

# I. Основы игры

## Правила I – 4

### Правило I Игра, поведение игрока и Правила

**Назначение Правила:** Правило I знакомит с основополагающими принципами игры:

- Играйте гольф-поле, каким вы его находите, и играйте ваш мяч, как он лежит.
- Играйте, руководствуясь Правилами и соблюдая дух игры.
- В случае нарушения Правил Вы обязаны сами применять к себе штрафы, чтобы не получать какого-либо потенциального преимущества перед вашим противником в матчевой игре или другими игроками в игре на счет ударов.

#### I.1 Игра в гольф

В гольф играют, выполняя удары клюшкой по мячу; игра на каждой лунке для вас начинается ударом из *области-ти* и заканчивается, когда ваш мяч забит в лунку на *паттинг-грине*.

В большинстве случаев вам следует играть *гольф-поле*, каким вы его находите, и играть свой мяч, как он лежит.

#### I.2 Стандарты поведения игрока

Все игроки должны играть, следуя духу игры, а именно:

- Вести себя порядочно – в том числе, соблюдать Правила, применять все штрафы и быть честными во всех других аспектах игры.
- Проявлять уважение к другим – в том числе, играть в быстром темпе, не подвергать других опасности и не отвлекать других игроков от игры.
- Надлежащим образом ухаживать за *гольф-полем* – в том числе, возвращать на место дивоты, заравнивать *бункеры*, устранять следы от падения мячей и не наносить *гольф-полю* излишние повреждения.

Вам следует выяснить, был ли принят *Комитетом* Кодекс поведения, поскольку вы можете получить штраф, если не будете придерживаться норм этого Кодекса.

#### I.3 Игра в соответствии с Правилами

Ожидается, что в случае нарушения Правил вы осознаете это и честно применяете к себе штрафы.

Вы можете обратиться за помощью по вопросам Правил к *рефери* или *Комитету*, однако, если такая помощь не доступна в разумное время, вы должны продолжать играть и прояснить свой вопрос позже.

Иногда во время игры вам придется делать приблизительные оценки, например, определять место, на которое вам нужно *возвратить* свой мяч, определять точку, где ваш мяч пересек границу *штрафной области* или точку для использования рельефа в соответствии с Правилами. В таких случаях вы должны принять во внимание всю имеющуюся информацию и составить свое обоснованное суждение.

Штраф применяется в случаях, когда нарушение Правил происходит в результате ваших собственных действий, действий вашего *кедди* или действий другого лица, совершенных по вашему указанию или с вашего ведома.

Штрафы предназначены для того, чтобы исключить какое-либо потенциальное преимущество. Существует три основных уровня штрафов:

- Штраф в один удар: Применяется как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*.
- Основной штраф: Проигрыш лунки в *матчевой игре* и два удара штрафа в *игре на счет ударов*.
- Дисквалификация: Применяется как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*.

[См. полные Правила] Более подробная информация о штрафах, в том числе о том, как применяются штрафы при множественных нарушениях.

## Правило 2 Гольф-поле

**Назначение Правила:** Правило 2 знакомит с базовыми сведениями о гольф-поле, которые вам следует знать:

- Гольф-поле состоит из пяти определенных областей, и
- Есть несколько типов определенных объектов и обстоятельств, которые могут вмешиваться в вашу игру.

Важно понимать в какой области гольф-поля лежит ваш мяч, а также статус вмешивающихся в игру объектов и обстоятельств, поскольку от этого часто зависят имеющиеся у вас варианты игры своим мячом или использования рельефа.

### 2.1 Пределы гольф-поля и пространство за пределами гольф-поля

Игра в гольф проходит на *гольф-поле*. Области, расположенные не на *гольф-поле*, находятся за *пределами гольф-поля*.

### 2.2 Определенные области гольф-поля

Существует пять *областей гольф-поля*. К *основной области* относится все *гольф-поле*, за исключением четырех особых *областей гольф-поля*, указанных ниже.

- *Область-ти* той лунки, на которой вы играете (Правило 6.2),
- Все *штрафные области* (Правило 17),
- Все *бункеры* (Правило 12), и
- *Паттинг-грин* той лунки, на которой вы играете (Правило 13).

Важно понимать в какой *области гольф-поля* лежит ваш мяч, поскольку от этого зависит, какие Правила игры мячом или использования рельефа вам следует применять.

[См. полные Правила] Информация о том, в какой области гольф-поля лежит мяч, если он одновременно находится на двух участках гольф-поля.

## РИСУНОК 2.2: ОПРЕДЕЛЕННЫЕ ОБЛАСТИ ГОЛЬФ-ПОЛЯ



К **основной области** относится все гольф-поле, за исключением следующих областей:

- |              |                    |
|--------------|--------------------|
| 1 Область-ти | 3 Штрафные области |
| 2 Бункеры    | 4 Паттинг-грин     |

### 2.3 Объекты или обстоятельства, которые могут вмешиваться в вашу игру

Рельеф без штрафа может быть доступен при вмешательстве следующих объектов:

- *Свободные помехи* (Правило 15.1),
- *Подвижные препятствия* (Правило 15.2), и
- *Участок в аномальном состоянии*, а именно, *нора животного, ремонтируемый участок, неподвижное препятствие и временная вода* (Правило 16.1).

Но вы не имеете права на рельеф без штрафа при вмешательстве в вашу игру *граничного объекта* или *неотъемлемого объекта гольф-поля*.

### 2.4 Зоны, запрещенные для игры

*Зона, запрещенная для игры*, – это часть *гольф-поля*, из которой вам не разрешается играть свой мяч. Вы также должны использовать рельеф, если *зона, запрещенная для игры*, мешает вашей *стойке* или области планируемого *свинга*, когда вы играете мяч, находящийся вне *зоны, запрещенной для игры*.

## Правило 3 Соревнование

**Назначение Правила:** В **Правиле 3** рассматриваются три главных особенности любого соревнования по гольфу, а именно:

- Матчевая игра или игра на счет ударов,
- Индивидуальная игра или игра с партнером, в составе стороны, и
- Подсчет результатов без учета гандикапа (гросс-счет) или с учетом гандикапа (нетто-счет).

### 3.1 Главные особенности каждого соревнования

**Форматы игры.** *Матчевая игра* и *игра на счет ударов* – это совершенно различные форматы игры:

- В *матчевой игре* вы и ваш *противник* соревнуетесь друг с другом на основании подсчета выигранных, проигранных или сыгранных вничью лунок.
- В обычном формате *игры на счет ударов* все игроки соревнуются друг с другом на основании суммарного счета каждого игрока (в Правиле 21 рассматриваются другие форматы *игры на счет ударов*, которые используют другие методы ведения счета).

Вы играете в гольф либо индивидуально, играя сам за себя, либо с *партнером*, соревнуясь вместе, как *сторона*. Хотя в Правилах 1- 20 акцент сделан на индивидуальной игре, но они также применяются при игре *партнеров* или команд.

**Гросс-счет или нетто-счет.** В соревновании без учета гандикапа ваш «гросс-счет» на лунке или в *раунде* – это суммарное количество ваших ударов.

В соревновании с учетом гандикапа ваш «нетто-счет» на лунке или в *раунде* – это ваш гросс-счет, скорректированный на ваши гандикаповые удары.

## 3.2 Матчевая игра

**Назначение Правила:** В матчевой игре действуют специальные Правила (в частности, в отношении уступок и предоставления информации о количестве сделанных ударов), потому что вы и ваш противник:

- Соревнуетесь на каждой лунке исключительно друг с другом,
- Можете наблюдать игру друг друга, и
- Можете защищать свои интересы.

### 3.2а Результат лунки и матча

В *матчевой игре* результат лунки или матча определяется следующим образом:

- Вы выигрываете лунку, если вы завершаете лунку за меньшее количество ударов, чем ваш *противник*, если ваш *противник* уступает вам лунку или если ваш *противник* получает *основной штраф* (проигрыш лунки).
- Вы играете лунку вничью, если вы и ваш *противник* завершаете лунку за одинаковое количество ударов.
- Вы выигрываете матч, если вы выигрываете у своего *противника* большее количество лунок, чем количество лунок, оставшееся сыграть, если ваш *противник* уступает вам матч или если ваш *противник* дисквалифицирован.
- Если в вашем матче после финальной лунки ничья, и вам нужно выявить победителя, то матч продлевается каждый раз на одну лунку до тех пор, пока не определится победитель.

### 3.2б Уступки

Вы можете уступить своему *противнику* его следующий *удар*, лунку или матч, но уступка считается сделанной только тогда, когда об этом ясно заявлено.

Уступка является окончательной – это означает, что после того, как вы сделали уступку, вы ее не можете отозвать, а ваш *противник* не может отклонить.

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация об уступках и о том, как они делаются.

### 3.2с Применение гандикапов в матче с учетом гандикапа

Вам и вашему *противнику* следует сообщить друг другу о своих гандикапах до начала матча. Если вы объявляете неверный гандикап и не исправляете ошибку до того, как ваш *противник* выполнит удар:

- Если объявленный гандикап завышен, и это влияет на количество ударов, которые вы получаете или отдаете, вы подлежите **дисквалификации**.
- Если объявленный гандикап занижен, то штрафа нет, и вы должны играть матч с заниженным гандикапом.

Гандикаповые удары учитываются по лункам, и лунку выигрывает тот, у кого меньший нетто-счет на этой лунке. Если продлевается ничейный матч, то гандикаповые удары учитываются на лунках в том же порядке, что и во время *раунда*.

[См. полные Правила] Более подробная информация о применении гандикапов в матче.

### 3.2d Ваши обязанности в матчевой игре

Вы обязаны:

- Сообщать своему *противнику* правильное количество сделанных ударов, когда он вас об этом спросит,
- Сообщать своему *противнику* о полученном штрафе при первой разумной возможности, и
- Знать счет матча.

В матче вам следует защищать свои права и интересы в соответствии с Правилами:

- Если вы знаете или предполагаете, что *противник* нарушил Правило, которое влечет за собой штраф, то вы можете отреагировать на это нарушение или проигнорировать его.
- Но если вы и ваш *противник* умышленно договариваетесь игнорировать нарушение или штраф, о применении которого вы оба знаете, то вы оба подлежите **дисквалификации**.
- Если вы и ваш *противник* разошлись во мнениях в отношении того, нарушил ли один из вас Правило, то вы можете защитить свои права, запросив судейское решение.

[См. полные Правила] Более подробная информация об обязанностях игроков, о том, когда применяется штраф, если вы сообщаете противнику неверное количество сделанных ударов или не сообщаете ему о своем штрафе.

