

Комитет по правилам соревнований
и спортивному судейству
Ассоциации гольфа России

«Одобрено»,
Протокол № 1 от 26 января 2017 г.

Пособие
по подготовке к экзамену
спортивных судей по гольфу
первой и всероссийской категории
(дисциплина - «Гольф»)

Москва - 2017

Введение

Настоящее Пособие ставит своей целью упростить и систематизировать процедуру подготовки к квалификационному экзамену кандидатам на получение (подтверждение) Всероссийской или первой судейской категории по гольфу (дисциплина «гольф»).

Если для судей III категории важным является знакомство с Правилами гольфа, как таковыми, если для судей II категории важным является свободная ориентация в книге Правил гольфа и умение применять их в ходе клубных соревнований, то для судей I категории и Всероссийской категории важным является доскональное знание «Решений по правилам гольфа» и умение использовать их в ходе соревнований регионального и всероссийского ранга. «Решения по правилам гольфа» содержат трактовки, разъяснения и практические применения правил игры в гольф, утвержденные международным спортивным объединением R&A Rules Limited и Ассоциацией гольфа Соединенных штатов Америки. В России «Решения» имеют статус методических рекомендаций, дополняющих, разъясняющих и комментирующих «Правила гольфа», которые, в свою очередь, носят обязательный для применения характер.

Обязательным для подготовки к экзамену является наличие у кандидата последнего издания книги «Решения по правилам гольфа» на русском языке.

Опытным российским рефери, которые свободно владеют английским языком и хорошо ориентируются в оригинальном издании «Decisions on the Rules of Golf» мы рекомендуем проделать все приведенные далее упражнения, чтобы поближе познакомиться с русскими эквивалентами англоязычных терминов, чтобы какие-либо русские формулировки или словосочетания не поставили в тупик знающего и опытного специалиста, воспитанного на английском тексте.

Что касается тех, кто впервые подробно знакомится с «Решениями по правилам гольфа» на русском языке, то мы можем порекомендовать следующий порядок подготовки к квалификационному экзамену:

- 1) Прочтите все решения в книге «Решения по правилам гольфа», желательно два раза. При втором прочтении попробуйте вначале давать свой ответ на поставленный в решении вопрос, а затем проверяйте себя, читая текст ответа.
- 2) Попытайтесь понять логику того, как основные «Правила гольфа» применяются для вынесения судейских решений в конкретных игровых ситуациях.
- 3) Вспомните не менее десяти случаев из Вашей собственной судейской практики, когда какие-либо спортивные ситуации в соревнованиях по гольфу не удавалось бы разрешить, пользуясь только и исключительно основной книгой «Правила гольфа». Познакомьтесь с предметным указателем «Решений по правилам гольфа» и попытайтесь с его помощью найти решения по точно таким или аналогичным спортивным ситуациям.
- 4) В спокойном режиме прорешайте все приведенные в этом пособии примеры во всех трех частях в соответствии с инструкциями. При этом Вам следует пользоваться книгой «Решения по правилам гольфа». На экзамене Вам **будет разрешено** пользоваться Вашим личным экземпляром книги «Решения по правилам гольфа». Чем больше закладок, пометок, записей на полях будет в Вашем экземпляре, тем легче Вам будет пользоваться данной книгой на экзамене.
- 5) Сверьте свой ответ с эталонным ответом в конце книги. В случае расхождения проанализируйте, в чем заключается Ваша ошибка.

6) Выберите 10 примеров из Части 2 и 30 пунктов сценария (все) из Части 3. Примеры из Части 1 не предполагают однозначного ответа, на экзамене такого рода примеров не будет, они приводятся в настоящем Пособии исключительно с тренировочными целями (научиться пользоваться предметным указателем).

Обеспечьте себе возможность провести в спокойных условиях «тренировку» к сдаче экзамена. Указанное количество примеров Вы должны быть в состоянии решить за 2 часа (120 минут). Засекайте время и начинайте!

7) Проверьте результат. Ниже написано, как считать баллы. Вам желательно набрать не менее 60 баллов.

8) Если с первой попытки пройти тренировку с надлежащим количеством набранных баллов не удалось, повторите через некоторое время тренировку с другими вопросами.

В официально утвержденном документе «Порядок подготовки спортивных судей по гольфу» написано, что специалисты, претендующие на присвоение (подтверждение) I или Всероссийской категории, обычно имеют большой практический опыт судейства. Такие судьи ежегодно в начале спортивного сезона «от корки до корки» перечитывают актуальное издание Решений по правилам гольфа, они практически наизусть помнят основные формулировки Правил гольфа, а при выполнении 5 – 8 судейств в качестве рефери за сезон многократно в течении конкретного дня судейства обращаются к Решениям по правилам гольфа по определенным возникающим вопросам. Было бы нелогично допустить, что теоретическую подготовку такого рода способны заменить какая-либо лекция или семинар. Таким образом, обязательным условием успешной сдачи данного экзамена является доскональное знание Правил гольфа и абсолютно свободная ориентация в Решениях по правилам гольфа, основанная на многолетнем опыте работы рефери на соревнованиях различного ранга.

Обучаемым при выполнении теста **разрешается** пользоваться Правилами гольфа, Решениями по правилам гольфа и личными записями. Обучаемым в ходе сдачи экзамена **запрещается** общаться с другими обучаемыми, им **запрещается** пользоваться любыми электронными устройствами (мобильными телефонами, коммуникаторами, планшетными компьютерами и т.п.). Как говорилось выше, на выполнение экзаменационного задания отводится 2 астрономических часа.

Экзаменационный билет состоит из двух разделов.

Первый раздел предполагает проверку знания и умения правильно применять Решения по правилам гольфа. Раздел включает 10 вопросов с 3 вариантами ответа, один из которых является верным. Обучаемому следует не только выбрать ответ, являющийся верным, но и вписать в бланк полный номер того Решения (или Решений) по Правилам гольфа, в котором описана данная (или очень близкая аналогичная) ситуация. Правильное указание нужного варианта ответа оценивается 2 баллами, правильное указание решения дополнительно оценивается 2 баллами. Максимальное количество баллов за ответ составляет 4, максимальное количество баллов по разделу составляет 40.

