаряжение, размещенное там с такой целью (Правило 11.2а).

### **Причины изменения:**

- На гольф-поле во время игры присутствует много людей, объектов и животных, и иногда мяч в движении, прежде прийти в состояние покоя, неминуемо попадает в кого-либо из них, а игрок, как правило, должен принять исход этой ситуации (будь то удачный для себя или неудачный).
- Поскольку в игре на счет ударов не налагается штраф, если один игрок (а также его кедди или снаряжение) случайно отклоняет мяч другого игрока, то также не нужен штраф и за случайное отклонение своего мяча игроком (а также его кедди или снаряжением).
  - Случайное отклонение, по определению, – это дело случая, и относится оно в равной степени к игрокам, кедди и снаряжению, которые находятся в области игры.

- Когда мяч игрока попадает в игрока или его снаряжение, то как правило, это является результатом плохого удара или какого-то непредвиденного события, например, когда мяч отскакивает от лицевой стенки бункера или дерева и попадает в игрока, либо когда чип-удар игрока перекатывается через грин и попадает в бэг игрока или его гольф-кар.
- Невозможно предсказать, чем закончится такой эпизод, и результат для игрока всегда бывает случайным, будь то удачным или неудачным, с равной частотой.
- По этим же причинам нет необходимости в матчевой игре давать игроку возможность отменять удар и переигрывать его, если противник случайно отклонил мяч игрока.
- Если трактовать все случайные отклонения одинаковым образом, вне зависимости, что явилось причиной этому, то это значительно упрощает Правила в самых разных ситуациях, например, когда мяч игрока отклонен совместно используемым снаряжением (гольф-каром); более не требуется сложного разбирательства, кому из игроков принадлежало совместное снаряжение во время инцидента.

### 3. Мяч сдвинут во время поиска

**По Правилу 7.4**, если игрок случайно сдвинет свой мяч во время поиска, то:

- Игрок не получает штраф за то, что вызвал сдвиг мяча, и
- Мяч всегда нужно возвращать на место; а если точное место не известно, то мяч нужно устанавливать на приблизительное первоначальное место (в том числе на место на каком-либо закреплённом природном или искусственном объекте, под ним или вплотную к нему).

#### **Причины изменения:**

- Фундаментальным принципом гольфа является принцип «играй мяч, как лежит»; поэтому Правила должны помогать игроку найти свой мяч и сыграть его с места, где он пришел в состояние покоя.
- Для поиска своего, скрытого от взора, мяча игрокам часто приходится зондировать в траве, кустах, листьях и других местах, а при таких обоснованных действиях высока вероятность сдвига мяча.
- Прежние Правила разрешали, как противнику в матчевой игре, так и другим игрокам в игре на счет ударов, помогать искать мяч игрока без риска быть оштрафованными, если они случайно сдвигали мяч игрока; помощь в поиске также могли оказывать посторонние люди, например, зрители.
- Было бы непоследовательно, чтобы мяч искали все, кроме игрока и его кедди (или партнера); чтобы не быть оштрафованным, у игрока могло возникнуть желание остаться в стороне или не слишком активно искать мяч, предоставив это другим .
- Хотя игрок и обязан следить за тем, чтобы не сдвинуть свой мяч в состоянии покоя, отмена данного штрафа является обоснованным к этому исключением, поскольку местоположение мяча становится известным только после того, как он будет найден.
- Отмена данного штрафа не позволит игроку получить дополнительное преимущество от своих чрезмерных действий при поиске мяча, поскольку игрок будет штрафоваться за необоснованный способ поиска мяча (то, что находится за рамками «корректного поиска»), при котором улучшаются условия, влияющие на следующий удар (см. Правила 7.1 и 8.1).
- Изменение процедуры возвращения на место мяча, сдвинутого при поиске, приведет к большей вероятности, что мяч будет сыгран именно с первоначального места, а если

такое место неизвестно, то с приблизительного места, включая случаи плохого положения мяча под травой или другими растениями.

- В настоящее время, если игрок возвращает мяч в игру, вбрасывая его как можно ближе к месту, где он предположительно лежал, то мяч, как правило, вбрасывается поверх травы или других растений, в результате чего мяч оказывается в намного лучшем положении, чем он был изначально.
- Новая процедура заставит игрока устанавливать мяч на приблизительное первоначальное место, которое может находиться на растущем объекте, под ним или вплотную к нему, и поэтому игроку по-прежнему будет предстоять нелегкий удар из плохого положения, в которое мяч пришел в состояние покоя.

#### **4. Сыгранный на паттинг-грине мяч попадает в необслуживаемый флажок, находящийся в лунке**

**по Правилу 13.2b (3):**

- Штраф не налагается, если мяч, сыгранный с паттинг-грин, попадает в необслуживаемый флажок, находящийся в лунке.
- Флажок не обязательно должен находиться в лунке, когда игрок выполняет патт; теперь игрок сможет выбирать – оставить флажок в лунке, попросить обслужить флажок либо удалить его.

**Причины изменения:**

- Разрешение игроку играть патты, когда флажок находится в лунке, не опасаясь получить штраф, в целом должно ускорить игру:
  - Например, если предстоит достаточно длинный патт, но игрок с трудом видит лунку, если там не оставлен флажок, то раньше игроку приходилось ждать, когда кто-то обслужит для него флажок, несмотря на то, что его очередь играть уже наступила или (в игре на счет ударов) игрок уже был готов к удару и мог бы сэкономить время, сыграв вне очереди.
  - Такое изменение также ускорит игру в случаях, когда игроку нужно просто забить короткий патт, поскольку он не будет тратить время на удаление и последующее возвращение флажка.
- Если игроки играли без кедди, то прежнее Правило приводило к значительным задержкам игры, например, :
  - Когда противник (или другой игрок в игре на счет ударов) заравнивал бункер около грин и поэтому появлялся на грине позже на минуту или две.
  - Когда другие игроки в игре на счет ударов появлялись на грине с задержкой по каким-либо иным причинам, например, из-за поиска мяча, неопределенности в выборе клюшки или типа удара и т.д.
  - Когда каждому игроку в группе предстоял длинный патт, и кому-то приходилось идти к флажку для его обслуживания, а затем идти обратно (и это часто сопровождалось непониманием, кто именно должен обслуживать флажок для других).
- В матчевой игре игрок без кедди может теперь выбирать, играть ему с флажком, оставленным в лунке, или просить своего противника обслужить флажок, а это снизит вероятность спора, иногда возникающего, когда для игрока обслуживает флажок его

противник (например, в случае, когда мяч попадает во флажок после того как противник вовремя не удалил его).

- С учетом вышесказанного предполагается, что возможность выполнять патт с находящимся в лунке флажком не будет предоставлять игроку дополнительного преимущества, поскольку:
  - В некоторых случаях мяч может удариться о флажок и отскочить от лунки, в то время как без флажка мяч мог бы упасть в лунку, и
  - В других случаях мяч может удариться во флажок и оказаться в лунке, в то время как без флажка он не был бы забит.

## 5. Кедди поднимает мяч на паттинг-грине

### ***По Правилу 14.1:***

- В каждом случае, когда у игрока есть право замаркировать и поднять свой мяч на паттинг-грине, такие же действия разрешены и кедди игрока, без необходимости спрашивать разрешение.
- У кедди есть право возвращать мяч на место только в том случае, если кедди этот мяч поднял или сдвинул, как это было и раньше.