## 3.3 Игра на счет ударов

**Назначение Правила:** В игре на счет ударов действуют специальные Правила (в частности, в отношении счетной карточки и требования забивать мяч в лунку), поскольку:

- Вы соревнуетесь со всеми другими игроками соревнования, и
- Правила должны применяться одинаково ко всем игрокам.

После раунда вы и ваш маркер должны заверить правильность вашего счета на каждой лунке, и вы должны сдать счетную карточку в Комитет.

### 3.3a Победитель в игре на счет ударов

Победителем является игрок, который завершает все раунды с наименьшим суммарным количеством ударов.

### 3.3b Ведение счета в игре на счет ударов

**Обязанности Маркера.** Во время раунда после каждой лунки вашему маркеру следует сверить с вами количество ударов, которые вы сделали на этой лунке, и внести этот гросс-счет в вашу счетную карточку.

По окончании раунда ваш маркер должен заверить вашу счетную карточку с записанными счетами на лунках. Если у вас было более одного маркера, то каждый маркер должен заверить счет на тех лунках, на которых он был у вас маркером.

**Ваши обязанности.** По окончании раунда:

- Вам следует внимательно проверить записанный маркером счет по лункам и урегулировать с Комитетом любые возникшие вопросы,
- Вы должны убедиться, что маркер заверил счетную карточку с записанными счетами лунок,
- Вам не разрешается без согласия маркера или без одобрения Комитета изменять записанный маркером счет на какой-либо лунке, и
- Вы должны сами заверить счетную карточку со счетами лунок и незамедлительно сдать ее в Комитет, после чего вам не разрешается вносить изменения в вашу счетную карточку.

Если вы нарушите любое из этих требований, вы подлежите **дисквалификации**.

**РИСУНОК 3.3В: РАЗГРАНИЧЕНИЕ ОТВЕТСТВЕННОСТИ ПО ЗАПОЛНЕНИЮ СЧЕТНОЙ КАРТОЧКИ В ИГРЕ НА СЧЕТ УДАРОВ С УЧЕТОМ ГАНДИКАПА**

Имя: **Сергей Петров** Гандикап: **5** Дата: **09/07/19**

ЛУНКА	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Аут
ПАР	5	4	4	4	4	5	3	4	4	37
СЧЕТ	5	5	5	4	3	5	4	3	4	38

ЛУНКА	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ин	Итого
ПАР	3	4	5	3	4	5	3	4	4	35	72
СЧЕТ	3	4	4	4	5	5	4	3	4	36	74

Нетто-счет: **69**

Подпись маркера:

Подпись игрока:

**Ответственность**

- Комитета
- Игрока
- Игрока и маркера

**Неверный счет на лунке.** Если вы сдаете счетную карточку с неверным счетом на какой-либо лунке:

- Если в сданной счетной карточке счет на лунке выше вашего фактического счета, то ваш завышенный счет на этой лунке остается в силе.

- Если в сданной *счетной карточке* счет на лунке ниже вашего фактического счета, то вы подлежите **дисквалификации**.

**Ведение счета в соревновании с учетом гандикапа.** Вы обязаны убедиться, что на вашей *счетной карточке* указан ваш гандикап. Если вы сдаете *счетную карточку*, в которой не указан верный гандикап:

- Если гандикап, указанный на *счетной карточке*, завышен, и это влияет на количество ударов, которые вы получаете, либо если гандикап не указан, то вы подлежите **дисквалификации** в соревновании с учетом гандикапа.
- Если гандикап, указанный на *счетной карточке*, занижен, то штрафа нет, и ваш нетто-счет, полученный с учетом заниженного гандикапа, остается в силе.

[См. полные Правила] **Исключение, если в вашей счетной карточке не учтен штраф, о применении которого вы не знали.**

### 3.3с Мяч не забит в лунку

Вы должны *забить* мяч в лунку на каждой лунке *раунда*. Если вы не сделаете этого, то вы должны исправить эту ошибку до того, как выполните *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда*, – до сдачи *счетной карточки*.

Если вы вовремя не исправите ошибку, вы подлежите **дисквалификации**.

## Правило 4 Снаряжение игрока

**Назначение Правила:** В Правиле 4 говорится о снаряжении, которое вы можете использовать во время раунда. Исходя из принципа, что гольф – это игра-испытание, успех в которой зависит от вашего расчета, умения и способностей, вы:

- должны использовать клюшки и мячи, соответствующие требованиям,
- ограничены максимальным количеством в 14 клюшек, и в общем случае вам не разрешается заменять поврежденные или потерянные клюшки, и
- ограничены в использовании другого снаряжения, которое оказывает дополнительную помощь вашей игре.

## 4.1 Клюшки

### 4.1а Клюшки, которыми разрешено выполнять удары

Вы должны использовать клюшку, которая соответствует требованиям *Правил о снаряжении*.

Если ваша соответствующая требованиям клюшка оказалась повреждена во время вашего *раунда* или во время остановки игры, вы можете продолжить выполнять *удары* поврежденной клюшкой в оставшейся части *раунда* или организовать ее ремонт, восстановив ее насколько возможно до состояния, которое было до того, как случилось повреждение.

[См. полные Правила] **Более подробная информация об ограничениях на ремонт повреждений и на умышленные изменения функциональных характеристик клюшки.**

**Штраф за выполнение удара в нарушение Правила 4.1а: Дисквалификация.**

## 4.1b Ограничение в 14 клюшек. Совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда

Вам не разрешается начинать *раунд*, имея более 14 клюшек, или иметь более 14 клюшек во время *раунда*.

Если вы начинаете *раунд*, имея менее 14-ти клюшек, то вы можете во время *раунда* добавить клюшки до 14.

Если вам становится известно, что вы нарушаете это Правило, имея при себе более 14-ти клюшек, вы должны немедленно вывести из игры лишнюю клюшку или клюшки, используя процедуру Правила 4.1c.

[См. полные Правила] Более подробная информация о совместном использовании, добавлении или замене клюшек, в том числе, о некоторых исключениях, когда не вы были причиной повреждения клюшки.

**Штраф за нарушение Правила 4.1b:** Применение штрафа зависит от того, когда вам стало известно о нарушении:

- Во время игры на лунке: Штраф применяется по завершении разыгрываемой вами лунки. В *матчевой игре* вы должны завершить лунку, учесть результат этой лунки в счете матча, а затем применить штраф, скорректировав счет матча.
- Между двух лунок: Штраф применяется, как если бы нарушение произошло на только что завершённой лунке, а не на следующей лунке.

**Штраф в матчевой игре – Счет матча пересматривается посредством вычитания лунки, максимум двух лунок:**

- Это – штраф, корректирующий счет матча. Это не то же самое, что штраф в виде проигрыша лунки.
- По завершении лунки, на которой вы играете, счет матча пересматривается посредством вычитания одной лунки за каждую лунку, на которой имело место нарушение, но максимальное вычитание за *раунд* составляет две лунки.
- Например, если вы начали игру с 15-ю клюшками, и вам стало известно об этом нарушении во время игры на 3-й лунке, а после выигрыша этой лунки вы ведете в матче 3 лунки, то после применения максимального вычитания двух лунок вы ведете в матче лишь одну лунку.

**Штраф в игре на счет ударов – Два удара штрафа, максимум четыре удара:** Вы получаете **основной штраф (два удара штрафа)** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, но при этом **максимум** за *раунд* составляет **четыре удара штрафа** (с добавлением двух ударов штрафа на каждой из первых двух лунок, на которых имело место нарушение).

## 4.1c Процедура выведения клюшки из игры

Если во время *раунда* вам стало известно, что у вас имеется более 14-ти клюшек или что вы выполнили *удар* клюшкой другого игрока, то вы должны немедленно предпринять действие, которое явно выделяет каждую клюшку, которую вы выводите из игры. (например, сообщить об этом другому игроку или перевернуть клюшку в бэге рукояткой вверх).

**Штраф за то, что вы не предпринимаете немедленное действие, чтобы выделить каждую клюшку, которую вы выводите из игры: Дисквалификация.**

[См. полные Правила] Более подробная информация о выведении из игры клюшки непосредственно перед началом вашего раунда.



## 4.2 Мячи

### 4.2a Мячи, которыми разрешается играть раунд

Вы должны использовать мяч, который соответствует требованиям *Правил о снаряжении*. Вы можете взять соответствующий требованиям мяч для игры у кого угодно, в том числе у другого игрока на этом *гольф-поле*.

Вам не разрешается выполнять *удар* по мячу, функциональные характеристики которого были намеренно изменены.

**Штраф за выполнение удара в нарушение Правила 4.2a: Дисциплинация.**

### 4.2b Мяч распадается на части во время игры на лунке

[См. полные Правила] Что делать, если мяч распадается на части, когда вы играете на лунке.

### 4.2c Мяч оказался порезан или треснул во время игры на лунке

Если вы обоснованно полагаете, что ваш мяч оказался порезан или треснул во время игры на лунке, вы можете поднять свой мяч для проверки. Сначала вы должны *замаркировать* местоположение мяча, а затем поднять его, не очищая его (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*).

Если вы поднимете мяч, не имея на то достаточных оснований, не *замаркируете* местоположение мяча перед его поднятием или очистите мяч, когда это не разрешено, вы получите **один удар штрафа**.

Вы можете *заменить* свой мяч другим (*возвратив* другой мяч на первоначальное место) только в том случае, если очевидно, что ваш первоначальный мяч оказался порезан или треснул, и это повреждение случилось во время вашей игры на этой лунке, **но** не в том случае, когда мяч лишь поцарапан или ободран, или его краска облупилась или стала бледной.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 4.2c: Основной штраф.**

## 4.3 Использование снаряжения

Правило 4.3 применяется к *снаряжению*, которое вы могли бы использовать во время вашего *раунда*.

Это Правило касается только случаев использования *снаряжения*. Оно не накладывает ограничения на *снаряжение*, которое вы можете иметь при себе во время *раунда*.

### 4.3a Разрешенное и запрещенное использование снаряжения

Вы можете использовать *снаряжение*, чтобы помочь себе в игре во время *раунда*, с **тем исключением**, что вы не должны создавать себе потенциальное преимущество одним из следующих способов:

- Используя *снаряжение* (но не клюшку или мяч), которое искусственным образом исключает или снижает требуемый от вас уровень мастерства или вашего умения выполнять расчеты, являющиеся необходимым испытанием в игре, или
- Используя *снаряжение* (в том числе клюшку или мяч) необычным способом при выполнении *удара*. Под «необычным способом» имеется в виду способ, кардинальным образом отличающийся от предполагаемого использования, и который обычно не признается частью игры в гольф.

[См. полные Правила] Распространенные примеры использования снаряжения, которое разрешено и не разрешено во время вашего раунда, такие как использование снаряжения для измерения расстояния или параметров ветра, использования устройства для рекомендаций по выбору клюшки или использования приспособлений для тренировки.