Второй раздел включает ситуационный тест «Шесть лунок с Решениями по правилам гольфа». Описана последовательная игра условного игрока на 6 лунках. В каждой ситуации, предполагающей вынесение судейского решения, обучаемый должен указать количество штрафных ударов (которых может и не быть в данной игровой ситуации) и дать ссылку на Решение по правилам гольфа или Правило гольфа, охватывающее данную ситуацию. Верное количество штрафных ударов оценивается 1 баллом, верное Решение (Правило) также оценивается одним баллом. Общее количество пунктов сценария будет равно 30. Максимальное зачетное количество баллов по второму разделу составляет 60.

Максимальное количество баллов по двум разделам составляет 100:

- от 75 до 100 баллов - оценка «Отлично»;
- от 60 до 74 баллов - оценка «Хорошо»;
- от 50 до 59 баллов - оценка «Удовлетворительно»;
- от 49 баллов и меньше - оценка «Неудовлетворительно».

Обучаемый считается успешно сдавшим экзамен, если он получил оценку «Отлично» или «Хорошо». Оценка «Отлично» позволяет выявить обучаемых, показавших особенно высокий уровень знаний, что может быть учтено впоследствии при назначении их на конкретные судейские должности. Оценка «Удовлетворительно» не является зачетной, но обучаемые, которые ее получают, могут быть допущены к повторной сдаче экзамена без повторного прохождения обучающего мероприятия. Сдавшие на «Неудовлетворительно» допускаются к повторной сдаче экзамена только при условии повторного прохождения обучающего мероприятия.

Настоящее пособие оформлено таким образом, чтобы его можно было распечатать и вписывать ответы карандашом в предусмотренные места, а затем сравнивать свои ответы с эталонными ответами в конце сборника, где информация приведена в клеточках, имеющих похожий формат.

Те, кто воспользуются данным Пособием, могут направлять свои замечания, предложения, а также указания на возможные ошибки и опечатки в Комитет по правилам соревнований и спортивному судейству (Комитет ПССС) Ассоциации гольфа России. Мы будем благодарны всем, кто пришлет нам свои отклики и поможет тем самым улучшить данное Пособие!

Часть 1.

Цель приведенных ниже упражнений заключается в том, чтобы научить экзаменуемого пользоваться предметным указателем.

Прочтите пояснения на стр. 585 книги «Решения по правилам гольфа». Ознакомьтесь со структурой предметного указателя и основными заголовками на стр. С-1 – С-8 книги.

В каждом из приведенных ниже примеров описана одна из ситуаций, возникших в ходе игры в гольф. По точно такой ситуации имеется Решение в книге, которое надо найти, предложив заголовки (ключевые фразы или термины) для предметного указателя. Задача состоит в том, чтобы привести как можно больше заголовков, отражающих приведенную ситуацию, и номер Решения, как такового.

Обращаем Ваше внимание на то, что заданий именно такого рода в квалификационном экзамене не будет. Мы приводим эти примеры исключительно для того, чтобы кандидаты попрактиковались в поиске в книге «нужного» Решения по ключевым фразам или терминам.

Пример:

Игрок держит флажок одной рукой и забивает в лунку короткий патт другой своей рукой.

Решение:

17-1/5

Заголовки

1. **Флажок**

2. **Мяч забит в лунку**

3. **Паттинг-грин**

4. **Удар**

1. После питча мяч игрока начинает катиться обратно к нему, он ставит свою клюшку перед этим мячом и останавливает его.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

2. Комитет дисквалифицирует участника в соревновании с учетом гандикапа за игру с более высоким гандикапом. Вместе с тем, в соревновании был предусмотрен приз за лучший гросс-счет.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

3. Игрок устанавливает свой мяч на прежнее место на паттинг-грине. Игрок не делал ничего, что вызвало бы сдвиг мяча, но мяч закатился в лунку.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4. Свингу игрока мешает колышек, обозначающий границы гольф-поля. Игрок считает, что колышек является препятствием, поднимает свой мяч и вбрасывает его по Правилу 24-2b.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

5. На основной части поля на положение мяча игрока, его линию его игры или область предполагаемого свинга оказывает влияние питч-вмятина, оставленная мячом его коллеги-соперника. Игрок хотел бы заделать её.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

6. Игрок, обслуживающий флажок для своего партнера, стоит непосредственно позади лунки, а не сбоку от нее.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

7. Игрок не может извлечь или идентифицировать мяч, который он считает своим мячом, лежащий в луже (скоплении случайной воды).

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

8. Игрок оборачивает полотенце вокруг себя перед принятием стойки около кактуса.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

9. Игрок играет временным мячом в отсутствие какой-либо возможности того, что первоначальный мяч потерян или находится за пределами гольф-поля.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

10. Игрок требует, чтобы был поднят мяч его коллеги-соперника, который лежит в 100 метрах впереди на паттинг-грине. Игрок заявляет, что мяч мешает его игре.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

11. В игре на счет ударов фор-бол игрок обнаруживает на 8-й лунке, что у него в бэге 15 клюшек, и не знает, как записать штраф в его счетной карточке.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

12. Игрок не может найти свой мяч. Через несколько минут стало известно, что его мячом сыграл другой игрок.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

13. Игрок не знает, является ли мост над водной преградой препятствием или он был объявлен неотъемлемой частью гольф-поля. Его мяч лежит на мосту и он ставит клюшку на поверхность моста при адресации.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

14. Игрок удаляет свободные помехи с того места, куда надлежит установить мяч.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

15. Кедди игрока уступает противнику его следующий удар.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

16. Игрок производит сметающее движение рукой по торчащему пучку травы на его линии патта, чтобы понять, является ли он свободным.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

17. В игре на счет ударов игрокам А и В надлежит начать игру в 09:00. Оба присутствуют в 08:56 и стартуют раньше без разрешения Комитета.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

18. Мяч игрока ударяется в его гольф-бэг, а затем в его кедди.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

19. Мяч игрока наполовину скрыт в траве в преграде. Объявив о своем намерении, игрок касается мяча и поворачивает его с целью его идентификации. Мяч не был замаркирован.