### ***Причины изменения:***

- Нет никаких весомых причин запрещать кедди выполнять такого рода механические действия в ситуациях, когда мяч игрока находится на паттинг-грине:
  - Игроку на паттинг-грине разрешено в любое время замаркировать, поднять, очистить и вернуть мяч на место (кроме случаев, когда другой мяч находится в движении), и такая процедура происходит повсеместно и регулярно.
  - С отменой штрафа игроку за случайный сдвиг своего мяча на паттинг-грине также исчезает риск того, что действия кедди, который маркирует, поднимает и возвращает мяч на место, приведут к непредвиденным для игрока последствиям.
- Несмотря на то, что прежними Правилами это не было разрешено, во многих местах была распространена практика, когда кедди маркировали, поднимали, очищали и устанавливали мячи игроков на паттинг-грине, не имея на то полномочий от игроков.
  - В некоторых частях света это является кругом традиционных обязанностей кедди.
  - В других местах это делается с целью поддержания темпа игры – например, когда у двух игроков общий кедди, то он может замаркировать, поднять, очистить и вернуть мяч на место для одного игрока (и этот игрок будет готов к игре), а потом начать помогать второму игроку.
- Такое изменение также служит в интересах игроков с физическими ограничениями, которым тяжело наклоняться для маркировки и поднятия мяча, и теперь не будет необходимости всякий раз давать кедди специальное на то разрешение.
- Предоставление кедди таких прав не противоречит ограниченной роли кедди:
  - Любой игрок, который не хочет, чтобы его кедди маркировал и поднимал мяч, может просто сказать об этом кедди.
  - Кедди по-прежнему будет запрещено делать за игрока стратегический выбор, например, решать, получать ли риф по какому-либо Правилу, решать, где сбрасывать мяч и т.д.

## 6. Кедди встает позади игрока, помогая ему с прицеливанием

### **по Правилу 10.2b(4):**

- Существовавшее ранее запрещение для кедди стоять позади игрока во время удара теперь усилено; с момента, когда игрок начнет принимать стойку для удара, и до момента выполнения удара кедди игрока не разрешается по любой причине намеренно находиться позади мяча на продолжении линии игры или поблизости от такого продолжения.
- Штрафа нет, если кедди случайно, а не пытаюсь помочь выстроить линию, стоит позади мяча на продолжении линии игры или поблизости от такого продолжения.

### **Причины изменения:**

- Несмотря на то что, игрок может получать от кедди советы в отношении своего предстоящего удара, линии игры и подобных вещей, такие навыки игрока, как умение выстроить свои ступни и тело точно в направлении цели, являются основополагающими умениями в игре, и за это должен отвечать только сам игрок.
  - Если разрешать кедди вставать позади принимающего стойку игрока и тем самым указывать игроку нужное направление, то уменьшается значимость умения игрока оценивать свою линию игры и прицеливаться в нужном направлении.
- Такая практика является небесспорной и по другим причинам:
  - Многих игроков и других лиц это отвлекает.
  - Это может задерживать игру, например, когда игрок ждет от кедди подтверждения правильности своего прицеливания, и это является частью его обычной подготовки к удару.
- Мы уверены, что теперь будет достигнут правильный баланс между разрешенными для кедди действиями, такими как дача советов, и запрещенными, такими как помощь игроку в прицеливании, когда тот принимает стойку для удара.

## 7. Кодекс поведения игрока

**По Правилу 1.2b** Комитету разрешается ввести в действие «Кодекс поведения», в котором:

- Комитет может устанавливать свои собственные стандарты того, как игрокам следует себя вести, и
- Могут быть установлены штрафы, менее строгие чем дисквалификация (то есть один удар штрафа или два удара штрафа/проигрыш лунки), налагаемые на игрока за нарушение таких стандартов.

У Комитета по-прежнему остается право дисквалифицировать игрока за серьезный проступок, противоречащий духу игры, и на это особо обращается внимание в Правиле 1.2a (см. также разъяснение предлагаемого изменения Правила «Ожидаемые стандарты поведения игрока»)

### **Причины изменения:**

- Некоторые Комитеты обращались с просьбой о дополнительных механизмах Правил, которые позволили бы им влиять на игроков, чье поведение противоречит основным ожидаемым нормам игры (таким, как вежливость и спортивное поведение).
  - Во многих случаях дисквалификация игрока за ненадлежащее поведение была чересчур суровым наказанием – а раньше у Комитетов не было других вариантов штрафа для игрока за такое поведение.
  - Некоторые Комитеты решали такие вопросы с помощью дисциплинарных санкций, которые отсутствовали в Правилах гольфа (например, предупреждение, денежные штрафы, лишение каких-либо привилегий и т.д.), но такие способы не всегда бывают уместны, эффективны или целесообразны.
  - Поскольку игра в гольф распространяется все шире и среди гольфистов разного происхождения и многих культур, то вместе с этим возникло желание предоставить Комитетам право самим устанавливать те стандарты, которые бы отвечали особым требованиям и нормам поведения в конкретной местности, а также контролировать их соблюдение.
  - Определенное беспокойство было выражено от гольф-организаций, работающих с юниорами, в функции которых, помимо прочего, входит обучение юных гольфистов правильному поведению на гольф-поле.
- Предлагаемое изменение даст Комитетам необходимую гибкость при установлении стандартов поведения, которые соответствуют уровню их соревнований или участвующих игроков.

## 8. Концепция замены «Водных преград» на «Штрафные области»

**По новым Правилам** «Водные преграды» заменены на более широкое понятие «штрафные области», а новое Правило 17 предоставляет такие же основные варианты рельефа, которые существовали в бывших Правилах.

- Штрафные области включают в себя: (1) все области, которые по прежним Правилам являлись водными преградами или боковыми водными преградами, а также (2) любые другие области, которые Комитет решит определить, как штрафные области (необходимое пояснение предложено в Руководстве).
- В число штрафных областей поэтому могут попасть такие области, как пустоши, заросли, вулканическая порода и т.д.
- Есть два типа штрафных областей, отличающихся друг от друга цветом разметки: красные штрафные области (те, что раньше назывались боковыми водными преградами) и желтые штрафные области (те, что раньше назывались водными преградами); Комитету дана свобода действий обозначить любую штрафную область как красную, и тем самым предоставить возможность бокового рельефа.
- В Правилах более не используется термин «преграда».

### **Причины изменения:**

- Варианты рельефа, позволяющие вбросить мяч на линии позади штрафной области или в пределах двух длин клюшки от места, где мяч вошел в красную штрафную область, стали более значимыми для поддержания темпа игры, поскольку игрок в этом случае обычно играет мяч в районе штрафной области, а не идет назад и не играет с места предыдущего удара.
- Требование обязательного наличия воды в области, от которой предполагается рельеф такого типа, было признано довольно надуманным.



- В целях поддержания темпа игры и для большей безопасности многие Комитеты искали для себя возможность расширить использование боковых водных преград и размечали таким образом области, в которых нет воды, или размечали водные преграды красным цветом тогда, когда Правила не предполагали такую разметку.
- Более широкое использование «штрафных областей» позволит Комитетам подстроиться под большое разнообразие условий, в которых играется гольф, и предоставить релиф от областей, создающих похожие трудности в игре, что и водные преграды, то есть, где бывает сложно найти и сыграть мяч, и которые было бы целесообразно использовать похожим образом с целью поддержания темпа игры.
- Предоставление Комитетам свободы действий размечать все штрафные области как красные упростит для игроков понимание вариантов релифа (поскольку различие между желтыми и красными водными преградами не всегда правильно понимается) и еще больше поможет темпу игры.
- Каждый отдельный Комитет теперь волен решать, какие именно области размечать как штрафные области (например, может решить разметить таким образом только традиционные области, содержащие воду), и в каком случае размечать штрафные области желтым цветом (например, чтобы сохранить сложность игры на определенной лунке).

## 9. Отмена варианта релифа на противоположной стороне красной штрафной области

**Правило 17.1с** отменяет вариант релифа на противоположной стороне красной штрафной области (новый термин, под которым понимается то, что раньше называлось боковой водной преградой):

- Это означает, что, когда мяч находится в красной штрафной области, у игрока теперь три варианта релифа со штрафом в один удар, а не четыре, как было раньше.
- Комитет может принять Местное правило, по-прежнему разрешающее релиф на противоположной стороне на тех лунках, где другие варианты релифа не возможны практически.