### 4.3b Снаряжение, используемое по медицинским показаниям

[См. полные Правила] Информация о том, как узнать об использовании снаряжения, необходимого по медицинским показаниям, и о факторах, которые в связи с этим должен принять во внимание Комитет.

#### Штраф за нарушение Правила 4.3:

- **Штраф за первое нарушение: Основной штраф.**
- **Штраф за второе нарушение: Дисквалификация.** В некоторых случаях второе нарушение считается действием, взаимосвязанным с первым нарушением, и поэтому применяется только основной штраф.

## II. Игра в раунде и на лунке

### Правила 5 – 6

#### Правило 5 Игра в раунде

**Назначение Правила:** В Правиле 5 говорится, как играется раунд, то есть, где и когда вы можете тренироваться на гольф-поле до или во время вашего раунда, когда ваш раунд начинается и заканчивается, и что делать, если игру нужно остановить или возобновить. Вы должны:

- Начинать каждый раунд в назначенное время, и
- Играть каждую лунку без перерывов и в быстром темпе вплоть до завершения вашего раунда.

Когда наступает ваша очередь делать удар, то рекомендуется, чтобы вы затрачивали на его выполнение не более 40 секунд, а в большинстве случаев и еще меньше.

#### 5.1 Что означает раунд

Раунд состоит из 18 или менее лунок, играемых в установленном *Комитетом* порядке.

[См. полные Правила] Более подробная информация о значении термина «раунд» и о том, как применяются Правила, когда игра остановлена или когда по окончании раунда счет равный.

#### 5.2 Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами

«Тренироваться на гольф-поле» означает выполнять удары по мячу в любом месте или тестировать поверхность *паттинг-грин* на любой из лунок, а именно, катать по нему мяч или тереть его поверхность.

#### 5.2a Матчевая игра

Вы можете тренироваться на *гольф-поле до раунда* или между *раундами* соревнования в формате *матчевой игры*.

## 5.2b Игра на счет ударов

В день соревнования в формате *игры на счет ударов*:

- Вам не разрешается тренироваться на *гольф-поле до раунда*, за исключением того, что вы можете тренировать патты и чипы на своей первой *области-ти* или рядом с ней, а также тренироваться в любой тренировочной области.
- Вы можете тренироваться на *гольф-поле* после завершения игры своего последнего *раунда* этого дня.

### Штраф за нарушение Правила 5.2:

- **Штраф за первое нарушение: Основной штраф** (применяется на вашей первой лунке).
- **Штраф за второе нарушение: Дисквалификация.**

## 5.3 Начало и окончание раунда

### 5.3a Когда начинать раунд

Вы должны начинать *раунд* в свое стартовое время (не раньше и не позже этого времени).

**Штраф за нарушение Правила 5.3a: Дисквалификация**, за исключением следующих трех случаев:

**Исключение 1** – Вы прибываете в стартовое место, готовые играть, с опозданием не более, чем на пять минут: Вы получаете **основной штраф** на своей первой лунке.

**Исключение 2** – Вы стартуете раньше, но не более чем на пять минут: Вы получаете **основной штраф** на своей первой лунке.

**Исключение 3** – Комитет считает, что стартовать вовремя вам помешали исключительные обстоятельства: Данное Правило не нарушено, и штрафа нет.

### 5.3b Когда заканчивается раунд

[См. полные Правила] [Информация о том, когда заканчивается ваш раунд.](#)

## 5.4 Игра в группе

Вы должны играть каждую лунку с вашим *противником* (в *матчевой игре*) или в группе, сформированной *Комитетом* (в *игре на счет ударов*).

**Штраф за нарушение Правила 5.4: Дисквалификация.**

## 5.5 Тренировка во время раунда или во время остановки игры

Во время игры на лунке и между двумя лунками вам не разрешается выполнять тренировочные удары.

**Исключение** – вы можете выполнять тренировочные патты или чипы на *паттинг-грине* последней завершенной вами лунки, на любом тренировочном грине, в *области-ти* вашей следующей лунки, а также рядом с этими областями. **Однако** такие тренировочные удары не разрешается выполнять из *бункера*, и они не должны приводить к неоправданной задержке игры.

**Штраф за нарушение Правила 5.5: Основной штраф.** Если нарушение произошло между двумя лунками, то штраф применяется на вашей следующей лунке.

[См. полные Правила] Информация о тренировке во время приостановки игры Комитетом или любой другой остановки игры.

## 5.6 Неоправданная задержка. Быстрый темп игры

### 5.6a Неоправданная задержка игры

Вы не должны неоправданно задерживать игру, как во время игры на лунке, так и между двух лунок.

**Штраф за нарушение Правила 5.6a:**

- **Штраф за первое нарушение: Один удар штрафа.**
- **Штраф за второе нарушение: Основной штраф.**
- **Штраф за третье нарушение: Дисквалификация.**

Если вы неоправданно задерживаете игру между двух лунок, то штраф применяется на следующей лунке.

### 5.6b Быстрый темп игры

*Раунд* гольфа следует играть в быстром темпе.

От темпа вашей игры зависит, насколько долго другие игроки будут играть свои *раунды*, будь то игроки в вашей собственной группе или в последующих группах. Вам рекомендуется пропускать вперед группы, которые играют быстрее.

**Рекомендации по темпу игры.** На протяжении *раунда* вам следует играть в быстром темпе, не затрачивая много времени на:

- Подготовку и выполнение каждого удара,
- Перемещение из одного места в другое между ударами, и
- Перемещение к следующей *области-ти* после завершения лунки.

Вам следует заранее подготовиться к своему следующему удару и быть готовым играть, когда наступит ваша очередь.

Когда наступила ваша очередь играть:

- Рекомендуется, чтобы вы тратили на выполнение удара не более 40 секунд с момента, когда вы можете (или вам следует) играть, и ничто вам не мешает или не отвлекает, и
- Вам, как правило, следует (и это приветствуется) играть быстрее этого рекомендованного времени.

**Игра вне очереди для поддержания темпа игры.** В игре на счет ударов играйте «по готовности», проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности.

В матчевой игре вы и ваш *противник* можете согласовать, чтобы один из вас для экономии времени сыграл вне очереди.

## 5.7 Остановка игры. Возобновление игры

### 5.7a Когда вы можете или должны останавливать игру

Во время *раунда* вы не должны останавливать игру, за исключением следующих случаев:

- *Комитет* приостанавливает игру.

- Вы считаете, что существует опасность поражения молнией, и тогда вы должны сообщить об этом *Комитету*.
- В *матчевой игре* вы и ваш *противник* можете прийти к соглашению остановить игру по любой причине, **за исключением** случаев, когда это приведет к задержке соревнования.

Если вы останавливаете игру по какой-либо причине, не разрешенной настоящим *Правилем*, или не сообщаете *Комитету* об остановке игры, когда это требуется, вы подлежите **дисквалификации**.

## 5.7b Что вы должны делать, когда Комитет приостанавливает игру

**Немедленная приостановка (например, когда существует непосредственная опасность).** Если *Комитет* объявляет о немедленной приостановке игры, то вы должны сразу остановить игру, и до возобновления игры *Комитетом* вам не разрешается выполнять *удары*.

**Обычная приостановка (например, из-за темноты или неиграемого состояния гольф-поля).** Если все игроки вашей группы находятся между двух лунок, вы должны остановить игру и вам не разрешается выполнять *удары*, чтобы начать другую лунку, пока *Комитет* не возобновит игру.

Если какой-либо игрок вашей группы начал игру на лунке, то группа по своему выбору может либо сразу остановить игру, либо доиграть эту лунку. После того, как игроки вашей группы завершили эту лунку или остановили игру, не завершая лунку, вам не разрешается выполнять *удары*, пока *Комитет* не возобновит игру.

**Штраф за нарушение Правила 5.7b: Дисквалификация.**

## 5.7c Что вы должны делать при возобновлении игры

Вы должны возобновить игру в назначенное *Комитетом* время и в том месте на лунке, где вы остановили игру, или, если это произошло между двух лунок, – из следующей *области-ти*, даже если игра возобновляется на другой день.

**Штраф за нарушение Правила 5.7c: Дисквалификация.**

## 5.7d Поднятие мяча, когда игра остановлена. Возвращение мяча на место и замена мяча, когда игра возобновляется

Когда игра на лунке остановлена по этому *Правилу*, вы можете *замаркировать* и поднять ваш мяч.

До или после возобновления игры:

- Вы должны *возвратить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).
- Если ваш мяч не был поднят, когда игра была остановлена, вы можете играть этот мяч, как он лежит, или *замаркировать* и поднять мяч и *возвратить* этот мяч или другой мяч на первоначальное место.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 5.7d: Основной штраф.**

## Правило 6 Игра на лунке

### 6.1 Начало игры на лунке

#### 6.1a Когда начинается игра на лунке

Вы начинаете игру на лунке, когда вы выполняете *удар*, чтобы начать игру на этой лунке.

## 6.1b Мяч должен быть сыгран из пределов области-ти

Если, начиная лунку, вы сыграете мяч вне пределов *области-ти* (в том числе от неверных тир-маркеров, независимо от того, расположены они на этой же лунке или на другой лунке):

**Матчевая игра.** Штрафа нет, и вам следует играть свой мяч, как он лежит, **но** ваш *противник* может отменить этот *удар*, и в этом случае вы должны сыграть из пределов *области-ти*.

[См. полные Правила] Более подробная информация об отмене противником вашего удара.

**Игра на счет ударов.** Вы получаете **основной штраф (два удара штрафа)** и должны исправить эту ошибку, сыграв мяч из пределов *области-ти*. Если вы не исправите эту ошибку, вы подлежите **дисквалификации**.

[См. полные Правила] Более подробная информация о статусе ударов, выполненных вне пределов *области-ти*, и о штрафе в виде дисквалификации в случае, если эта ошибка не будет исправлена.