Решение:

Заголовки:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.

20. Мяч игрока, находящийся в движении, остановлен собакой после удара с паттинг-рина.

Решение:

Заголовки:

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.
- 5.
- 6.

21. Игрок сделал удар из бункера и не смог выбить мяч. Он затем выполнил свинг, попав клюшкой по песку, но это не изменило новое положение его мяча в бункере.

Решение:

Заголовки:

- 1.
- 2.
- 3.

22. Игрок сметает свободные помехи с линии своего патта ладонью руки.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

23. Игрок начинает раунд с 10 клюшками и просит другое лицо, но не своего кедди, идти вместе с группой и переносить дополнительно восемь клюшек, из которых он мог бы выбирать себе клюшки для игры во время раунда.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

24. В игре на счет ударов игрок предполагает, что его мяч после удара мог оказаться за пределами гольф-поля. Он играет временным мячом. Позже он находит первоначальный мяч, но не знает, находится тот в пределах гольф-поля или нет, и поэтому он решает трактовать свой временный мяч, как второй мяч по Правилу 3-3, и завершает лунку обоими мячами.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

25. Игрок намеренно ломает и удаляет часть куста в области, куда его мяч может укатиться после вбрасывания от ремонтируемого участка.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

26. Игрок поднимает свой мяч на фервее, потому что он мешает мячу другого игрока. Он знает, что он не может очищать этот мяч, но он бросает его своему кедди. Комитет не уверен, был ли в результате этого действия очищен мяч.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

27. Игрок поднимает и маркирует свой мяч в бункере, потому что он мешает мячу другого игрока. Маркер мяча игрока оказывается сдвинут, когда его коллега-соперник делает удар. Хотя первоначальное положение мяча известно, невозможно определить точное место, где лежал мяч.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

28. Игрок ищет потерянный мяч в течение десяти минут.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

29. Мяч потерян, но имеются сомнения относительно того, был ли он потерян в водной преграде или в случайной воде, появившейся из разлившейся преграды.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

30. Мяч игрока находится в преграде. Он делает тренировочный свинг и при этом перемещает листья и грунт в преграде. Кроме этого, он руками сгибает куст, улучшая область своего свинга.

Решение:

Заголовки:

1.

2.

3.

4.

5.

6.

7.

Часть 2

В приведенных ниже примерах Вам надлежит самостоятельно найти в книге «Решений по правилам гольфа» ситуацию, описанную в задании, или очень похожую на нее. Экзаменуемому отдельно начисляются 2 зачетных балла за то, что он верно выберет один правильный вариант ответа из трех предложенных («А», «Б» или «В»), и еще 2 балла за то, что укажет номер (код) того Решения по правилам гольфа из книги, которое обосновывает правильный ответ.

При самостоятельной тренировке «на время» желательно на каждое задание тратить в среднем не более 4 минут.

Пример.

Игрок не смог найти свой мяч и ввел другой мяч в игру. После этого он обнаружил, что его первоначальный мяч находится в лунке. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок должен продолжить игру вторым мячом, введенным в игру.*
- Б. Засчитывается счет, показанный первоначальным мячом.*
- В. Игрок выполнил удар по неверному мячу.*

Ответ:	Б	Номер (код) Решения по правилам гольфа:	1-1/2
--------	----------	---	--------------

1. В игре на счет ударов, мяч участника лежит в преграде, покрытый листьями, но часть мяча видна под углом сбоку. Игрок удаляет какое-то количество листьев, чтобы видеть мяч, когда он принимает стойку? Каким будет судейское решение?

- А. Штрафа нет.
- Б. Игрок подвергается штрафу в один удар.
- В. Игрок подвергается штрафу в два удара.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

2. В соревновании в игре на счет ударов игрок А был уверен, что его гандикап составлял десять ударов, хотя его фактический гандикап составлял девять ударов. Благодаря этой ошибке он выиграл соревнование. Результат соревнования был объявлен, и затем ошибка была обнаружена. Каким будет судейское решение?

- А. Результат следует оставить.
- Б. Нетто-счет участника следует увеличить на один удар.
- В. Участника следует дисквалифицировать.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

3. В игре на счет ударов гринкипер без ведома участника разравнивает граблями бункер, когда мяч участника лежит в бункере, и разравнивание улучшает положение этого мяча. Каким будет судейское решение?

- А. Участник подвергается штрафу в два удара.
- Б. Штрафа нет.
- В. Штрафа нет, но участник должен восстановить бункер в его первоначальное состояние.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

4. В игре на счет ударов игрок, переносивший четырнадцать клюшек, нашел на 17-й лунке гольф-поля клюшку другого игрока. Он подобрал потерянную клюшку, поместил ее в свой бэг, но не использовал ее, а по завершении раунда сдал найденную клюшку в Комитет. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок не подвергается штрафу.
- Б. Игрок подвергается штрафу в два удара.
- В. Игрок подвергается штрафу в четыре удара.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

5. Игрок, имевший право на два гандикаповых удара форы на лунке пар-3, попадает в лунку одним ударом. Каким будет его нетто-счет?

- А. Нетто-счет игрока будет 0.
- Б. Нетто-счет игрока будет 1.
- В. Нетто-счет игрока будет минус 1.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

6. В матчевой игре игрок берет с собой в бункер грабли, чтобы иметь возможность разровнять следы обуви после игры из бункера. Он втыкает рукоятку граблей в песок перед выполнением своего удара. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок проигрывает лунку.
- Б. Штрафа нет.
- В. Игрок подвергается штрафу в один удар.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

7. В матчевой игре кедди игрока, обслуживающий флажок, в процессе извлечения флажка выдергивает облицовку лунки. После этого мяч игрока закатывается в лунку без облицовки. Каким будет штраф?