### **Причины изменения:**

- Изначальной целью релифа такого типа была необходимость предоставить дополнительный вариант в тех редких случаях, когда отсутствует возможность применять две другие опции - релиф назад-по-линии и боковой релиф на стороне, где мяч в последний раз вошел в водную преграду, и единственным выполнимым вариантом для игрока оставался релиф со штрафом в виде удара и расстояния.
- На практике вариант релифа на противоположной стороне часто использовался в том числе и тогда, когда у игрока была адекватная возможность применения других (одной или обеих) опций релифа, и поэтому игрок получал дополнительное преимущество, временами чрезмерное и в его обстоятельствах неоправданное.
  - Например, если вдоль фервея протекал ручей, на другом берегу которого много деревьев или плотный раф, и неудачно сыгранный мяч летел в направлении этих деревьев или рафа, отскакивал обратно и попадал в воду, то игроку разрешалось использовать релиф на ближней к фервею стороне ручья и вбросить мяч на фервее.
  - Релиф на противоположной стороне водоема больших размеров, например, пруда или небольшого озера, позволял игроку сыграть с места, достаточно удаленного от точки, где мяч вошел в воду или пришел в состояние покоя, а также позволял сыграть с фервея другой лунки.



- Отмена такой опции может иногда привести к ситуации, когда наилучшим (или единственным) вариантом для игрока будет релиф со штрафом в виде удара и расстояния; в этом нет ничего экстраординарного, поскольку игроки вынуждены так иногда поступать.
- Применение варианта на противоположной стороне иногда занимало продолжительное время, и отмена такой опции пойдет на благо темпу игры.

В результате этого изменения игрок более не сможет воспользоваться релифом, вбросив мяч на той стороне штрафной области, где находится паттинг-грин, и тем самым избежать сложного удара через эту штрафную область; при более широком использовании красных штрафных областей это вопрос приобрел бы особую актуальность.

## 10. Отмена требования объявлять о своем намерении поднять мяч

**По новому Правилу** во всех этих трех ситуациях (по Правилу 4.2b, Правилу 7.3 и Правилу 16.4):

- Игроку разрешено замаркировать, поднять мяч и далее действовать по Правилу без необходимости сначала объявлять о своем намерении другому лицу или предоставлять этому лицу возможность наблюдать за процессом.
- Но игрок по этому Правилу по-прежнему штрафует одним штрафным ударом, если он замаркирует или поднимет мяч, не имея на то убедительной причины.

### **Причины изменения:**

- Правила в целом рассчитывают на порядочность игрока.
  - В других ситуациях релифа, включая случаи, когда мяч может быть поднят и сыгран с другого места, игроки могут действовать по Правилу, и от них не требуется вовлекать другого игрока в какую-либо часть этого действия.
  - Например, игрок может обнаружить, что дорожка для каров мешает положению его мяча либо области предполагаемых стойки или свинга, затем найти ближайшую точку релифа, поднять мяч и вбросить его в определенной области, убедиться, что мяч пришел в состояние покоя в правильном месте и сыграть мяч – и все это без необходимости объявлять о своих намерениях другому лицу или давать ему возможность наблюдать за процессом, чтобы был контроль за правильностью действий игрока.
- Отмена необходимости объявления о намерениях в этих трех ситуациях упрощает Правила, добавляет последовательности в доверии игроку и устраняет необязательные процедурные штрафы лишь за то, что не было проинформировано соответствующее лицо.
- Такие процедурные требования зачастую не имели никакого практического результата, поскольку многие игроки, для которых эти объявления делались, отказывались наблюдать за процессом поднятия и возвращения мяча на место, тем самым всецело полагаясь на порядочность игрока.
- Это изменение должно также ускорить игру, поскольку игроку более не нужно будет тратить время на информирование другого игрока о своем намерении поднять мяч, а затем ждать, захочет ли другой игрок подойти и посмотреть за поднятием мяча и возвращением его на место.

Требование этого Правила, что игрок должен иметь убедительную причину для поднятия мяча, является достаточной защитой от ненадлежащего поднятия мяча и нарушения этого Правила.

## 11. Стимулирование быстрого темпа игры

**Правило 5.6** призывает к быстрой игре через следующие рекомендации:

- Игроки должны понимать, что темп их игры влияет также на игру других, и они должны играть быстро на протяжении раунда (например, заранее готовиться к каждому удару и быстро перемещаться между ударами или на пути на следующую площадку-ти),
- Игроку следует тратить на удар не более чем 40 секунд (а обычно и меньше), начиная с момента, когда у игрока появилась возможность сыграть, и ничто ему не мешает и не отвлекает, и
- Комитетам следует принять Политику по темпу игры (вместо бывшего положения, по которому Комитетам лишь предоставлялось на это право).

В дополнение к этому, в Правиле 6.4 в явном виде разрешается игра вне очереди по соглашению между игроками в матчевой игре, а в игре на счет ударов для удобства и экономии времени отдельно разрешается и предлагается игрокам игра вне очереди, с ответственностью и соблюдая безопасность (называемая «игрой по готовности»).

#### **Причины изменения:**

- Если давать игрокам отдельные недвусмысленные указания в отношении темпа игры, то данные изменения помогут в следующих аспектах:
  - Как для новичков, так и для опытных игроков будут обозначены нормы, которые будут считаться быстрой игрой, включая максимальное время, обычно отводимое на выполнение удара, и
  - Игрокам будет дано понять, что при ответственном и безопасном подходе игра вне очереди является абсолютно приемлемой.
- Основной контроль за соблюдением темпа игры будет по-прежнему осуществляться Комитетом, поскольку сами Правила имеют ограниченные возможности заставить игроков играть быстро.
- Например, Правила не могут штрафовать игрока, если он за установленное в Правилах время не заканчивает раунд, лунку или выполнение удара:
  - Гольф играется в настолько различных условиях и настолько разными людьми, что такое установленное ограничение времени не может быть одинаковым для каждого соревнования или гольф-поля.
  - Невозможно установить «время на удар» для каждого удара, выполняемого в течение раунда, и требовать от всех игроков соблюдать его и контролировать за другими его соблюдение.

Эти изменения дадут каждому Комитету стимул разрабатывать свою политику по темпу игры, чтобы игроки на гольф-поле, независимо от уровня игры, знали, что от них ожидается, а также обеспечить контроль за соблюдением темпа игры.

## **12. Ожидаемые стандарты поведения игрока**

**Правило 1.2a** собирает воедино предполагаемые стандарты поведения игрока:

- Заявлено, что от игроков ожидается игра в соответствии с духом игры, а именно, порядочность, проявление уважения к другим и необходимый уход за гольф-полем.
- Недвусмысленно сказано, что Комитет имеет полномочия дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, которое противоречит духу игры.
- Вместо туманного понятия «нарушение этикета» будут использоваться более прямые и определенные выражения «нарушение норм поведения» и «серьезное нарушение норм поведения».

- Правило 1.2b также предоставляет Комитету возможность принимать свой собственный Кодекс поведения игрока и устанавливать штрафы за его нарушение (см. объяснение предлагаемого изменения «Кодекс поведения игрока»)

### **Причины изменения:**

- Гольф является спортом, в котором от игроков ожидаются высокие стандарты поведения, и в Правилах это должно быть выражено в явном и непосредственном виде.
- Несмотря на то, что в бывших Правилах существовал отдельный раздел Этикет, который покрывал большинство аспектов, относящихся к духу игры, тем не менее:
  - Приоритеты и акценты в этом разделе были не совсем ясны, здесь были представлены более общие рекомендации по различным темам, и
  - Этот раздел не обладал полнотой власти, которая была у Правил, и не предоставлял Комитету какие-то полномочия.
- Положения Правила 1.2a, разъясняющие, как следует играть в соответствии с духом игры, помогают в следующих аспектах:
  - Более явно обозначено, что от всех игроков ожидается уважение к другим, порядочность, необходимый уход за гольф-полем, а также
  - Игрокам дано понять, что если их поведение будет сильно отличаться от установленных стандартов, то это может привести к дисквалификации.
- Замена выражения «серьезное нарушение этикета» на «серьезное нарушение норм поведения» поможет в дальнейшем отличать это понятие от термина «серьезное нарушение», которое будет по-прежнему использоваться в новых Правилах, но в совершенно других целях.