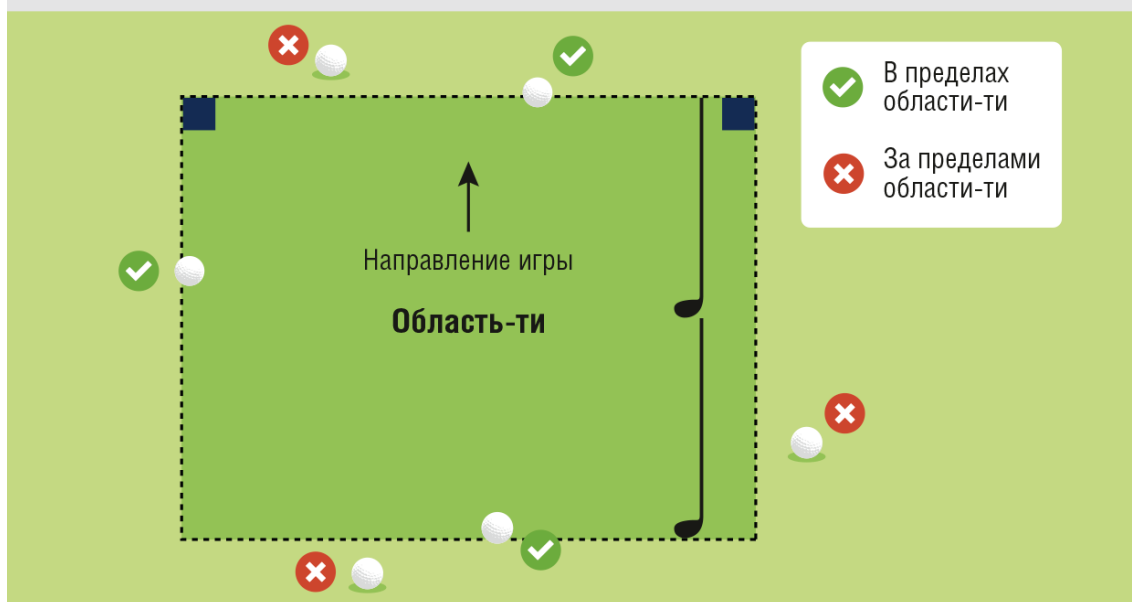
## 6.2 Игра мячом из области-ти

### 6.2a Когда применяются Правила для области-ти

Правила для *области-ти* применяются каждый раз, когда вам предписано или разрешено играть из *области-ти*.

[См. полные Правила] Более подробная информация о том, когда применяются Правила для *области-ти*.

РИСУНОК 6.2В: КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ В ОБЛАСТИ-ТИ



Пунктирная линия обозначает внешние границы области-ти (см. Определение области-ти). Мяч находится в области-ти, когда любая его часть касается любой части области-ти или нависает над ней.

## 6.2b Правила для области-ти

Ваш мяч находится в *области-ти*, когда любая его часть касается любой части *области-ти* или нависает над ней. При выполнении удара по мячу, находящемуся в пределах *области-ти*, вы можете стоять за пределами *области-ти*. Вы можете играть мяч с *подставки-ти*, установленной в землю, или непосредственно с поверхности земли.

[См. полные Правила] Более подробная информация об области-ти, в том числе о том, какие условия могут быть улучшены, какие ограничения налагаются на перемещение ти-маркеров, и как поступать с мячом, который пришел в состояние покоя в области-ти после удара.

## 6.3 Мяч, используемый для игры на лунке

**Назначение Правила:** Лунка играется последовательностью ударов, выполняемых от области-ти к паттинг-грину и до попадания в лунку. После удара из области-ти и до завершения лунки, в общем случае, от вас требуется играть одним и тем же мячом. Вы получаете штраф, если выполняете удар по неверному мячу или по замещающему мячу, когда замена не разрешена Правилами.

### 6.3a Забить в лунку тот же мяч, который был сыгран из области-ти

Вы можете начинать игру на лунке из *области-ти* любым мячом, соответствующим требованиям, и можете менять мячи между лунками.

Вы должны *забить* в лунку тот же самый мяч, который был сыгран из *области-ти*, за исключением случаев, когда:

- Этот мяч был *потерян* или пришел в состояние покоя *за пределами гольф-поля*, или
- Вы *заменяли* этот мяч другим (независимо от того, было ли это разрешено).

Вам следует нанести идентификационную метку на мяч, которым вы собираетесь играть.

### 6.3b Замена мяча во время игры на лунке

Когда вы *вбрасываете* или устанавливаете мяч при использовании рельефа вы можете использовать либо первоначальный, либо другой мяч.

Когда вы играете повторно с места выполнения предыдущего удара, вы можете использовать как первоначальный мяч, так и другой мяч.

Когда вы *возвращаете* мяч на место, вам не разрешается *заменять* мяч, и вы должны использовать первоначальный мяч с определенными исключениями, указанными в Правиле 14.2a.

Если вы выполняете удар по *неправомерно замещающему* мячу:

- Вы получаете **основной штраф**.
- В *игре на счет ударов* вы должны доиграть лунку *неправомерно замещающим* мячом.

### 6.3c Неверный мяч

Вам нельзя выполнять удар по *неверному* мячу.

[См. полные Правила] Исключение для мяча, движущегося в воде.

**Штраф за игру неверным мячом: Основной штраф.**

В *матчевой игре*:

- Если вы и ваш *противник* во время игры на лунке сыграете мячами друг друга, то первый из вас, кто выполнил *удар по неверному мячу*, получает **основной штраф (проигрыш лунки)**.
- Если неизвестно, какой из *неверных мячей* был сыгран первым, то штрафа нет, и лунка должна быть доиграна обменными мячами.

В *игре на счет ударов* вы должны исправить ошибку, продолжив игру первоначальным мячом, сыграв его, как он лежит, или воспользовавшись рельефом согласно Правилам:

- *Удар*, выполненный по *неверному мячу*, и все другие *удары*, сделанные до исправления ошибки, не засчитываются.
- Если вы не исправите ошибку до того, как выполните *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае последней лунки *раунда*, – до сдачи *счетной карточки*, вы подлежите **дисквалификации**.

## 6.4 Очередность во время игры на лунке

**Назначение Правила:** В Правиле 6.4 говорится об очередности игры в ходе розыгрыша лунки. Очередность игры из области-ти зависит от того, кому предоставлена честь сыграть первым, а после этого определяется тем, чей мяч находится дальше от лунки.

- В *матчевой игре* очередность игры имеет принципиальное значение; если вы играете вне очереди, ваш *противник* может отменить этот удар, и вам придется играть повторно.
- В *игре на счет ударов* за игру вне очереди штрафа нет, и вам разрешается и рекомендуется играть «по готовности», то есть играть вне очереди, но проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности.

### 6.4a Матчевая игра

**Начало игры на первой лунке.** Честь сыграть первым определяется стартовым распределением, а в случае его отсутствия – по соглашению или жребием (например, подбрасыванием монеты).

**Начало игры на всех других лунках.** Игрок, который выиграл лунку, имеет честь сыграть первым из следующей *области-ти*. Если лунка была сыграна вничью, то честь сыграть первым сохраняется за тем, у кого она была в предыдущей *области-ти*.

**После того, как оба игрока начали игру на лунке.** Первым играется мяч, который находится дальше от лунки.

Во всех случаях, когда вы играете в очередь своего *противника*, штрафа нет, и вам следует играть свой мяч, как он лежит, но *противник* может отменить этот удар.

**Исключение – Игра вне очереди по соглашению для экономии времени:** Чтобы сэкономить время, вы и ваш *противник* можете согласовать игру вне очереди.

[См. [полные Правила](#)] Более подробная информация об отмене противником вашего удара.

### 6.4b Игра на счет ударов

**Начало игры на первой лунке.** Честь сыграть первым определяется стартовым распределением, а в случае его отсутствия – по соглашению или жребием (например, подбрасыванием монеты).

**Начало игры на всех других лунках.**

- Игрок группы с наименьшим *гросс-счетом* на лунке имеет честь сыграть первым из следующей *области-ти*; игроку со вторым меньшим *гросс-счетом* следует играть следующим и т.д.



- Если несколько игроков сыграли лунку с одинаковым счетом, то им следует играть в той же очередности, что и из предыдущей *области-ти*.
- Честь сыграть первым определяется гросс-счетом, даже в соревнованиях с учетом гандикапа.

**После того, как все игроки начали игру на лунке.** Мяч, находящийся дальше от *лунки*, должен играть первым.

Во всех случаях, когда вы сыграли вне очереди, штрафа нет, **за исключением** ситуации, когда вы и другой игрок договорились играть вне очереди, чтобы предоставить одному из вас преимущество; тогда каждый из вас получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

**Гольф «по готовности».** В игре на счет ударов вам разрешается и рекомендуется играть вне очереди, но проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности, например, когда:

- Вы согласовали с другим игроком игру вне очереди для удобства или экономии времени,
- Ваш мяч пришел в состояние покоя очень близко к *лунке*, и вы хотите доиграть его, или
- Вы готовы и имеете возможность сыграть раньше другого игрока, которому следует играть при обычной очередности игры, при условии, что, играя вне очереди, вы не подвергнете опасности, не отвлечете какого-либо другого игрока или не помешаете его игре.

**Однако**, если игрок, для которого наступила его очередь играть, готов и имеет возможность сыграть, и при этом показывает, что он хочет сыграть первым, то в большинстве случаев другим игрокам следует подождать, пока он не сыграет.

[См. полные Правила] Информация об очередности игры, когда из *области-ти* играет другой мяч, играет временный мяч или когда используется релиф.

## 6.5 Завершение игры на лунке

[См. полные Правила] Информация о том, когда игра на лунке была завершена.

# III. Игра мячом

## Правила 7 – II

### Правило 7 Поиск мяча: обнаружение и идентификация мяча

**Назначение Правила:** Правило 7 разрешает вам после каждого удара совершать разумно необходимые действия для корректного поиска вашего мяча в игре.

- Но вам по-прежнему нужно быть осторожным, поскольку, если ваши чрезмерные действия приведут к улучшению условий, влияющих на ваш следующий удар, то вы получите штраф.
- Вы не получите штраф, если случайно сдвинете мяч, пытаетесь найти и идентифицировать его, но в этом случае вы должны вернуть мяч на первоначальное место.

## 7.1 Как корректно искать мяч

### 7.1a Вы можете совершать разумно необходимые действия, чтобы найти и идентифицировать мяч

Вы можете корректно искать мяч, совершая для его обнаружения и идентификации разумно необходимые действия, например:

- Перемещать песок и воду, и

- Сдвигать или сгибать траву, кусты, ветки деревьев и другие растущие или закрепленные природные объекты, а также ломать такие объекты (но только, если такое ломание является следствием других разумно необходимых действий для обнаружения и идентификации мяча).

Если такие разумно необходимые действия в рамках корректного поиска *улучшат условия, влияющие на удар*, то штрафа нет. **Но** если *улучшение* стало результатом действий, превышающих действия, разумно необходимые для корректного поиска, то вы получаете **основной штраф**.

## 7.1b Что делать, если песок, влияющий на положение вашего мяча, был перемещен во время попыток найти или идентифицировать мяч

Вы должны воссоздать первоначальное положение мяча в песке, однако, если мяч был полностью покрыт песком, то вы можете оставить небольшую часть мяча видимой.

Если вы сыграете мяч, не воссоздав его первоначальное положение, то вы получите **основной штраф**.

## 7.2 Как идентифицировать свой мяч

Вы можете идентифицировать свой мяч, увидев, где он пришел в состояние покоя, или увидев свою идентификационную метку на мяче.