А. Игрок проигрывает лунку.

Б. Игрок не подвергается штрафу, и мяч является забитым в лунку.

В. Игрок не подвергается штрафу, но патт должен быть выполнен повторно.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

8. В игре на счет ударов игрок выполняет тренировочный свинг и случайно клюшкой сдвигает свой мяч в игре. Каким будет судейское решение?

А. Штраф не налагается, и мяч должен быть установлен на прежнее место.

Б. Игрок подвергается штрафу в один удар и должен играть мяч, как он лежит.

В. Игрок подвергается штрафу в один удар и должен установить мяч на прежнее место.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

9. В матчевой игре кедди игрока случайно ногой пинает маркер мяча противника ближе к лунке. Каким будет судейское решение?

А. Штраф не налагается, и маркер мяча должен быть установлен на прежнее место.

Б. Игрок подвергается штрафу в один удар, а маркер мяча должен быть установлен на прежнее место.

В. Игрок проигрывает лунку.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

10. В игре на счет ударов игрок роняет свой маркер мяча с высоты 5 см над мячом, когда он наклоняется вниз, чтобы замаркировать позицию мяча. Маркер мяча ударяет мяч, и мяч сдвигается. Каким будет судейское решение?

А. Штраф не налагается, и игрок должен установить мяч на прежнее место.

Б. Игрок подвергается штрафу в один удар и должен установить мяч на прежнее место.

В. Игрок подвергается штрафу в один удар и должен играть мяч из его новой позиции.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

11. На второй лунке соревнования в игре на счет ударов игрок удалил мешающий его стойке колышек, обозначающий пространство за пределами гольф-поля. Игрок не знал, что удаление колышка наказывается штрафом, и сдал свою счетную карточку без включения штрафных ударов. Ошибка была обнаружена до завершения соревнования. Каким будет судейское решение?

- А. К счету игрока на 2-й лунке должны быть добавлены два штрафных удара.
- Б. К счету игрока на 2-й лунке должны быть добавлены четыре штрафных удара.
- В. Игрок дисквалифицируется.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

12. В матче в формате форсом между сторонами А - В и С - D, игрок А сыграл снаружи площадки-ти. Сторона С - D потребовала, чтобы другая сторона переиграла удар. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок А должен переиграть удар, и засчитывается первоначальный удар.
- Б. Игрок В должен переиграть удар, и первоначальный удар не засчитывается.
- В. Игрок А должен переиграть удар, и первоначальный удар не засчитывается.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

13. Мяч игрока приходит в состояние покоя на дорожке для каров так, что ближайшая точка рельефа находится позади этого препятствия. Игрок правильно определяет эту точку, поднимает мяч и вбрасывает его в соответствии с Правилom 24-2b. Мяч откатывается и приходит в состояние покоя ближе к лунке, чем ближайшая точка рельефа, но не ближе к лунке, чем место, где он первоначально лежал на дорожке. Какими будут судейское решение и процедура?

- А. Игрок не подвергается штрафу и должен перебросить мяч.
- Б. Игрок не подвергается штрафу, и брошенный мяч находится в игре.
- В. Игрок подвергается штрафу в один удар за неправильное вбрасывание, и брошенный мяч находится в игре.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

14. В игре на счет ударов между мячом игрока и лункой находится бункер. Игрок проходит через бункер, чтобы убрать грабли со своей линии игры. На обратном пути он разравнивает оставленные им следы обуви. Каким будет судейское решение?

- А. Штрафа нет.
- Б. Участник подвергается штрафу в два удара.
- В. Участник дисквалифицируется.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

15. Во время соревнований с условием, что участники должны играть мячами, марка и модель которых указаны в действующем «Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа», игрок, полагая, что его мяч может быть потерян или оказаться за пределами гольф-поля, играет временный мяч. Впоследствии он находит свой первоначальный мяч, а затем обнаруживает, что тот мяч, которым он сыграл, как временным, отсутствует в Перечне. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок не подвергается штрафу.
- Б. Игрок дисквалифицируется.
- В. На игрока налагается штраф в два удара.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

16. В матчевой игре во время поиска кедди противника случайно наступает на мяч игрока. Каким будет судейское решение?

- А. Противник проигрывает лунку.
- Б. Штраф на противника не налагается, и мяч должен быть установлен на прежнее место.
- В. На противника налагается штраф в один удар, и мяч должен быть установлен на прежнее место.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

17. В игре на счет ударов мяч участника лежит на основной части поля, упираясь в свободную ветку дерева. Вполне вероятно, что мяч сдвинется, когда игрок удалит ветку дерева. Коллега-соперник просит участника поднять его мяч, поскольку мяч мешает его игре. Участник делает это, но перед тем, как вернуть мяч на прежнее место, он удаляет ветку дерева. Каким будет судейское решение?

- А. Штрафа нет.
- Б. Он подвергается штрафу в один удар.
- В. Он подвергается штрафу в два удара.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

18. В матчевой игре игрок решает воспользоваться рельефом от неподвижного препятствия, маркирует позицию своего мяча и поднимает его. Затем он находит «ближайшую точку релифа» и понимает, что его мяч, брошенный в пределах одной длины клюшки от этой точки, почти наверняка будет неиграемым. Игрок устанавливает свой мяч на прежнее место и играет его из первоначальной позиции. Каким будет судейское решение?