## **13. Меры длины, используемые для измерений**

**По Правилам** длиной клюшки теперь будет длина самой длинной клюшки в бэге игрока, за исключением паттера:

- Область рельефа для вбрасывания мяча теперь имеет фиксированный размер – одну или две длины клюшки, в зависимости от Правила, предоставляющего рельеф.
- Размер области рельефа для каждого игрока будет предопределен теми клюшками, которые он выбрал для игры.

Причины изменения:

- Использование длины клюшки как самой длинной клюшки за исключением паттера будет означать, что игрок не сможет более выбирать, какой клюшкой измерять в каждой ситуации.
- Например, игрок больше не сможет стратегически выбирать размер области рельефа посредством использования более длинной клюшки, с помощью которой он может дотянуться до области, которая дальше находится от ближайшей точки рельефа или другой точки ориентира.
- Использование самой длинной клюшки для целей измерения уменьшит различия областей рельефа для разных игроков (в том числе, лишит преимущества игроков, использующих для измерений длинные паттеры).

## **14. Формат игры на счет ударов «Максимальный счет»**

Новым, дополнительным форматом игры на счет ударов станет формат «Максимальный счет»:

- Счет игрока на каждой лунке ограничивается установленным Комитетом значением, которое может быть фиксированным (например, 6,8,10 и т.д.), соотноситься с паром лунки (например, двойной пар или тройной богги) или соотноситься с гандикапом игрока (например, двойной богги с учетом гандикапа).
- Игрок, который не завершил лунку (что неформально часто называется «поднял»), не будет дисквалифицирован, а просто получит максимальный счет на этой лунке.

#### **Причины изменения:**

- Необходимость в игре на счет ударов забивать мяч в лунку на каждой лунке имело по крайней мере два недостатка: (1) часто это приводило к замедлению темпа игры, и (2) это могло лишать уверенности в себе игроков, которые более не чувствуют в себе реальной возможности соревноваться или закончить раунд с хорошим счетом после того, как они очень неудачно сыграли одну или две лунки.
- Максимальный Счет будет альтернативным форматом игры, в котором будут исправляться оба этих недостатка - игроку будет позволено поднимать мяч после того, как его счет достигнет максимального значения или превысит его, а счет игрока на любой лунке не будет превышать максимального значения.
- Именно по этим причинам формат Стейблфорд стал популярным во многих частях света; Максимальный Счет станет аналогичным форматом игры на счет ударов, с той лишь разницей, что подсчитываться будут удары, а не количество очков.
- Маловероятно, что формат Максимальный счет будет использоваться на элитном уровне, но он может быть полезным на уровне, на котором играют начинающие и не очень мастеровитые гольфисты, а в более широком смысле – гольфисты, регулярно играющие в клубах, то есть на уровне, на котором к темпу игры особое внимание.
- Как и формат Стейблфорд, формат Максимальный Счет может сочетаться с системами гандикапов, и счет на каждой лунке может ограничиваться максимальным счетом, привязанным к гандикапу (например, двойной богги нетто).

## **15. Перемещение или касание свободных помех или касание песка в бункере**

**По Правилам 12.2a и 12.2b** игроку разрешено касаться свободных помех в бункере или перемещать их, и в общем случае ему разрешено касаться песка рукой или клюшкой; но остаются определенные ограничения, запрещающие игроку:

- Намеренно касаться песка в бункере рукой, клюшкой, граблями или другими предметами с целью протестировать состояние песка и получить информацию для удара, или
- Касаться клюшкой песка в бункере при выполнении тренировочного свинга, при установке клюшки непосредственно позади или впереди мяча либо при замахе для удара.

#### **Причины изменения:**

- Сложность игры из бункера заключается в том, что необходимо сыграть из песка, и это не связано с находящимися в бункере листьями, камнями или другими свободными помехами.

- В существовавшем ранее походе к этому вопросу была определенная путаница, поскольку сначала заявлялось о полном запрете касания песка рукой или клюшкой, а затем признавались многие исключения.
- Пересмотренное Правило упрощает этот подход и запрещает только действия, которые выполняются с определенными целями:
  - Намеренное тестирование состояния песка рукой или клюшкой по-прежнему запрещено, поскольку игрок должен уметь оценивать и предугадывать, как песок повлияет на его удар, а также потому, что тестирование песка перед каждым ударом неминуемо приведет к потерям времени и потому является неприемлемым.
  - По-прежнему запрещено касаться песка непосредственно перед мячом или за ним либо во время выполнения замаха для удара, чтобы игрок своими действиями не уменьшил сложность своего удара из песка; такие запрещения уже гольфистам хорошо известны и соблюдаются почти всеми.
  - По-прежнему запрещено касаться песка во время выполнения тренировочного свинга – с целью поддержания темпа игры, и чтобы предотвратить рассыпание песка за пределы бункера в заметных количествах (особенно это касается бункеров около гринов), что было бы неизбежным при многократном повторении тренировочного свинга.

## 16. Отмена штрафа за сдвиг мяча на паттинг-грине

**По Правилу 13.1** теперь нет штрафа, если игрок (или противник) случайно вызовет сдвиг мяча игрока на паттинг-грине.

Изменение этого Правила по сути произошло уже 1 января 2017 года, когда Комитетам были даны полномочия принимать Местное правило, по которому отменяется штраф за случайный сдвиг мяча на паттинг-грине.

### **Причины изменения:**

- Форма, уклон и состояние многих современных паттинг-гринов увеличивают риск того, что мяч на паттинг-грине сдвинется, а причину этого – сдвинул ли мяч игрок либо мяч сдвинулся из-за ветра или других природных явлений – понять бывает сложно.
- Если мяч сдвигается во время того, как игрок выполняет обычные действия по подготовке к удару и не более этих действий, то штраф игроку может показаться несправедливым.
- В большинстве ситуаций со «сдвигом мяча» на паттинг-грине мяч сдвигается лишь на небольшое расстояние, и часто это происходит после того как игрок выполнял обоснованные движения по подготовке к удару; мяч легко можно вернуть на прежнее место.

Если мяч лежит вне паттинг-грин, то соображения на этот счет будут отличаться - по-прежнему к игроку или противнику в таких обстоятельствах будет применяться штраф (с исключениями, например, за сдвиг мяча во время поиска), чтобы сохранить принцип «играй мяч, как лежит» и чтобы игрок по-прежнему действовал с повышенным вниманием, находясь рядом с мячом.

## 17. Процедура вбрасывания мяча и игра из области рельефа

**По Правилам** Игроки по-прежнему при использовании рельефа будут вбрасывать мяч, но процедура вбрасывания отличается несколькими моментами, которые детализированы в Правиле 14.3:

- Упрощены требования к тому, как может вбрасываться мяч; единственным требованием будет отпускать мяч с высоты колена так, чтобы он находился в падении, и при этом не коснулся игрока или снаряжения до того, как он ударится о землю.
- Акцент в процедуре вбрасывания смещен на конкретную «область рельефа», которая устанавливается Правилем, дающим право на использование рельефа, и пределы которой находятся в одной или двух длинах клюшки от точки-ориентира (могут применяться и другие ограничения).
- Необходимо лишь, чтобы мяч был вброшен и пришел в состояние покоя в области рельефа; если мяч случайно заденет кого-нибудь или что-нибудь после того, как он ударится о землю и до того, как он придет в состояние покоя в этой области рельефа, то повторное вбрасывание не потребуется.
- Если вброшенный мяч придет в состояние покоя за пределами области рельефа, то его нужно вбросить во второй раз; если он придет в состояние покоя за пределами области рельефа и после второго вбрасывания, то его нужно установить в том месте, где он сначала коснулся земли при втором вбрасывании.
- Если мяч после двух попыток установки не приходит в состояние покоя на этом месте, то нужно установить мяч на ближайшем месте (но не ближе к лунке), где он будет находиться в состоянии покоя.