[См. полные Правила] Более подробная информация о том, как можно идентифицировать свой мяч.

## 7.3 Поднятие своего мяча для идентификации

Если мяч может оказаться вашим, но вы не можете идентифицировать его, как он лежит, вы можете поднять этот мяч для идентификации. **Но** при этом местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а мяч не разрешается очищать в большей мере, чем это необходимо для его идентификации (**исключая** случаи на *паттинг-грине*).

Если поднятый мяч является вашим мячом или мячом другого игрока, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место.

Если вы поднимете свой мяч, не имея достаточной необходимости его идентифицировать, не *замаркируете* местоположение мяча перед его поднятием или очистите мяч, когда это не разрешено, вы получите **один удар штрафа**.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 7.3: Основной штраф.**

## 7.4 Мяч случайно сдвинут при попытках его найти или идентифицировать

Штрафа нет, если ваш мяч был случайно *сдвинут* вами, вашим *противником* или кем-либо другим во время попыток найти или идентифицировать мяч.

Если мяч был *сдвинут*, то он должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно). При этом:

- Если мяч лежал на *неподвижном препятствии, неотъемлемом объекте гольф-поля, граничном объекте* либо растущем или закрепленном природном объекте, под ним или вплотную к нему, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место на таком объекте, под ним или вплотную к нему.

- Если мяч был покрыт песком, то первоначальное *положение мяча* должно быть воссоздано, а мяч должен быть возвращен в это *положение*. Если мяч был покрыт песком, вы можете оставить небольшую часть мяча видимой.

**Штраф за нарушение Правила 7.4: Основной штраф.**

## Правило 8 Гольф-поле играет таким, каким игрок его находит

**Назначение Правила:** В Правиле 8 устанавливается основополагающий принцип игры: «играйте гольф-поле, каким вы его находите». После того, как ваш мяч пришел в состояние покоя, вам обычно нужно принять как данность условия, влияющие на следующий удар, и не улучшать их до выполнения удара. Однако вы можете совершать определенные разумно необходимые действия, даже если они приведут к улучшению указанных условий. При некоторых обстоятельствах эти условия могут быть восстановлены без штрафа после того, как они были улучшены или ухудшены.

### 8.1 Ваши действия, которые улучшают условия, влияющие на ваш удар

Это Правило ограничивает ваши действия, в результате которых могут быть *улучшены* какие-либо из «условий, влияющих на ваш удар» (условия, которые не разрешается *улучшать*, перечислены в Определении).

#### 8.1a Неразрешенные действия

**За исключением** ограниченного перечня действий, разрешенных Правилами 8.1b, c и d вам нельзя совершать какие-либо из нижеперечисленных действий, если они *улучшают условия, влияющие на ваш удар*:

- Перемещать, сгибать или ломать любые растущие или закрепленные природные объекты, а также *неподвижные препятствия, неотъемлемые объекты гольф-поля, граничные объекты* или ти-маркеры в *области-ти* при игре мяча из этой *области-ти*.
- Перемещать *свободную помеху* или *подвижное препятствие* в определенную позицию (например, конструировать стойку).
- Изменять поверхность земли.
- Удалять либо придавливать песок или рассыпанную почву.
- Удалять росу, иней или воду.

**Штраф за нарушение Правила 8.1a: Основной штраф.**

#### 8.1b Разрешенные действия

При подготовке или выполнении *удара* вы можете без штрафа совершать любое из следующих действий, даже если в результате этого будут *улучшены условия, влияющие на ваш удар*:

- Корректно искать свой мяч, совершая для его обнаружения и идентификации разумно необходимые действия.
- Совершать разумно необходимые действия для удаления *свободных помех* и *подвижных препятствий*.
- Совершать разумно необходимые действия при *маркировке* своего мяча, а также при поднятии и *возвращении* своего мяча на место.
- Слегка ставить клюшку на землю непосредственно перед своим мячом или непосредственно за ним (но вы не можете делать это в *бункере*).

- Прочно устанавливать ноги при принятии *стойки*, в том числе, углублять ноги в песок или рыхлую почву в разумных пределах.
- Корректно принимать *стойку*, совершая разумно необходимые действия, чтобы приблизиться к своему мячу и принять *стойку*. Но при этом у вас нет права на принятие обычной *стойки* или выполнение обычного свинга, и в каждой конкретной ситуации вы должны выбирать последовательность действий, которая затрагивает окружение в наименьшей степени.
- Выполнять *удар* или *замах для удара*, который затем будет выполнен. Однако, если ваш мяч лежит в *бункере*, касание песка в *бункере* при замахе запрещается.
- На *паттинг-грине* – удалять песок и рассыпанную почву, а также устранять повреждения.
- Перемещать природные объекты, чтобы узнать закреплены ли они. Но если окажется, что такой объект закреплен или растет, то он должен оставаться закрепленным и должен быть возвращен, насколько это возможно, в свою первоначальную позицию.

[\[См. полные Правила\]](#) Разрешенные действия в области-ти и в бункере.

### **8.1c Как избежать штрафа при восстановлении условий, улучшенных в нарушение Правил 8.1a**

Существуют ограниченные случаи, когда вы можете избежать штрафа, восстановив первоначальные условия перед тем, как выполнить *удар*. Решение о том, было ли устранено улучшение, следует принимать *Комитету*.

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о том, как избежать штрафа, восстановив улучшенные условия.

### **8.1d Восстановление условий, ухудшенных после того, как мяч пришел в состояние покоя**

Если условия, влияющие на ваш удар, были ухудшены любым игроком, или животным, или искусственным предметом после того, как ваш мяч пришел в состояние покоя, у вас есть возможность восстановить первоначальные условия настолько, насколько это возможно. Однако вам не разрешается восстанавливать условия, если они были ухудшены вами, природным объектом или природными силами.

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о восстановлении условий, которые были ухудшены после того, как ваш мяч пришел в состояние покоя.

## **8.2 Намеренные действия для изменения других физических условий с целью повлиять на ваш мяч, находящийся в состоянии покоя, или на удар**

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о намеренных действиях, совершаемых для изменения других физических условий с целью повлиять на свой мяч, в том числе об *Исключении*, которое разрешает совершать действия по уходу за гольф-полем.

## **8.3 Намеренные действия для изменения физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его удар**

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о намеренных действиях, совершаемых для изменения других физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его предстоящий удар.

## Правило 9 Мяч играет, как он лежит. Мяч в состоянии покоя поднят или сдвинут

**Назначение Правила:** В Правиле 9 устанавливается основополагающий принцип игры: «играйте мяч, как он лежит».

- Если ваш мяч пришел в состояние покоя, а затем был сдвинут природными силами, такими как ветер или вода, то в большинстве случаев вы должны играть мяч с нового места.
- Если ваш мяч в состоянии покоя был поднят либо сдвинут кем-либо или каким-либо внешним фактором до выполнения удара, то ваш мяч должен быть возвращен на первоначальное место.
- Вам следует быть осторожным, когда вы находитесь рядом с каким-либо находящимся в покое мячом, и если вы вызываете сдвиг своего мяча или мяча противника, вы обычно получаете штраф (исключая случаи на паттинг-грине).

### 9.1 Мяч играет, как он лежит

#### 9.1a Вы играете мяч с места, в котором он пришел в состояние покоя

Вы должны играть свой находящийся в покое на *гольф-поле* мяч, как он лежит, за исключением случаев, когда Правила предписывают или разрешают вам:

- Сыграть мяч с какого-либо другого места *гольф-поля*, или
- Поднять мяч, а затем *возвратить* его на первоначальное место.

#### 9.1b Что делать, если ваш мяч сдвинулся во время замаха или удара

Если ваш мяч, находящийся в покое, пришел в движение после того, как вы начали *удар* или *замах для удара*, а затем вы продолжили выполнение *удара*:

- Мяч не разрешается *возвращать* на место, независимо от причины *сдвига*.
- Вместо этого, вы должны играть мяч с того места, где мяч пришел в состояние покоя после этого *удара*.
- Если *сдвиг* мяча вызвали вы, то см. Правило 9.4b, чтобы узнать, есть ли штраф.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.1: Основной штраф.**

### 9.2 Определение того, сдвинулся ли ваш мяч и что вызвало его сдвиг

#### 9.2a Определение того, сдвинулся ли ваш мяч

Ваш мяч, находящийся в покое, считается *сдвинутым* только в том случае, если имеются *знание или уверенность*, что это произошло.

Если ваш мяч мог *сдвинуться*, но отсутствуют *знание или уверенность*, то считается, что мяч не *сдвинулся*, и вы должны играть свой мяч, как он лежит.

#### 9.2b Определение того, что вызвало сдвиг вашего мяча

Правила признают только четыре возможные причины, по которым ваш мяч, находящийся в состоянии покоя, *сдвигается* до того, как вы выполните *удар*:

- *Природные силы*, такие как ветер или вода,

- Вы или ваш *кедди*,
- Ваш *противник* в *матчевой игре* или *кедди противника*, или
- *Внешний фактор*, в том числе любой другой игрок в *игре на счет ударов*.

Считается, что вы, ваш *противник* или *внешний фактор* вызвали сдвиг мяча только в том случае, если имеются *знание или уверенность*, что это произошло. В отсутствие *знания или уверенности* считается, что мяч был сдвинут *природными силами*.

### 9.3 Мяч сдвинут природными силами

Если *природные силы* (например, ветер или вода) вызывают *сдвиг* вашего мяча, находившегося в покое, то штрафа нет, и вы должны играть мяч с его нового места.

**Исключение** - Если ваш мяч на *паттинг-грине* *сдвигается* после того, как вы уже подняли мяч и *возвратили* его на место, мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.3: Основной штраф.**

### 9.4 Мяч поднят или сдвинут вами

#### 9.4а Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть возвращен на место

Если вы или ваш *кедди* подняли ваш находящийся в покое мяч или вызвали его *сдвиг*, то ваш мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно), **за исключением** случаев:

- Когда вы подняли этот мяч согласно Правилу, чтобы использовать рельеф или чтобы *возвратить* этот мяч на другое место, или
- Если ваш мяч пришел в движение после того, как вы начали *удар* или *замах для удара*, а затем вы продолжили выполнение *удара*.

#### 9.4б Штраф за поднятие, умышленное касание вами мяча или его сдвиг

Если вы подняли свой находящийся в состоянии покоя мяч, умышленно коснулись его или вызвали его *сдвиг*, то вы получаете **один удар штрафа**.