- А. Штрафа нет.
- Б. Он подвергается штрафу в один удар.
- В. Он проигрывает лунку.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

19. В матче между игроками X и Y игрок X забивает мяч в лунку за четыре удара. Игрок Y сделал 4 удара, и его мяч лежит в бункере рядом с паттинг-грином. Игрок Y делает удар из бункера на паттинг-грин, поднимает свой мяч и переходит к следующей площадке-ти. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок Y не подвергается штрафу.
- Б. Игрок Y подвергается штрафу в виде проигрыша лунки, но так как он уже проиграл лунку, он фактически не подвергается штрафу.
- В. Игрок Y подвергается штрафу в виде проигрыша лунки, который применяется к следующей лунке.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

20. В игре на счет ударов мяч участника попал в боковую водную преграду, и мяч не был найден. Участник добросовестно, насколько возможно, определяет точку, где мяч в последний раз пересек границу этой преграды. Используя эту точку в качестве точки-ориентира, участник вбрасывает мяч в соответствии с Правилем 26-1с и играет его. Впоследствии первоначальный мяч участника оказывается найден в преграде в 15 метрах дальше точки-ориентира, использованной участником, и, следовательно, точка-ориентир была неправильной. Каким будет судейское решение?

- А. Участник должен продолжить игру мячом, сыгранным с неверного места, без дополнительного штрафа.
- Б. Участник должен продолжить игру мячом, сыгранным с неверного места, с дополнительным штрафом в два удара.
- В. Участник должен исправить свою ошибку, сыграв мячом, используя правильную точку-ориентир, поскольку он оказался виновен в серьезном нарушении Правила 26-1.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

21. Мяч игрока находится в водной преграде. Игрок оказывается отвлечен насекомым (свободной помехой), летающим в преграде, он решает прихлопнуть насекомое. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок подвергается совокупному штрафу в два удара по Правилу 23-1.
- Б. Игрок подвергается совокупному штрафу в два удара по Правилу 13-4.
- В. Штрафа нет.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

22. В игре на счет ударов мяч участника лежит в углублении на основной части поля, которое, по мнению участника, может оказаться норой норного животного. Участник, ничего не говоря, маркирует позицию своего мяча и поднимает его, чтобы определить, является ли это норой норного животного. Участник обнаруживает, что углубление является норой норного животного, и он пользуется рельефом по Правилу 25-1b. Каким будет судейское решение?

- А. Штрафа нет.
- Б. Участник подвергается штрафу в один удар.
- В. Участник подвергается штрафу в два удара.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

23. В игре на счет ударов мяч игрока А лежит около лунки в такой позиции, что может помочь игроку В, чей мяч лежит вне паттинг-гринга. Игрок А заявляет о своем намерении поднять свой мяч по Правилу 22. Тем не менее, игрок В говорит, что он не хочет, чтобы мяч игрока А был поднят. Игрок В играет прежде, чем у игрока А появилась возможность поднять свой мяч, и мяч игрока В ударяется в мяч игрока А. Какой штраф налагается на игрока В?

- А. Игрок В дисквалифицируется.
- Б. Игрок В подвергается штрафу в два удара.
- В. Игрок В штрафу не подвергается.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

24. В игре на счет ударов известно, что мяч игрока попадает в подземную дренажную трубу, начало которой находится за пределами гольф-поля. Мяч найден в той части дренажной трубы, которая находится под основной частью поля. Каким будет судейское решение?

- А. Игрок вправе вбросить мяч без штрафа согласно Правилу 24-2b(i).
- Б. Игрок вправе задействовать Правило 24-3b.
- В. Поскольку игрок не может идентифицировать этот мяч, как свой, игрок должен действовать по Правилу 27-1.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

25. В игре на счет ударов гольфист играет временным мячом с площадки-ти в ту же область, куда и первоначальным мячом. Он находит оба мяча в течение пяти минут, но мячи имеют идентичные маркировки, и игрок не может различать их. Один мяч находится в неиграемом положении, а другой - в играемом положении. Как должен действовать игрок?

А. Игрок должен признать мяч в неиграемом положении своим первоначальным мячом, и отказаться от другого мяча.

Б. Игрок должен выбрать один из мячей, признать его временным мячом и отказаться от игры другим мячом.

В. Игрок должен вернуться на площадку-ти. Его следующий удар будет пятым.

Ответ:		Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
--------	--	---	--

Часть 3

Условные гольфисты Иван и Петр играют вместе в соревновании в формате игры на счет ударов. Вы назначены судьей-наблюдателем («чекером») к этим двум гольфистам. В рамках задания Вам надо предоставить подробный анализ игры того из двоих, которого зовут Иваном.

Изложение событий на каждой из лунок назовем «сценарием», а каждый из пронумерованных пунктов – «пунктом сценария».

По каждому из пунктов сценария Вам надлежит указать во втором столбце таблицы для ответов Правило гольфа или Решение по правилам гольфа, в котором описана соответствующая ситуация, а в третьем столбце – количество начисляемых гольфисту штрафных ударов, которое может быть и нулевым. По каждому пункту сценария верное правило или решение оценивается 1 баллом и верно указанный штраф – 1 баллом.

При самостоятельной тренировке «на время» желательно на каждый пункт сценария тратить в среднем не более 2,5 минут.

Пример.

Лунка № 1. 370 метров, Пар-4:

1. Игрок выполнил хороший драйв на середину фервея лунки. Тем не менее, приблизившись к мячу он обнаружил, что тот заглубился в своем следе на коротко стриженном участке поля. Игрок поднял, очистил и вбросил мяч как можно ближе к тому месту, где мяч лежал, но не ближе к лунке.

2. Вторым удар игрока ушел чуть правее и его мяч оказался в бункере у паттинг-грена. Перед выполнением удара игрок удалил консервную банку, которая лежала в бункере рядом с его мячом.

3. К сожалению, его следующий удар оказался неудачен. Мяч попал в стенку бункера и, скатившись, остановился у ботинка игрока все еще в бункере. Когда игрок убрал ногу, мяч скатился в след от ботинка. Игрок установил мяч на то место, где мяч был остановлен ботинком.

4. Перед ударом игрок совершил два тренировочных свинга, каждый раз касаясь песка в бункере. Ему удалось хороший удар, и мяч остановился в метре от лунки.