#### **Причины изменения:**

- Новая процедура снижает требуемую высоту вбрасывания, чтобы увеличились шансы того, что мяч останется внутри области рельефа.
- Требование от игрока вбрасывать мяч (как противоположность к установке мяча) сохранит желаемую случайность места, в котором мяч остановится:
  - У игрока не будет гарантии, что мяч остановится в желаемом месте и в хорошем положении.
  - Особое значение это имеет при вбрасывании мяча в сложном окружении, таком как плотный раф или высокая трава.
- Новая процедура не позволит игроку получить больший рельеф, чем необходимо:
  - В настоящее время вброшенный мяч может откатиться на расстояние до 2-х длин клюшки от места, где он ударился о землю, и поэтому он может оказаться, например, почти в 3-х клюшках от ближайшей точки рельефа от дорожки или ремонтируемого участка, либо почти в 4-х клюшках от места, где первоначальный мяч вошел в боковую водную преграду или от места, где он лежал в неиграемом положении.
  - Требование, чтобы мяч, вброшенный в области рельефа, пришел в состояние покоя в этой же области рельефа и был сыгран из этой же области, в значительной степени добавит вероятности, что мяч будет сыгран с места, близкого к тому, где мяч пришел в состояние покоя.
- Разрешение игроку вбрасывать мяч с высоты колена поможет уменьшить количество ситуаций, когда мяч заглубляется в песке в бункере.
- Новая процедура добавит последовательности в использовании рельефа во всех ситуациях, а игрокам будет проще понимать, где и как вбрасывать мяч:
  - Например, сегодня во многих случаях от игрока требуется вбрасывать мяч как можно ближе к определенному месту (например, к месту выполнения предыдущего удара или к месту, где мяч заглубился), после чего могут возникать вопросы, достаточно ли близко к этому месту был вброшен мяч.

- Новая процедура вбрасывания мяча с привязкой к какому-то месту будет заключаться в необходимости вбрасывания мяча где-либо внутри области рельефа, ограниченной расстоянием в одну или две длины клюшки от этого места (но не ближе к лунке).
- Игрокам будет проще понимать, когда повторно вбрасывать мяч:
  - В настоящее время игрок должен знать 9 сценариев Правила 20-2с, при которых требуется повторное вбрасывание мяча; эти сценарии трудно запомнить и применять; это Правило зачастую понимается неправильно.
  - По новому Правилу игроку нужно будет лишь знать, что мяч должен быть брошен повторно, если он придет в состояние покоя за пределами области рельефа.

## 18. Обоснованное суждение при оценке и измерениях

**По Правилу 1.3а(2)**, когда требуется оценить или измерить место, точку, линию область или расстояние, то будет приниматься обоснованное суждение игрока, если:

- Игрок сделал все возможное для быстрой и точной оценки или измерения, что в данных обстоятельствах было от него разумно ожидать.
- Это означает, что будет поддержано обоснованное суждение игрока, даже если впоследствии на основании другой информации (например, видеоповтора) окажется, что оно было ошибочным.

### Причины изменения:

- Правила в большинстве случаев полагаются на порядочность игрока, и это будет являться естественным и необходимым продолжением такого доверия игроку.
- Во многих ситуациях Правила требуют от игрока оценить или измерить место, точку, линию, область или дистанцию, например, когда игрок:
  - Использует маркер мяча, чтобы замаркировать место мяча, а затем вернуть мяч место, или
  - Оценивает место, откуда был выполнен предыдущий удар, когда играет со штрафом в виде удара и расстояния или когда удар был отменен, или
  - Находит точку-ориентир или линию-ориентир для получения рельефа (например, ближайшую точку полного рельефа или линию назад от лунки через место неиграемого мяча), либо определяет размеры области рельефа (например, отмеряя фиксированное расстояние от точки-ориентира или линии-ориентира).
- Такие суждения необходимо делать быстро, и зачастую при этом сложно быть точным.
- При условии, что игрок сделал все возможное, что от него в данных обстоятельствах можно было ожидать:
  - Игрок не получит штраф за какие-либо небольшие неточности, даже если для него создалось какое-либо преимущество.
  - Штрафа не будет и в ситуации, когда оценка игрока оказалась сильно ошибочной, но у игрока не было других реальных возможностей оценить это лучшим образом (например, при оценке места входа мяча в водную преграду или оценке места нахождения мяча до того, как он не был перемещен внешним воздействием).
- Если будет приниматься обоснованное суждения игрока, то правильность действий игрока будет вызывать меньше сомнений в случае использования технических средств (например, видеоповтора в телевизионной трансляции).



## 19. Релиф для заглубившегося мяча

Существовавшие ранее по умолчанию положения Правила и Местного правила, меняются местами:

- Правило 16.3 разрешает релиф для мяча, заглубившегося в любом месте на «основной области» (той области, которая раньше называлась «основной частью поля»), кроме случаев, когда мяч заглубился в песке.
- Но Комитет может принять Местное правило, ограничивающий релиф для заглубившегося мяча только теми областями основной области, которые пострижены до высоты фервея или ниже.
- При использовании релифа игрок будет вбрасывать первоначальный мяч или замещающий мяч в пределах одной длины клюшки от точки, находящейся непосредственно позади места заглубления мяча (но не ближе к лунке)..

### Причины изменения:

- Это Правило является необходимым исключением из принципа «играй мяч как лежит», потому что игра мячом, который завяз в мягкой или влажной почве (будь то на фервее или в рафе), не должна рассматриваться как составляющая умения игрока играть на гольф-поле.
- Разрешение релифа в любом месте основной области является последовательным по отношению к другим Правилам, которые не делают различий в зависимости от высоты травы на основной области.
- Многие Комитеты по всему миру, будь то на профессиональном и элитном любительском уровне или обычном клубном уровне, используют в настоящее время такое Местное правило.
- Во многих странах это Местное правило использовалось настолько часто, что гольфисты полагали, что Правила всегда разрешают релиф в любом месте на основной области.
- Изменение действия по умолчанию Правила и Местного правила поможет избежать возникающей путаницы, когда клубы или гольфисты не всегда осознают, что такой релиф не разрешен до тех пор, пока не будет принято Местное правило.
- Если за точку-ориентир области релифа принять точку «непосредственно позади» места заглубления мяча, то снимутся вопросы, что делать, если брошенный мяч вновь откатится в ту же питч-вмятину, в которой он заглубился; такой мяч будет всегда вбрасываться повторно, поскольку он пришел в состояние покоя вне области релифа.

## 20. Устранение повреждений на паттинг-грине

Правило 13.1b(1) разрешает устранить почти любое повреждение на паттинг-грине:

- В понятие «повреждения на паттинг-грине» включаются все типы повреждений (такие как следы от шипов, повреждения обувью, вмятины от клюшки или флажка, повреждения от животных и т.д.), за исключением аэрационных отверстий, естественных дефектов или несовершенств поверхности земли либо естественного износа лунки.
- Игроку разрешено устранить повреждение только руками, ногами или с помощью обычного снаряжения, такого как подставка-ти, клюшка, вилка для выравнивания следов от мячей, при условии, что не возникнет неоправданной задержки игры.