Но существует четыре исключения, когда вы не получаете штраф за такие действия:

**Исключение 1** – Вам разрешается *поднять* или *сдвинуть* мяч.

**Исключение 2** – Случайный *сдвиг* до того, как мяч найден.

**Исключение 3** – Случайный *сдвиг* мяча на *паттинг-грине*.

**Исключение 4** – Случайный *сдвиг* мяча где-либо, кроме *паттинг-грин*, во время применения Правила.

[См. полные Правила] Более подробные разъяснения этих Исключений.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.4: Основной штраф.**

## 9.5 Мяч поднят или сдвинут вашим противником в матчевой игре

[См. полные Правила] Когда ваш мяч поднят или сдвинут вашим противником в матчевой игре.

## 9.6 Мяч поднят или сдвинут внешним фактором

Если имеются *знание или уверенность*, что *внешний фактор* поднял или сдвинул ваш мяч, то штрафа нет. Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.6: Основной штраф.**

## 9.7 Маркер мяча поднят или сдвинут

### 9.7а Мяч или маркер мяча должен быть возвращен на место

Если ваш *маркер мяча* был поднят или сдвинут при любых обстоятельствах (в том числе, *природными силами*) до того, как ваш мяч был *возвращен* на место, вы должны:

- Либо *возвратить* ваш мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно), или
- Либо установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* это первоначальное местоположение мяча.

### 9.7б Штраф за поднятие маркера мяча или его сдвиг

Если до того, как вы *возвратили* свой мяч на место, вы подняли свой *маркер мяча* или вызвали его *сдвиг*, вы получаете **один удар штрафа**. Если это сделал ваш *противник*, то он получает **один удар штрафа**.

Исключение – При поднятии или сдвиге маркера мяча применяются Исключения к Правилам 9.4b и 9.5b:

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.7: Основной штраф.**

## Правило 10 Подготовка и выполнение удара. Совет и помощь. Кедди

**Назначение Правила:** Правило 10 охватывает вопросы подготовки и выполнения удара, включая помощь и советы, которые вы можете получать от других (в том числе, от кедди). Основопологающий принцип состоит в том, что гольф – это игра-испытание, в которой главным является индивидуальное мастерство.

## 10.1 Выполнение удара

**Назначение Правила:** В Правиле 10.1 говорится о том, как выполнять удар, и о нескольких запрещенных действиях во время выполнения удара. Удар выполняется корректным ударом по мячу головкой клюшки. Необходимым испытанием для вас является ваше умение направлять и контролировать движение клюшки при выполнении ею свободного (без закрепления) свинга.

## 10.1a Корректный удар по мячу

При выполнении удара:

- Вы должны корректно ударять по мячу головкой клюшки, так чтобы происходил лишь моментальный контакт клюшки с мячом, при этом вам нельзя толкать, тащить или цеплять мяч.
- Если ваша клюшка случайно ударяет по мячу более одного раза, то считается, что был только один удар, и штраф не налагается.

## 10.1b Закрепление клюшки

При выполнении удара вам не разрешается закреплять клюшку напрямую или опосредованно.

[См. полные Правила] Более подробная информация о закреплении клюшки, в том числе, исключение, когда клюшка или кисть руки, держащая клюшку, лишь касается вашего тела или одежды.



## 10.1c Выполнение удара, стоя на линии игры или по обе стороны линии игры

[См. полные Правила] Информация о запрете выполнять удар, стоя на линии игры или по обе стороны линии игры, и о соответствующем штрафе.

## 10.1d Выполнение удара по движущемуся мячу

Вам нельзя выполнять удар по мячу, который находится в движении.

Но существует три исключения, при которых отсутствует штраф:

**Исключение 1** - Мяч начинает движение только после того, как вы начали замах для удара.

**Исключение 2** – Мяч падает с подставки-ти.



**Исключение 3 – Мяч, который движется в воде.**

### **Штраф за нарушение Правила 10.1: Основной штраф.**

В игре на счет ударов выполненный в нарушение этого Правила удар засчитывается, и вы получаете **два удара штрафа.**

## **10.2 Совет и другая помощь**

**Назначение Правила:** Основной задачей, стоящей перед вами, является определение стратегии и тактики вашей игры. Поэтому существуют ограничения на советы и другую помощь, которую вы можете получить во время раунда.

### **10.2a Советы**

Во время раунда вам не разрешается:

- Давать совет кому-либо, играющему в соревновании на этом гольф-поле, или
- Спрашивать совет у кого-либо, кроме вашего кедди.
- Касаться снаряжения другого игрока, чтобы получить информацию, которая являлась бы советом, если бы она была запрошена у другого игрока или предоставлена им.

### **10.2b Другая помощь**

**Указание линии игры, когда мяч находится в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-гринна.**

Указывать линию игры разрешается, **однако** до выполнения вами удара указывающий линию игры человек должен отойти или указывающий линию игры предмет должен быть убран.

**Указание линии игры, когда мяч находится на паттинг-грине.** Вы или ваш кедди можете делать это, но:

- Несмотря на то, что вы или ваш кедди можете касаться паттинг-гринна рукой, ногой или чем-то находящимся в ваших руках, вам при этом не разрешается *улучшать условия, влияющие на удар*, и
- Вам или вашему кедди не разрешается размещать какой-либо предмет на паттинг-грине или вне его с целью указания вашей линии игры. Это не разрешается даже в том случае, если этот предмет будет убран до выполнения вами удара.

Во время выполнения удара вашему кедди не разрешается намеренно находиться на вашей линии игры или поблизости от нее либо выполнять другие действия для указания вам линии игры (например, указывать какую-либо точку на паттинг-грине).

**Исключение – Кедди, обслуживающий флажок:** При обслуживании флажка кедди может стоять на линии игры игрока или поблизости от нее.

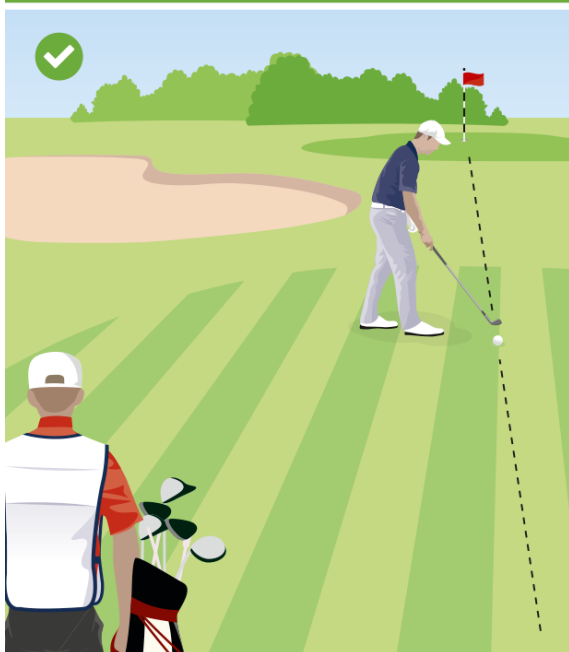
**Запрет на размещение предмета с целью помочь в принятии стойки.** Вам не разрешается принимать стойку для удара, используя какой-либо предмет, который был помещен на землю с целью выравнивания ваших ног или тела.

**Ограничение для вашего кедди, стоящего позади вас.** С момента, когда вы начинаете принимать стойку для удара и до завершения вашего удара:

- Вашему кедди не разрешается намеренно и по любой причине стоять на продолжении вашей линии игры позади мяча или поблизости от такого продолжения.
- Если вы принимаете стойку в нарушение этого Правила, вы уже не сможете избежать штрафа, если откажетесь от этой стойки.

## РИСУНОК 10.2В: КЕДДИ, СТОЯЩИЙ НА ЛИНИИ ИГРЫ ПОЗАДИ МЯЧА ИЛИ РЯДОМ С ЛИНИЕЙ ИГРЫ

Разрешается



Кедди не стоит позади мяча на продолжении линии игры или рядом с таким продолжением в момент, когда игрок начинает принимать стойку для удара, и при условии, что перед выполнением удара кедди не переместится в такое место, нарушения Правила 10.2b нет.

Не разрешается



Кедди стоит позади мяча на продолжении линии игры за мячом или рядом с таким продолжением в момент, когда игрок начинает принимать стойку для удара, поэтому имеет место нарушение Правила 10.2b.

**Исключение – Мяч на паттинг-грине:** Если ваш мяч находится на *паттинг-грине*, то штрафа по этому Правилу не будет, если вы откажетесь от такой *стойки* и не начнете снова принимать *стойку* до тех пор, пока ваш *кедди* не переместится в другое место.

**Физическая помощь и защита от погодных явлений.** Вам не разрешается выполнять *удар*, если:

- Вы в это время получаете физическую помощь от своего *кедди* или какого-либо другого человека, или
- Ваш *кедди*, какой-либо другой человек или предмет намеренно расположен так, чтобы защитить вас от солнца, дождя, ветра и других погодных явлений.

**Штраф за нарушение Правила 10.2: Основной штраф.**

### 10.3 Кедди

**Назначение Правила:** У вас может быть кедди, чтобы переносить ваши клюшки, давать вам советы и другим образом помогать вам во время раунда, но перечень разрешенных действий для вашего кедди ограничен. Вы несете ответственность за действия своего кедди во время раунда, и если ваш кедди нарушит Правила, то штраф получите вы.

## 10.3a Ваш кедди может помочь вам во время раунда

У вас может быть *кедди*, чтобы переносить ваши клюшки, давать вам *советы* и помогать вам другими способами, разрешенными во время *раунда*, но вам не разрешается иметь более одного *кедди* в каждый момент времени или заменять *кедди* на короткое время с единственной целью получить совет у нового *кедди*.

[См. полные Правила] [Объяснение, как Правила применяются к действиям общего кедди.](#)

### Штраф за нарушение Правила 10.3a:

Вы получаете **основной штраф** на каждой лунке, во время игры на которой вам помогали более одного *кедди* в какой-либо момент времени. Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то вы получаете **основной штраф** на следующей лунке.

## 10.3b Что может делать ваш кедди

[См. полные Правила] [Список действий, которые разрешены и не разрешены для кедди.](#)

## 10.3c Вы несете ответственность за действия кедди и нарушение им Правил

Вы несете ответственность за действия своего *кедди* во время *раунда*, но не за его действия до начала или после окончания *раунда*. Если ваш *кедди* совершает действие, которое нарушает Правило, или было бы нарушением Правила в случае выполнения такого действия вами, то штраф в соответствии с этим Правилom получаете вы.

## Правило 11 Движущийся мяч случайно попадает в человека, животное или предмет. Намеренные действия с целью повлиять на движущийся мяч

**Назначение Правила:** В Правиле 11 разъясняется, что делать, если ваш движущийся мяч попадает в человека, животное, снаряжение или что-либо другое на гольф-поле. Если это происходит случайно, то штрафа нет, и в общем случае вы должны принять результат, будь он для вас удачный или нет, и играть мяч с места, где он пришел в состояние покоя. Правило 11 также ограничивает вас в намеренных действиях с целью повлиять на то, где какой-либо движущийся мяч мог бы прийти в состояние покоя.