5. Игрок заделал след от чужого мяча на своей линии патта и забил мяч в лунку.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило 25-2	0
2	Правило 24-1	0
3	Решение 19-2/1	1
4	Решение 13-4/3	2
5	Правило 16-1	0

Лунка 1:

475 метров, Пар-5

1. Иван хорошо пробил свой драйв на 1-й лунке, но попал левее, в густой раф. Иван решил сыграть временным мячом и объявил о своем намерении Петру. К сожалению, этот удар тоже пошел влево, и мяч попал в легкий раф, не долетев до первоначального мяча.

2. Иван нашел и сыграл мяч, который лежал в плохом положении в легком рафе, полагая, что это был его временный мяч, но тут обнаружил свой временный мяч немного дальше. Он пробил по своему временному мячу, а затем пошел вперед, чтобы искать свой первоначальный мяч. Через три минуты был найден первоначальный мяч Ивана, хотя Иван смог сыграть им только вбок, обратно на фервей. Он поднял свой временный мяч.

3. Когда Иван приближался к своему мячу, рядом с ним приземлился другой мяч, пробитый со стороны тренировочной площадки. Иван небрежно отправил мяч обратно на тренировочную площадку, чтобы навести порядок на фервее. После этого Иван пробил собственный мяч своим вудом №3.

4. Иван полагал, что его мяч пришел в состояние покоя в бункере и покрыт листьями. Он зондировал листву своей клюшкой и в процессе этого коснулся грунта в преграде.

5. Иван посчитал свой следующий удар практически невозможным, объявил мяч неиграемым и вбросил его в месте, находящемся как можно ближе к тому, откуда он сыграл в последний раз с фервея. На этот раз Иван сыграл хороший удар, и мяч оказался в одном метре от лунки.

6. Иван замаркировал позицию своего мяча, и когда наступила его очередь делать патт, он подкатил паттером свой мяч к месту, с которого тот был поднят. Он паттом закатил мяч в лунку.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило	
2	Решение	
3	Решение	
4	Решение	
5	Правило	
6	Решение	

Лунка 2:

402 метра, Пар-4

1. Поскольку 2-я лунка была с изгибом направо, Иван решил установить мяч на подставку-ти в дальней левой части площадки-ти, настолько далеко, что он фактически стоял снаружи от левого ти-маркера. Он пробил свой драйв, и мяч отскочил от крышки спринклера и приземлился на фервее.

2. Иван заволновался, что его мяч мог оказаться поврежден, когда он попал в крышку спринклера, став непригодным для игры. Он объявил Петру, что хотел бы поднять и осмотреть его. Петр наблюдал за поднятием мяча, и они установили, что мяч был в хорошем состоянии. Иван очистил мяч от грязи перед тем, как установить его на прежнее место.

3. Подводящий удар Ивана айроном №7 попал в раф слева от грина. Когда он добрался до своего мяча, то нашел его лежащим в питч-вмятине, частично наполненной водой. Он определил ближайшую точку релифа, которая была не ближе к лунке, не в преграде и не на паттинг-грине и в которой питч-вмятина более не мешала,

4. Иван вбросил свой мяч в соответствии с Правилами. От того места, где мяч сначала коснулся земли, он откатился на расстояние примерно двух длин клюшек. Иван достал свой драйвер, чтобы измерить, не превысило ли это расстояние две длины клюшки. Во время измерений он случайно сдвинул свой мяч. Он установил мяч на прежнее место, поскольку выяснилось, что тот находился в пределах двух длин клюшки.

5. Иван сделал чип на грин и почти попал в лунку, ему остался лишь короткий патт. Дурачась, он присел на корточки позади мяча и забил мяч в лунку движением, подобным тому, которое используется в бильярде.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило	
2	Правило	
3	Решение	
4	Решение	
5	Решение	

Лунка 3:

411 метров, Пар-4

1. Установив мяч на подставку-ти на 3-й лунке, Иван выдрал несколько травинок непосредственно позади мяча на подставке. Он пробил хороший удар на середину фервея, а затем сыграл свой следующий удар в правый раф.

2. Иван сразу же нашел мяч и выполнил хороший питч на 30 метров. Приблизившись к мячу, который он сыграл, он обнаружил, что это был не его мяч. Он вернулся в ту область, из которой был сыгран мяч, и через три минуты нашел там еще один мяч, которым он сыграл на грин, обнаружив затем вновь, что и это был не его мяч. Итак, Иван вернулся в область рафа во второй раз.

3. Поискав далее в течение еще одной минуты, Иван наконец нашел свой мяч. В общей сложности прошел промежуток времени в десять минут с момента, когда он начал свой первоначальный поиск. Затем Иван сделал неудачный удар в бункер около грина.

4. На макушке мяча Ивана сидел паук. Он осторожно удалил его пальцами, не касаясь мяча или песка.

5. Удар из бункера был удачным. Иван пошел замаркировать свой мяч, но не смог найти свой «удачливый» маркер, поэтому он решил замаркировать мяч веткой, которую он нашел лежащей рядом с паттинг-грином. Иван установил свой мяч на прежнее место и паттом забил мяч в лунку.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Решение	
2	Решение	
3	Решение	
4	Решение	
5	Решение	

Лунка 4:

329 метров, Пар-4

1. Иван сыграл айроном, чтобы обеспечить себе хорошую позицию мяча на этой короткой лунке пар-4. К сожалению, он пробил по мячу неудачно, и тот приземлился в чаще деревьев. Приближаясь к месту предполагаемого нахождения мяча, он увидел ядовитую змею, рядом с которой лежал его мяч. Иван вбросил мяч в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки рельефа, где было безопасно играть.

2. Иван все еще немного волновался по поводу змеи, он выполнил быстрый тренировочный свинг и при этом выбил из рафа скрытый ничейный мяч. Иван проигнорировал его и быстро пробил свой мяч обратно на фервей.

3. Иван был слегка возбужден и решил немного послушать музыку в плеере через наушники. Он включил свою любимую песню, которая задает темп во время выполнения свинга. Слушая музыку во время удара, он выполнил хороший свинг своим 8-м айроном, добившись хорошего контакта клюшки с мячом.