### Причины изменения:

- Поскольку паттинг-грины специально готовятся, чтобы мяч по ним катился по поверхности, то Правила разрешают на паттинг-грингах игрокам многое из того, что им не разрешается где-либо еще:
  - В любое время на грине игрок может замаркировать, поднять, очистить мяч, убрать на грине песок или рассыпанную почву, а также выровнять на грине заглушки прежних лунок или следы от мячей.
  - Исходя из философии, дающей игроку право на ровную, однородную поверхность, по которой ему предстоит катить мяч, было бы нелогично запрещать ему выравнивать другие виды повреждений (будь то нанесенные игроками, животными, обслуживающим персоналом и т.д.).
- Такое изменение Правила снимет частые вопросы от игроков или рефери, является ли это конкретное повреждение паттинг-гринга следом от мяча, который можно устранить, либо следом от шипов или другим повреждением, которое устранять не разрешено.
- Такое изменение также уменьшит существующее несоответствие между запрещением игроку устранять повреждения во время игры на лунке и последующим призывом устранить эти повреждения (например, поправить разлохматившийся край лунки или придавить следы от шипов) как проявление вежливости по отношению к следующей группе или с целью ухода за гольф-полем (Решения 1-2/0.7 и 1-2/3.5).
- Было отмечено определенное беспокойство, что разрешение устранять все повреждения на паттинг-грине может замедлить игру, поскольку игроки будут стараться выровнять слишком много повреждений; но мы полагаем, что вряд ли это будет относиться ко многим игрокам, а против неоправданной задержки игры теми игроками, кто предпринимает избыточные действия, будет работать соответствующее Правило (например, политика Комитета по темпу игры).

## 21. Возвращение мяча на место,

### когда первоначальное место неизвестно

**По Правилу 14.2с** если место, на которое требуется возвратить мяч, неизвестно:

- Мяч будет всегда устанавливаться на место, а вбрасываться не будет.
- Если первоначальное место точно не известно, то от игрока потребуется устанавливать мяч на приблизительное место (а если мяч находился на закрепленном природном объекте, под ним или вплотную к нему, то мяч должен быть установлен соответственно).

#### **Причины изменения:**

- Основополагающим принципом гольфа является принцип «играй мяч, как лежит»; из этого должно следовать, что если мяч в состоянии покоя был сдвинут, то он должен быть возвращен и сыгран с первоначального места или с места, находящегося как можно ближе к первоначальному.
- Когда перед поднятием мяча игрок маркирует его местоположение маркером мяча, то первоначальное место мяча известно и мяч устанавливается на отмеченное место.
- Но если мяч был случайно сдвинут, то игроку может быть неизвестно точное первоначальное место:
  - Ранее, если мяч находился где-либо вне паттинг-гринга, то игрок должен был вбросить мяч как можно ближе к его приблизительному месту и сыграть мяч

оттуда, где он пришел в состояние покоя (при условии, что он не откатится в позицию, где потребуется повторное вбрасывание).

- Это означает, что мяч зачастую игрался с места, отличного от приблизительного места, поскольку разрешалось, чтобы брошенный мяч откатился на расстояние до двух длин клюшки от этого места.
- Это также означало, что мяч мог быть сыгран из лучшего или худшего положения, по сравнению с первоначальным положением (например, когда первоначальное место было в рафе, а брошенный мяч пришел в состояние покоя на фервее, или наоборот; либо когда мяч находился в глубине травы, а брошенный мяч пришел в состояние покоя поверх травы).
- Требование от игрока устанавливать мяч на приблизительное место (включая требование устанавливать мяч в такое положение на закрепленном или растущем объекте, под ним или вплотную к нему, как он пришел в состояние покоя относительно этого объекта) добавит уверенности, что мяч будет сыгран с места, очень близко расположенного к его первоначальному месту и из такого же, или почти такого же положения.
- Если раньше игрок не знал точного первоначального места мяча, который был поднят или сдвинут на паттинг-грине, то применялась процедура установки мяча на приблизительное прежнее место. Теперь такая же процедура будет применяться на остальных участках поля.
- Это изменение также упростит для игроков понимание Правил, поскольку за требованием «возвращения» мяча на место будет следовать именно установка мяча, а не запутывающее в этой ситуации вбрасывание.

## 22. Стандарты при определении причины, по которой сдвинулся мяч

**По Правилу 9.2** ко всем вопросам, связанным с причиной сдвига мяча, будет применяться стандарт «знание или уверенность» (что предполагает 95% вероятности):

- Будет признаваться, что игрок, противник или внешний фактор вызвали сдвиг мяча только при наличии знания или уверенности, что соответственно игрок, противник или внешний фактор вызвали сдвиг мяча; в противном случае будет считаться, что сдвиг произошел под воздействием природных сил.

### **Причины изменения:**

- В ситуациях со сдвигом мяча зачастую сложно проводить анализ совокупности свидетельств:
  - Необходимо оценить множество альтернативных факторов, например, что делал игрок около мяча, время, прошедшее перед тем, как мяч сдвинулся, положение мяча, уклон поверхности и другие особенности гольф-поля в месте нахождения мяча, наличие ветра или других погодных явлений, и
  - Не расставлены приоритеты оценки этих факторов.
- Применять стандарт «знание или уверенность» будет проще, поскольку удастся избежать многих ситуаций, в которых тяжело наверняка определить причину сдвига мяча.
- Использование этого стандарта хорошо будет согласовываться с новым Правилем 13.2, которое отменяет штраф за случайный сдвиг мяча на паттинг-грине:
  - Это штраф отменен в первую очередь из-за того, что довольно часто на практике трудно понять, почему мяч на паттинг-грине сдвинулся.

- Отмена этого штрафа рассматривается в разделе «Когда сдвинутый на паттинг-грине мяч надлежит возвращать место».
- При трудностях такого рода стандарт «знание или уверенность» будет более однозначным, применять его будет легче, а игроки смогут избежать игры с неверного места и последующего штрафа (при возвращении мяча на место, в то время как он должен был играть как лежит, или наоборот).
- Это изменение Правила также означает, что во всех ситуациях со сдвигом мяча будет использоваться один стандарт «знание или уверенность», в то время как в прежних Правилах применялись разные подходы для ситуаций сдвига мяча внешним фактором и для ситуаций сдвига мяча игроком или противником.

## 23. Замена мяча, поврежденного во время игры на лунке

### **По Правилу 4.2:**

- Игроку разрешено заменить свой мяч только в том случае, если во время игры на лунке он оказался порезан или треснул, но не в том случае, если он «потерял форму».
- От игрока больше не требуется объявлять другому лицу о своем намерении поднять мяч или предоставлять этому лицу возможность наблюдать за процессом или осматривать мяч.

### **Причины изменения:**

- Если мяч в игре «потерял форму» (то есть, перестал быть идеально круглым), то это более не является основанием, позволяющим заменить мяч, потому что:
  - Современные мячи так устроены и сделаны из таких материалов, что они редко теряют свою круглую форму, и
  - На игровые характеристики современных мячей мало что существенно влияет – в основном порезы и трещины.
- Понятие «потерял форму» приводит к заблуждению, и некоторые игроки ошибочно полагают, что мяч, на поверхности которого есть задиры или царапины, является потерявшим форму и потому непригоден для игры.
- Уменьшение количества оснований для замены мяча – лишь до случаев, когда мяч треснул и оказался порезан – поможет устранить это заблуждение, и подкрепить суть этого Правила, не разрешающего заменять мяч, когда он всего лишь поцарапан или ободран.
- Нет большой необходимости требовать от игрока объявлять о своем намерении поднять свой мяч или дать возможность другому лицу наблюдать за процессом:
  - Отмена таких требований упростит и ускорит этот процесс, а также будет соответствовать общему подходу Правил по доверию к игроку в отношении правильности его действий, не требующему, чтобы за процессом наблюдало другое лицо.
  - Это разъясняется также ниже, в разделе «Отмена требования объявлять о своем намерении поднять мяч»

## 24. При использовании рельефа всегда разрешается замена мяча

**По Правилу 14.3** при использовании рельефа игроку будет всегда предоставляться выбор, заменить мяч или использовать первоначальный мяч, включая ситуации:

- Использование рельефа как со штрафом, так и без штрафа (Правила 15-19), и
- Всегда, когда игроку предписывается вбрасывать и играть мяч, например, при игре с места предыдущего удара после отмененного удара.