Это Правило применяется каждый раз, когда ваш мяч в игре находится в движении (после удара или по иной причине), **за исключением** случая, когда ваш мяч был вброшен в области рельефа и еще не пришел в состояние покоя. Такая ситуация регламентируется Правилom 14.3.

### 11.1 Ваш движущийся мяч случайно попадает в человека или внешний фактор

#### 11.1a Никто из игроков не получает штраф

Если ваш движущийся мяч случайно попадает в какого-либо человека или во *внешний фактор*, включая вас, любого другого игрока, *кедди* или *снаряжение*, то никто из игроков не получает штраф.

**Исключение – Мяч, сыгранный с паттинг-гринa в игре на счет ударов:** Если ваш движущийся мяч попадает в другой мяч, находящийся в покое на *паттинг-грине*, и оба мяча до вашего удара находились на *паттинг-грине*, то вы получаете **основной штраф (два удара штрафа)**.

#### 11.1b Мяч должен играть, как он лежит

Если ваш движущийся мяч случайно попадает в какого-либо человека или во *внешний фактор*, то вы должны играть мяч, как он лежит, **за исключением** двух ситуаций:

**Исключение 1** – Если ваш мяч, сыгранный с любого места, кроме паттинг-гринга, приходит в состояние покоя на человеке, животном или движущемся внешнем факторе.

**Исключение 2** – Если ваш мяч, сыгранный с паттинг-гринга, случайно попадает в человека, животное или подвижное препятствие (в том числе, другой движущийся мяч), находящееся на паттинг-гринге.

[См. полные Правила] Более подробная информации об этих двух Исключениях.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 11.1: Основной штраф.**

## 11.2 Движущийся мяч намеренно отклонен или остановлен человеком

Если движущийся мяч был намеренно отклонен или остановлен игроком или мяч попал в *снаряжение*, намеренно расположенное в определенной позиции, то в этой ситуации обычно полагается штраф, и этот мяч нельзя играть, как он лежит.

[См. полные Правила] Откуда играть мяч, который был намеренно отклонен или остановлен, и когда применяется штраф.

## 11.3 Намеренное перемещение предметов или изменение условий с целью повлиять на движущийся мяч

Пока мяч находится в движении, вам не разрешается намеренно изменять физические условия либо поднимать или перемещать *свободные помехи* или *подвижные препятствия* с целью повлиять на то, где мяч мог бы прийти в состояние покоя.

**Исключение** - Вы можете переместить удаленный *флажок*, мяч в состоянии покоя на *паттинг-гринге* или любое другое *снаряжение* игрока (но не мяч в состоянии покоя в любом месте, кроме *паттинг-гринга*, и не *маркер мяча* в любом месте *гольф-поля*).

**Штраф за нарушение Правила 11.3: Основной штраф.**

# IV. Специальные Правила для бункеров и паттинг-гринов

## Правила 12 – 13

### Правило 12 Бункеры

**Назначение Правила:** Правило 12 является особым Правилем для бункеров, которые представляют собой специально подготовленные области, предназначенные для проверки вашего умения играть мяч из песка. Чтобы вы прочувствовали это испытание в полной мере, введены ограничения на касание песка в бункере до выполнения вами удара, а также на выбор места для рельефа, когда ваш мяч находится в бункере.

#### 12.1 Когда ваш мяч находится в бункере

## РИСУНОК 12.1: КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ В БУНКЕРЕ



В соответствии с определением «Бункер» и Правилем 12.1 на рисунке приведены примеры того, когда мяч находится и не находится в бункере.

Ваш мяч находится в *бункере*, когда какая-либо его часть касается песка на поверхности земли в пределах границ *бункера*.

Ваш мяч также находится в *бункере*, если он находится внутри границ этого *бункера*, и при этом:

- находится на поверхности земли, где обычно находится песок в *бункере*, или
- находится внутри или на поверхности *свободной помехи, подвижного препятствия, участка в аномальном состоянии или неотъемлемого объекта гольф-поля* в *бункере*.

Если ваш мяч лежит на почве, траве, другом растущем или закрепленном природном объекте внутри границ *бункера*, но не касается песка, то ваш мяч не находится в *бункере*.

## 12.2 Игра мячом, находящимся в бункере

### 12.2а Удаление свободных помех и подвижных препятствий

Перед тем, как играть свой мяч из *бункера*, вы можете удалять *свободные помехи и подвижные препятствия*.

### 12.2б Ограничения на касание песка в бункере

До выполнения удара по своему мячу, находящемуся в *бункере*, вам не разрешается:

- Намеренно касаться песка в этом *бункере* рукой, клюшкой, граблями и какими-либо другими предметами с целью протестировать состояние песка и получить информацию о вашем предстоящем ударе, или
- Касаться песка в этом *бункере* клюшкой:

- Непосредственно перед своим мячом или непосредственно позади него (за исключением разрешенных случаев корректного поиска мяча либо случаев удаления свободных помех или подвижных препятствий),
- при выполнении тренировочного свинга, или
- при выполнении замаха для удара.

**За исключением** случаев, описанных в двух предыдущих пунктах, вам разрешаются следующие действия:

- Углубляться ногами в песок при принятии *стойки* для тренировочного свинга или удара,
- Заравнивать *бункер* для ухода за *гольф-полем*,
- Размещать в *бункере* свои клюшки, *снаряжение* или другие предметы (класть или бросать их),
- Делать измерения, *маркировать*, поднимать мяч и *возвращать* его на место или совершать другие действия согласно Правилу,
- Опирается на клюшку, чтобы отдохнуть, сохранить равновесие или избежать падения, или
- Бить по песку в раздражении или гневе.

**Но** вы получите **основной штраф**, если касание вами песка *улучшит условия, влияющие на ваш удар*.

**Штраф за нарушение Правила 12.2: Основной штраф.**

## 12.3 Специальные правила рельефа для мяча, находящегося в бункере

Когда ваш мяч находится в *бункере*, могут применяться специальные Правила рельефа при вмешательстве *участка в аномальной состоянии* (Правило 16.1c) или опасной ситуации с *животным* (Правило 16.2) или если ваш мяч является неиграемым (Правило 19.3).

## Правило 13 Паттинг-грин

**Назначение Правила:** Правило 13 является особым Правилем для применения на паттинг-грингах. Паттинг-грины специально подготовлены для игры мячом по поверхности земли, на каждом из них для указания местоположения лунки установлен флажок, в связи с этим применяются несколько иные Правила, чем при игре в других областях гольф-поля.

### 13.1 Действия, которые разрешаются или предписываются на паттинг-грингах

**Назначение Правила:** Это Правило разрешает вам совершать на паттинг-грине действия, которые обычно не разрешены вне паттинг-гринга - например, маркировать, поднимать, очищать мяч и возвращать его на место, а также устранять повреждения паттинг-гринга, удалять на нем песок и рассыпанную почву. Если на паттинг-грине был случайно сдвинут ваш мяч или маркер мяча, то штрафа нет.

#### 13.1a Когда ваш мяч находится на паттинг-грине

Ваш мяч находится на *паттинг-грине*, если любая часть мяча:

- Касается *паттинг-гринга*, или
- Лежит на чем-либо или внутри чего-либо (например, на *свободной помехе* или *препятствии*) и при этом находится в пределах границ *паттинг-гринга*.

### 13.1b Маркировка, поднятие и очистка вашего мяча на паттинг-грине

Ваш мяч, который находится на *паттинг-грине*, может быть поднят и очищен. Местоположение вашего мяча должно быть *замаркировано* до его поднятия, и этот мяч должен быть *возвращен* на место.

### 13.1c Улучшения, разрешенные на паттинг-грине

Во время *раунда* вы можете совершать два нижеследующих действия на *паттинг-грине*, независимо от того, лежит ваш мяч на *паттинг-грине* или нет:

- Можно без штрафа удалять песок и рассыпанную почву на *паттинг-грине* (**но** не где-либо еще на *гольф-поле*).
- Вы можете без штрафа устранять повреждения на *паттинг-грине*, совершая разумно необходимые действия, чтобы как можно точнее вернуть поверхность *паттинг-грин* к ее первоначальному состоянию, **но** только:
  - С помощью руки, ноги или другой части тела либо с помощью обычного инструмента для заделывания следов от мячей, а также *подставки-ти*, клюшки или подобного предмета из числа обычного *снаряжения*, и
  - Без неоправданной задержки игры.

**Но** если вы *улучшите* поверхность *паттинг-грин*, совершая действия, которые превышают разумно необходимые действия для восстановления поверхности *паттинг-грин* к ее первоначальному состоянию, то вы получите **основной штраф**.

«Повреждения *паттинг-грин*» означает любые повреждения, нанесенные человеком или *внешним фактором*, такие как:

- Следы от мячей, следы от обуви (например, от шипов) и царапины или вмятины от *снаряжения* или *флажка*,
- Заглушки прежних *лунок*, вставки дерна, стыки кусков дерна, а также царапины и вмятины от обслуживающих инструментов или механизмов,
- Следы *животных* или отпечатки копыт, и
- Заглубившиеся объекты (например, камни, желуди или *подставки-ти*).

**Однако** к «повреждениям *паттинг-грин*» не относится какое-либо повреждение или обстоятельство, которое:

- Является результатом регулярных работ по поддержанию *паттинг-грин* в надлежащем состоянии (например, аэрационные отверстия и бороздки от вертикальной стрижки),
- Образовалось в результате полива, дождя или других *природных сил*,
- Является естественным дефектом поверхности (например, сорняки, области болючей травы или без травяного покрова, области неровной травы), или
- Возникло в результате естественного износа *лунок*.

### 13.1d Если ваш мяч или маркер мяча сдвигается на паттинг-грине

Если вы, ваш *противник* или другой игрок в *игре на счет ударов* случайно *сдвигаете* ваш мяч или *маркер мяча* на *паттинг-грине*, то штрафа нет.

Вы должны *возвратить* ваш мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно), или установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* это первоначальное местоположение мяча.

**Исключение** - Ваш мяч должен играть, как он лежит, если мяч начал двигаться во время замаха или удара, и при этом удар был выполнен.

Если *сдвиг* вашего мяча на *паттинг-грине* вызвали *природные силы*, то место, с которого вы должны выполнять свой следующий *удар*, зависит от того, был ли ваш мяч уже *поднят* и затем *возвращен* на первоначальное место:

- Мяч уже был *поднят* и *возвращен* на место — ваш мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).
- Мяч еще не был *поднят* и *возвращен* на место — ваш мяч должен играть с нового места.