4. Мяч после удара пришел в состояние покоя на грине в трех метрах от лунки. Когда Иван собирался сделать патт, ветер усилился вызвал колебания его мяча. Хотя мяч еще колебался, он пробил его в лунку.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Решение	
2	Решение	
3	Решение	
4	Решение	

Лунка 5:

128 метров, Пар-3

1. После завершения 4-й лунки Иван и Петр по ошибке начали играть на 9-й лунке, которая проходит параллельно 5-й. По достижении 9-го грена они поняли свою ошибку и немедленно вернулись на 5-ю площадку-ти.
2. Когда Иван выполнял даунсвинг во время удара с площадки-ти, головка клюшки отделилась от shaft. Иван продолжил свинг, но контакта клюшки с мячом не произошло. Тогда он выбрал себе другую клюшку из бэга и выполнил удар, попав на грин.
3. Иван замаркировал позицию своего мяча и позицию мяча Петра без ведома Петра. Когда Иван передал мяч Петра ему обратно, тот установил свой мяч на прежнее место. Иван передал свой собственный мяч своему кедди, чтобы тот его очистил.
4. По ошибке кедди вернул Ивану другой мяч, и Иван установил его на то место, где раньше лежал его первоначальный мяч. После этого он забил паттом мяч в лунку и сделал драйв со следующей площадки-ти.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило	
2	Решение	
3	Решение	
4	Решение	

Лунка 6:

439 метров, Пар-5

1. При выполнении драйва у Ивана получился удар хук, мяч попал в заросли деревьев. Поискав свой мяч несколько мгновений, Иван сказал Петру: «Этот потерялся. Я вернусь на площадку-ти и сыграю другой».

2. Добравшись до площадки-ти, он установил другой мяч на подставку-ти и произвел адресацию к мячу. В этот момент Петр закричал: «Вот ваш мяч!» (он ударился об одно из деревьев и отскочил в сторону фервея). Поскольку не прошло пять минут с момента, когда Иван начал искать свой первоначальный мяч, он поднял мяч, только что установленный на подставку-ти, и направился играть своим первоначальным мячом.

3. После следующего удара Ивана мяч неудачно ушел вправо в густой раф возле грина. Уже имея раньше в этом раунде опыт игры не своим мячом, Иван объявил Петру, что он собирается идентифицировать мяч. Иван не стал маркировать мяч, но он предоставил Петру возможность наблюдать, как он поворачивал мяч на месте, чтобы установить, что это был его мяч. Затем Иван пробил удар на грин, и от мяча до лунки осталось около 10 метров.

4. Иван пробил свой первый патт слишком сильно, и Петр, опасаясь, что мяч может попасть по гольф-бэгу Ивана, подбежал и перенес его.

5. На линии патта Ивана был след от мяча, и Петр заделал его для Ивана. Однако, он заделал его не слишком хорошо, и след мяча по-прежнему явно мешал игре Ивана, поэтому Иван выровнял его как следует.

6. Иван заметил немного рассыпанной земли на внутренней кромке лунки, он вдавил ее в кромку лунки перед тем, как выполнить завершающий патт.

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило	
2	Решение	
3	Решение	
4	Правило	
5	Решение	
6	Решение	

Ответы

Часть 1

1.

Решение: 1-2/5.5

Заголовки:

- | | |
|----|--|
| 1. | Мяч отклонен или остановлен |
| 2. | Оказание влияния на движение мяча / Изменение физических условий |
| 3. | Серьезное нарушение Правил |

2.

Решение: 33-1/13

Заголовки:

- | | |
|----|---|
| 1. | Комитет |
| 2. | Соревнование с учетом гандикапа и гандикаповые удары форы |
| 3. | Приз |

3.

Решение: 20-3d/1

Заголовки:

- | | |
|----|--|
| 1. | Мяч установлен или установлен на прежнее место |
| 2. | Лунка |
| 3. | Мяч забит в лунку |

4.

Решение: 18-2/3

Заголовки:

- | | |
|----|--|
| 1. | Мяч вброшен или переброшен |
| 2. | Мяч поднят |
| 3. | Забор, линия, стена или кольшки, ограничивающие гольф-поле |
| 4. | Использовано неприменимое правило или процедура |
| 5. | Препятствия |
| 6. | За пределами гольф-поля |
| 7. | Кольшки |

5.

Решение: 13-2/8

Заголовки:

- | | |
|----|--------------------------------|
| 1. | Область предполагаемого свинга |
| 2. | По справедливости |
| 3. | Положение мяча изменилось |
| 4. | Линия игры |
| 5. | Питч-вмятина |
| 6. | Основная часть поля |

6.

Решение: 17-1/4

Заголовки:

- | | |
|----|-------------|
| 1. | Флажок |
| 2. | Лунка |
| 3. | Линия патта |

7.

Решение: 25-1/1

Заголовки:

- | | |
|----|--------------------------------|
| 1. | Случайная вода |
| 2. | Поиск мяча и его идентификация |
| 3. | Уверенность (или знание) |

8.

Решение: 1-2/10

Заголовки:

- | | |
|----|--|
| 1. | Помощь или защита, принятие |
| 2. | Снаряжение |
| 3. | По справедливости |
| 4. | Оказание влияния на движение мяча / Изменение физических условий |
| 5. | Улучшение области предполагаемых стойки или свинга, позиции или положения мяча либо линии игры или патта |
| 6. | Полотенце |

9.

Решение: 27-2a/3

Заголовки:

1. Потерянный мяч
2. За пределами гольф-поля
3. Временный мяч

10.

Решение: 22/3

Заголовки:

1. Мяч, помогающий или мешающий игре
2. Мяч поднят
3. Неоправданная задержка

11.

Решение: 4-4a/10

Заголовки:

1. Клюшка (клюшки)
2. Игра на счет ударов в формате фор-бол
3. Многократное применение штрафов
4. Счета и счетные карточки

12.

Решение: 27/6

Заголовки:

1. Потерянный мяч
2. Неверный мяч

13.