**Причины изменения:**

- Требование в одних ситуациях рельефа использовать первоначальный мяч, а в других – отсутствие этого требования, является запутывающим, сложным для запоминания и приводит к необязательным штрафам. Более последовательный подход, при котором игроку будет разрешено выбирать при использовании рельефа - заменять мяч или использовать первоначальный мяч - значительно упростит понимание процедуры.
- Нет необходимости требовать применения разных процедур, в зависимости от того, со штрафом или без штрафа игрок пользуется рельефом:
  - Штраф будет зависеть от того, где мяч оказался (например, потерян, за пределами гольф-поля, в штрафной области или неиграемым), а не от того, какой мяч будет играть следующим.
  - Например, если мяч находится в легкой досягаемости для игрока, нет причин требовать от игрока использовать только первоначальный мяч в случае вмешательства норы животного, но в то же время разрешать замену мяча для рельефа при неиграемом мяче.
- Это изменение избавит от необходимости при использовании рельефа без штрафа определять, является ли мяч немедленно доступным, что в различных ситуациях вызывает дополнительные вопросы, например, когда мяч находится на глубине нескольких сантиметров в случайной воде или под колючим кустарником.
- Это также более четко разграничит ситуации и поможет при возвращении мяча в игру понять интуитивно, когда разрешена замена, а когда должен быть возвращен в игру первоначальный мяч:
  - Замена будет разрешена только тогда, когда игрок по любому Правилу использует рельеф – то есть, когда игроку разрешается или от него требуется сыграть свой следующий удар с места, отличного от того, где первоначальный мяч пришел в состояние покоя.
  - Замена не будет разрешена, когда мяч был поднят или сдвинут, и когда Правила требуют, чтобы он был установлен на первоначальном месте – в этом случае должен по-прежнему использоваться первоначальный мяч (кроме случаев, когда его нельзя достать в течение нескольких секунд и с разумными усилиями).

## **25. Время на поиск мяча, по истечении которого он будет считаться потерянным**

**По Правилу 18.2** время на поиск мяча (по истечении которого он станет потерянным) сокращается с 5 минут до 3 минут.

**Причины изменения:**

- Ограничение времени поиска тремя минутами будет больше согласовываться с базовым принципом гольфа, по которому игра должна проходить в быстрой и непрерывной манере, без длинных пауз в игре.
- В большинстве случаев, если мячу суждено быть найденным, то он находится в течение первых 3-х минут.

- Общая задержка, связанная с потерей мяча, может быть больше, чем чистое время поиска; например, безуспешный поиск мяча после удара с площадки-ти может занимать время в 10 минут или более, в которое будет входить 5 минут на поиск, возвращение на площадку-ти для игры другим мячом со штрафом в виде удара и расстояния, возвращение обратно к месту нахождения мяча.
- Время, затраченное на поиск каждого мяча, может также негативно повлиять на темп игры последующих групп; когда возникает несколько продолжительных поисков мячей, то общая задержка игры может стать чувствительной для всех игроков, играющих на гольф-поле.
- Хотя в результате этого изменения может увеличиться количество потерянных мячей, основным его следствием должно стать ускорение игры.
- Знание того, что поиск мяча будет ограничен лишь тремя минутами, будет заставлять игрока, предполагающего потерю мяча, играть временным мячом.

## 26. Касание линии игры на паттинг-грине

**Правила** теперь разрешают касаться линии игры на паттинг-грине:

- Более нет штрафа за простое касание линии игры на паттинг-грине (термин «линия игры» теперь применяется везде на гольф-поле, в том числе на паттинг-грине, а термин «линия патта» больше использоваться не будет).
- Но игроку по-прежнему запрещается улучшать линию своей игры на паттинг-грине (см. Правила 8.1a и 8.1b).

### Причины изменения:

- Если игрок или его кедди просто касается поверхности паттинг-грин на линии, по которой будет играть мяч, то никакого преимущества не создается.
- Прежнее запрещение касания линии патта со временем приобрело многие исключения:
  - Было перечислено семь различных ситуаций, при которых игроку разрешалось касаться линии патта.
  - В Решениях допускались дополнительные исключения, например, отсутствие штрафа, если игрок случайно пройдет по своей линии патта.
- Такие запреты тяжело поддавались контролю, и зачастую штрафы не применялись; а те штрафы, что применялись, могли восприниматься как излишние и бессмысленные, например, когда кедди случайно касался линии патта флажком.
- Поскольку теперь игроку разрешено устранять почти все повреждения на паттинг-грине (см. раздел «Устранение повреждений на паттинг-грине»), это является еще одной причиной, по которой более не требуется запрещать просто касаться линии патта.
- Разрешение касаться линии патта также соответствует связанному с этим изменением в новом Правиле 10.2b(2), которое отменяет действующий запрет Правила 8-2b просто касаться паттинг-грин при указании линии игры, когда мяч находится на грине.

## 27. Касание свободных помех или земли в штрафной области

**По Правилу 17:**

- Теперь нет каких-либо специальных ограничений, когда мяч находится в «штрафной области» (новое понятие для области, под которое попадают в том числе области, ранее называемые водными преградами).

- Игроку теперь разрешено касаться или перемещать свободные помехи, а также касаться земли рукой или клюшкой (например, при установке клюшки непосредственно за мячом), по какой бы причине это не происходило; запрещается только улучшение условий, влияющих на удар (см. новое Правило 8.1a).

#### **Причины изменения:**

- Строгость запрета касаться или перемещать свободные помехи либо касаться земли в водной преграде никогда не имела практической ценности, и была установлена целая плеяда исключений в Правилах и Решениях.
- Это создавало запутанность и сложность в применении Правил, например, в необходимости определения «тестировал» ли игрок состояние, случилось ли касание «в результате падения или при попытке его предотвратить» и аналогичные вопросы о применении многих исключений.
- Прежние запрещения приводили к штрафам, которые некоторым казались чересчур жесткими, например:
  - Когда нарушение было незначительным, а игрок не мог бы получить никакого преимущества, или даже аккуратный игрок не смог бы избежать штрафа, и
  - В соревновании, показываемом по телевидению, ни игрок, ни кто-либо еще на поле не могли заметить нарушения, и о нем стало известно лишь при последующем видеоповторе.
- Одинаковая трактовка в этих целях штрафной области и основной области упрощает Правила, уменьшает непонятность и избавляет от необязательных штрафов.
- Отмена таких ограничений соответствует целям штрафной области – главное не усложнить игроку игру, а дать ему возможность использовать рельеф, когда трудно или маловероятно сыграть мяч из штрафной области (например, когда мяч находится под водой).

## **28. Мяч, неиграемый в бункере**

**По Правилу 19.3b** У игрока теперь есть дополнительная опция, дающая право на рельеф вне бункера с использованием процедуры назад-по-линии, а суммарный штраф составляет два удара.

#### **Причины изменения:**

- Ситуации, когда игрок использует рельеф для неиграемого мяча в бункере, не так уж редки, например, когда мяч оказывается очень близко к передней или задней стенке бункера.
  - Обычно игроки используют рельеф назад-по-линии или боковой рельеф, в том числе потому, что неудобно возвращаться на находящееся за пределами бункера место предыдущего удара для того, чтобы сыграть с рельефом удар и расстояние, и это требует дополнительных сил.
  - После того как игрок выполнит удар из бункера и мяч останется в бункере, то игрока больше не остается вариантов игры извне бункера, а это особенно чувствительно, когда мяч находится где-то близко к стенке задней бункера и в этом случае у игрока может вообще не быть послабления в игре.
- Игра из бункера представляет для некоторых игроков повышенную сложность, особенно если бункер имеет крутые стенки.
  - Это является дополнительной проблемой в игре на счет ударов, поскольку игрок должен забивать в лунку каждый мяч и не может просто поднять мяч и перейти на следующую лунку после нескольких неудачных попыток выбить мяч из бункера.



- Предоставление таким игрокам опции релифа вне бункера позволит им продолжить игру без угрозы дисквалификации.
- Эта дополнительная опция приведет к общему штрафу в два удара:
  - Такой штраф соответствует значимости разрешаемого релифа.
  - Этой опцией нечасто будут пользоваться игроки, которые умеют играть из бункера.
- Игрок, который будет использовать эту дополнительную опцию, будет по сути штрафоваться одним ударом за релиф для неиграемого мяча и одним ударом за релиф вне бункера по процедуре назад-по-линии.
- Такой релиф также будет соответствовать другим Правилам, по которым, если неподвижное препятствие или участок в аномальном состоянии в бункере мешают игре, то у игрока есть вариант релифа без штрафа внутри бункера или дополнительный вариант релифа с одним ударом штрафа вне бункера по процедуре назад-по-линии.

## 29. Использование и замена клюшек, поврежденных во время раунда

### ***По Правилу 4.1:***

- Игроку разрешено продолжать использовать и/или починить любую поврежденную клюшку во время раунда, независимо от причины повреждения и даже тогда, когда клюшка была повреждена в раздражении.
- Игроку не разрешается заменять какую-либо поврежденную клюшку, кроме тех случаев, когда причиной повреждения стал не игрок (или кто-то, действующий в интересах игрока), а кто-либо еще.

### **Причины изменения:**

- Это изменение существенно упрощает сложные Правила о поврежденных клюшках.
- Ранее, определение того, являлась ли клюшка «непригодной для игры» могло требовать технической оценки, достаточными знаниями для которой обладает лишь небольшое количество игроков, и даже для рефери на гольф-поле может оказаться сложным незамедлительно дать такую оценку.
- Разрешение игроку продолжать использовать или заменять любую поврежденную клюшку, независимо от причины повреждения, послужит интересам игроков в нескольких аспектах.
  - Это поможет игрокам избежать штрафа в виде дисквалификации, который мог применяться ранее, если игрок в раздражении повреждал клюшку, а затем продолжал использовать эту клюшку, не замечая того, что shaft у нее слегка погнулся или случилось какое-либо еще повреждение.
  - Игрок теперь сможет выбирать, продолжать ли использовать эту клюшку в ее поврежденном состоянии или использовать другую клюшку; в то время как ранее, например, игроку, который в раздражении повредил паттер, не разрешалось использовать его в оставшейся части раунда (даже, если паттер остался пригодным к использованию), и игрок вынужден был закатывать патты веджем или другой клюшкой.
- Хотя теперь и будут случаться ситуации, что поврежденная клюшка станет непригодной для использования, и ее нельзя будет быстро починить на гольф-поле (например, когда отвалилась головка драйвера), но и ранее у игроков, как правило, отсутствовала практическая возможность заменить клюшку, если это не гольф элитного уровня.

- Это потенциальное неудобство (с точки зрения игрока) компенсируется возможностью использовать поврежденную клюшку или починить ее, равно как и последующим существенным упрощением Правила.
- Это изменение также соответствует и общему подходу, в соответствии с которым игрок обычно должен играть весь раунд только теми клюшками, с которыми он начал игру или добавил во время раунда до количества в 14 клюшек.

## 30. Использование устройств для измерения расстояний (УИР)

**По Правилам:** Действующие ранее по умолчанию положения Правила и Местного правила, поменялись местами:

- Правило 4.3 разрешает игрокам пользоваться УИР для измерения расстояний.
- Но Комитеты могут принимать Местное правило, запрещающее такое использование УИР.

### **Причины изменения:**

- Разрешение УИР соответствует принципам игры:
  - Вычисление расстояния до лунки или до другого объекта на гольф-поле не является тем умением игрока, к которому Правила предъявляют требование использовать только свои собственные (или своего кедди) способности.
  - Расстояния являются общедоступной информацией, которую игрок может получить от кого-угодно; на большинстве гольф-полей можно найти такую информацию на крышках спринклеров, на указателях, столбиках и т.д.
- УИР стали широко распространены с момента когда они появились - примерно 10 лет назад, и они разрешены в большинстве клубов по всему миру и на большинстве любительских соревнований, включая любительские соревнования USGA и R&A (начиная с 2014 года).
- Исходя из того, что во многих странах Местное правило об УИР было принято большинством Комитетов, то имеет смысл не ограничиваться лишь Местным правилом, а включить это положение в Правила гольфа.
- Разрешение пользоваться УИР самим Правилom поможет избежать возникающей путаницы, когда клубы или игроки не всегда понимают, что для использования УИР необходимо принятие Местного правила.
- В то же время Комитеты, которые не желают разрешать на данном гольф-поле или на конкретных соревнованиях использование электронных устройств, таких как УИР, могут запретить их использование.
- Измененный подход в этом вопросе приведет Правила в соответствие с реалиями, в которых гольфисты всех возрастов и все в большей мере считают, что они могут использовать на гольф-поле электронные устройства в целях, которые разрешены Правилами, например, поиск Правила гольфа или проверка прогноза погоды.
- Разрешение и предложение использовать УИР должно также способствовать темпу игры; такая зависимость была замечена в большинстве клубов и на многих любительских чемпионатах, принявших такое Местное правило.

## 31. Когда возвращать на место мяч, сдвинутый на паттинг-грине

**Правило 13.1d** изменяет процедуру, когда мяч на паттинг-грине сдвигается ветром, водой или по другой природной причине; он иногда должен будет возвращен на место, а иногда должен быть сыгран со своего нового места.

- Если мяч до того, как был сдвинут, поднимался и возвращался на место, то после сдвига мяч должен всегда возвращаться на место, независимо от причины сдвига.
- Мяч должен играть из новой позиции только в ситуации, если мяч до сдвига не поднимался и не возвращался на место.

**Причины изменения:**

- Когда мяч в состоянии покоя сдвигается природной силой, такой как ветер, то обычно мяч играет, как он лежит, поскольку движение мяча считается продолжением предыдущего удара, а на мяч не было воздействия со стороны какого-либо лица или объекта.
- Но когда сдвинутый мяч уже поднимался и возвращался на место, то связь с предыдущим ударом уже не столь очевидна.
- Это особенно актуально на паттинг-грине, где игроку по любой причине разрешено маркировать, поднимать мяч и возвращать его на место, и многие игроки делают это как нечто само собой разумеющееся.
  - Бывает трудно определить, был причиной сдвига мяча игрок или объект, либо мяч был сдвинут ветром или другим природным явлением.
  - Правила упростятся, если будет предусмотрено, что мяч всегда должен быть возвращен на место в ситуациях, когда он сдвинулся с места, на которое его установили после поднятия.
- Когда мяч в состоянии покоя на грине сдвигается:
  - Иногда это может привести к результату, кажущемуся несправедливым, например, когда мяч укатывается с грина (и может оказаться в бункере или воде) или подкатывается близко к лунке или даже закатывается в нее.
  - Требование возвращения на место мяча, который уже поднимался и возвращался на место, позволит избежать таких ситуаций.
- Это изменение может быть также полезным в условиях сильного ветра, поскольку позволит продолжать игру, в то время как в других случаях это было бы невозможно или несправедливо, поскольку зачастую мячи попросту сдуваются с гринов.