Решение: 13-4/30

Заголовки:

1. Мост
2. Установка клюшки на поверхность
3. Неотъемлемая часть поля
4. Границы и области гольф-поля
5. Препятствия
6. Статус объекта
7. Водные преграды

14.

Решение: 23-1/6.5

Заголовки: 1. Мяч установлен или установлен на прежнее место
2. Свободные помехи

15.

Решение: 2-4/3.5

Заголовки: 1. Мяч поднят
2. Кедди
3. Уступка
4. По справедливости
5. Удар

16.

Решение: 16-1a/11

Заголовки: 1. Трава или дёрн
2. Линия пагта
3. Свободные помехи
4. Корни
5. След(ы) от шипов

17.

Решение: 6-3a/5

Заголовки: 1. Комитет
2. Группы и состав групп
3. Время старта
4. Штрафы наложены, модифицированы или отменены Комитетом

18.

Решение: 19-2/7

Заголовки:

- | | |
|----|---------------------------------|
| 1. | Мяч отклонен или остановлен |
| 2. | Кедди |
| 3. | Снаряжение |
| 4. | По справедливости |
| 5. | Многократное применение штрафов |

19.

Решение: 12-2/2

Заголовки:

- | | |
|----|--------------------------------|
| 1. | Мяча коснулись |
| 2. | Очистка мяча |
| 3. | Маркировка позиции мяча |
| 4. | Раф |
| 5. | Поиск мяча и его идентификация |

20.

Решение: 19-1/7

Заголовки:

- | | |
|----|-----------------------------|
| 1. | Мяч отклонен или остановлен |
| 2. | Собака |
| 3. | Внешний фактор |
| 4. | Паттинг-грин |
| 5. | Удар отменен или отозван |
| 6. | Терминология |

21.

Решение: 13-4/35

Заголовки:

- | | |
|----|---------------------------------|
| 1. | Бункер |
| 2. | Установка клюшки на поверхность |
| 3. | Песок |

22.

Решение: 16-1a/9

Заголовки:

- | | |
|----|------------------------------|
| 1. | Листья |
| 2. | Линия патта |
| 3. | Свободные помехи |
| 4. | Тестировать или тестирование |

23.

Решение: 4-4a/16

Заголовки:

- | | |
|----|----------------------------------|
| 1. | Кедди |
| 2. | Клюшка (клюшки) |
| 3. | Множественное применение штрафов |
| 4. | Внешний фактор |
| 5. | Статус объекта |

24.

Решение: 3-3/1

Заголовки:

- | | |
|----|-------------------------|
| 1. | Сомнения в процедуре |
| 2. | За пределами гольф-поля |
| 3. | Временный мяч |
| 4. | Второй мяч |

25.

Решение: 1-2/3

Заголовки:

- | | |
|----|---|
| 1. | Мяч, находящийся в состоянии покоя, сдвинут |
| 2. | Оказание влияния на движение мяча / Изменение физических условий |
| 3. | Улучшение области предполагаемых стойки, свинга, позиции или положения мяча либо линии игры или патта |
| 4. | Дерево или куст |

26.

Решение: 21/3

Заголовки:

1. Кедди
2. Очистка мяча
3. Комитет
4. Сомнение в отношении фактов

27.

Решение: 20-3b/6

Заголовки:

1. Мяч установлен или установлен на прежнее место
2. Бункер
3. Положение мяча изменилось

28.

Решение: 6-7/2

Заголовки:

1. Потерянный мяч
2. Неоправданная задержка

29.

Решение: 1-4/7

Заголовки:

1. Случайная вода
2. Сомнение в отношении фактов
3. По справедливости
4. Потерянный мяч
5. Уверенность (или знание)
6. Водные преграды

30.

Решение:

13-4/28

Заголовки:

1.	Область предполагаемого свинга
2.	Бункер
3.	Установка клюшки на поверхность
4.	Улучшение области предполагаемых стойки или свинга и т.п.
5.	Свободные помехи
6.	Множественное применение штрафов
7.	Водные преграды

Часть 2

	Ответ:	Номер (код) Решения по правилам гольфа:	
1.	В		12-1/3
2.	А		6-2b/1
3.	Б		13-2/4
4.	А		4-4a/8
5.	В		2-1/2
6.	А		13-4/0.5
7.	Б		17/7
8.	В		18-2/20
9.	Б		20-1/7
10.	Б		20-1/15
11.	Б		6-6d/6
12.	В		29-1/1
13.	А		20-2c/1.7
14.	Б		13-2/29
15.	А		5-1/3
16.	Б		18-3b/3
17.	Б		23-1/8
18.	Б		18-2/12
19.	А		7-2/1.5
20.	А		26-1/17
21.	В		13-4/16.5
22.	А		20-1/0.7
23.	А		3-4/1
24.	А		24-2b/12
25.	Б		27/11

Часть 3

Лунка 1

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило 27-2	0
2	Решение 15/7	2
3	Решение 7-2/5	0
4	Решение 12-1/4	0
5	Правило 28	1
6	Решение 16-1d/3	0

Лунка 2

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило 11-1	0
2	Правило 5-3	1
3	Решение 25/3	0
4	Решение 18-6/1	0
5	Решение 14-1a/2	2

Лунка 3

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Решение 13-2/3	0
2	Решение 15-3b/2	4
3	Решение 27/2	0
4	Решение 23-1/5	2
5	Решение 20-1/16	0

Лунка 4

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Решение 1-4/10	0
2	Решение 7-2/7	0
3	Решение 14-3/17	2
4	Решение 14-5/2	0

Лунка 5

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило 11-5	2
2	Решение 14/3	0
3	Решение 20-1/4	0
4	Решение 15-2/3	2

Лунка 6

Пункт сценария	Правило / Решение	Штрафные удары
1	Правило 27-1	0
2	Решение 27-1/1	0
3	Решение 12-2/2	1
4	Правило 24-1	0
5	Решение 16-1с/1	0
6	Решение 16-1а/5	2