### 13.1e Запрет на тестирование грина

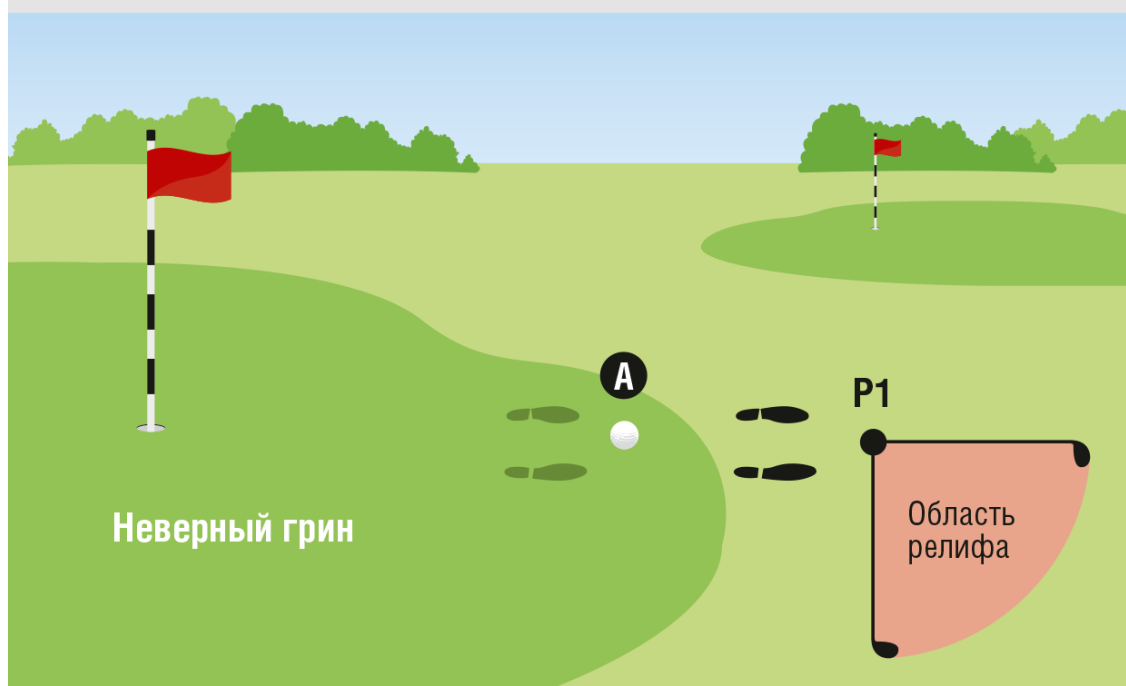
Если во время *раунда* с целью тестирования вы намеренно трете поверхность *паттинг-грин* или *неверного грин* либо катаете мяч по его поверхности, вы получаете **основной штраф**.

**Исключение** -Между двумя лунками разрешается тестировать паттинг-грин только что **завершенной лунки** или **тренировочный грин**.

### 13.1f Обязательный рельеф при вмешательстве неверного грин

Вмешательство по этому Правилу имеет место, когда ваш мяч находится на *неверном грине* или *неверный грин* физически вмешивается в область вашей планируемой *стойки* или область планируемого *свинга*.

РИСУНОК 13.1F: РЕЛИФ ПРИ ВМЕШАТЕЛЬСТВЕ НЕВЕРНОГО ГРИНА



Если есть вмешательство неверного грин, игрок должен использовать рельеф без штрафа. На рисунке предполагается, что игрок — правша. Мяч А лежит на неверном грине, и ближайшая точка полного рельефа для мяча А находится в точке P1, которая должна быть расположена в той же области, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя (в данном случае, в основной области). Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и должна находиться в той же области гольф-поля, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя. Игрок должен полностью исключить вмешательство неверного грин.



Когда имеет место вмешательство *неверного грина*, вам нельзя играть мяч, как он лежит. Вместо этого вы должны использовать рельеф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в *области рельефа*, как это показано на Рисунке 13.1f.

Это Правило не дает права на рельеф, если вмешательство появляется только потому, что вы выбрали клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.1: Основной штраф.**

## 13.2 Флажок

**Назначение Правила:** В этом Правиле говорится о вариантах ваших действий с флажком. Вы можете оставить флажок в лунке либо удалить его (что не исключает обслуживание флажка кем-либо другим и удаление флажка из лунки после того, как вы сыграете мяч), однако свой выбор вы должны сделать до выполнения удара. Если движущийся мяч попадает во флажок, то, как правило, штрафа нет.

### 13.2a Флажок оставлен в лунке

Если вы выполняете *удар*, когда *флажок* оставлен в *лунке*, а движущийся мяч затем попадает во *флажок*, то штрафа нет, и мяч должен играть, как он лежит.

Решение играть с *флажком*, находящимся в *лунке* (то есть оставить *флажок* в *лунке* или вернуть обратно в *лунку* ранее удаленный *флажок*), должно быть принято до выполнения вами *удара*.

В любом случае, вы не должны пытаться получить преимущество, намеренно перемещая находящийся в лунке *флажок* в положение, отличное от центрального. Если вы это сделаете, и движущийся мяч затем попадет во *флажок*, вы получите **основной штраф**.

[См. полные Правила] Перемещение или удаление флажка, оставленного в лунке, когда мяч находится в движении.

### 13.2b Флажок удален из лунки

Вы можете выполнять *удар*, когда *флажок* удален из *лунки*, так, чтобы ваш движущийся мяч не попал в находящийся в *лунке флажок*.

Вы должны принять такое решение до того, как выполнить *удар*, удалив *флажок* из *лунки*, либо попросив кого-либо обслужить *флажок*.

[См. полные Правила] О ситуациях, в которых считается, что вы одобрили обслуживание флажка, и более подробная информация о том, что делать, если ваш мяч попадает во флажок или в человека, который его удалил или обслуживает.

### 13.2c Мяч касается флажка, находящегося в лунке

Если ваш мяч приходит в состояние покоя, касаясь *флажка*, оставленного в *лунке*, и если какая-либо часть мяча находится в *лунке* ниже поверхности *паттинг-грин*, то ваш мяч считается *забитым*.

Если ни одна из частей вашего мяча не находится в *лунке* ниже поверхности *паттинг-грин*:

- Ваш мяч не *забит* и должен играть, как он лежит.

- Если при удалении *флажка* мяч *сдвигается* (независимо от того, падает он в *лунку* или откатывается от *лунки*), то штрафа нет и мяч должен быть *возвращен* на край *лунки*.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.2с: Основной штраф.**

## 13.3 Мяч нависает над лункой

### 13.3а Время ожидания падения в лунку вашего мяча, нависающего над лункой

Если какая-либо часть вашего мяча нависает над кромкой *лунки*, вам предоставляется разумное время, чтобы приблизиться к *лунке* и дополнительные десять секунд ожидания, чтобы проследить, упадет ли ваш мяч в *лунку*.

Если за указанное время ожидания ваш мяч упадет в *лунку*, то считается, что вы *забили* мяч своим последним *ударом*.

- Если за указанное время ожидания ваш мяч не упадет в *лунку*, то:
- Считается, что ваш мяч находится в состоянии покоя.

Если затем ваш мяч упадет в *лунку* до того, как он будет сыгран, то считается, что вы *забили* мяч своим последним *ударом*, но получаете **один удар штрафа**, который добавляется к счету на этой лунке.

### 13.3б Что делать, если ваш мяч, нависающий над лункой, поднят или сдвинут до истечения времени ожидания

[См. полные Правила] Что делать, если ваш мяч, нависающий над лункой, был поднят или сдвинут до истечения 10 секунд времени ожидания.

## V. Поднятие мяча и возврат его в игру

### Правило 14

**Правило 14 Действия с мячом: Маркировка, поднятие и очистка. Возвращение на место. Вбрасывание в области рельефа. Игра с неверного места**

**Назначение Правила:** В Правиле 14 говорится о том, как и когда вы можете маркировать местоположение своего мяча, который находится в состоянии покоя, поднимать и очищать свой мяч, и о том, как возвращать свой мяч в игру так, чтобы мяч был сыгран с верного места.

- Если ваш мяч был поднят или сдвинут, и его надлежит вернуть на место, то на первоначальное место должен быть установлен этот же мяч.
- Когда используется рельеф без штрафа или рельеф со штрафом, то в конкретной области рельефа вы должны вбрасывать либо первоначальный мяч, либо замещающий мяч.

До выполнения удара вы можете без штрафа исправить ошибку, допущенную при использовании таких процедур, но если вы сыграете мяч с неверного места, то получите штраф.

## 14.1 Маркировка, поднятие и очистка мяча

### 14.1a Местоположение мяча, который предстоит поднять и вернуть на место, должно быть замаркировано

Прежде чем поднять свой мяч по Правилу, предписывающему *возвратить* этот мяч на первоначальное место, вы должны *замаркировать* это место, что означает:

- Поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с вашим мячом, или
- Удерживать клюшку на земле непосредственно позади или непосредственно рядом с вашим мячом.

Если вы поднимаете свой мяч, не *замаркировав* его местоположение, *маркируете* местоположение мяча неправильным способом или выполняете *удар*, оставив на месте *маркер мяча*, то вы получаете **один удар штрафа**.

Если вы поднимаете свой мяч, чтобы согласно Правилу использовать рельеф, то вам не обязательно перед поднятием *маркировать* местоположение мяча.

### 14.1b Кто может поднимать мяч

Ваш мяч может быть поднят в соответствии с Правилами только вами или кем-либо, кому вы это разрешили, **однако** такое разрешение должно выдаваться перед каждым поднятием мяча, а не в целом на *раунд*.

**Исключение** - Ваш кедди может поднимать ваш мяч на паттинг-грине без разрешения.

### 14.1c Очистка поднятого мяча

Если вы поднимаете свой мяч с *паттинг-грина*, его всегда можно очищать. Если вы поднимаете свой мяч в каком-либо другом месте, его всегда можно очищать, **за исключением** ситуаций, когда вы его поднимаете:

- Чтобы осмотреть мяч на предмет наличия порезов и трещин – очистка не разрешена.
- Для идентификации мяча – очистка разрешена только в той мере, которая необходима для идентификации.
- Потому что мяч мешает игре – очистка не разрешена.
- Чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего рельеф – очистка разрешена только в том случае, если игрок будет использовать рельеф в соответствии с Правилем.

Если вы очищаете поднятый мяч, когда это не разрешено, вы получаете **один удар штрафа**.

## 14.2 Возвращение мяча на место

### 14.2a Должен использоваться первоначальный мяч

Когда ваш мяч должен быть *возвращен* на место после того, как он был поднят или *сдвинут*, то должен использоваться этот же мяч

**Исключение** – Другой мяч может использоваться, если:

- Вы не можете достать свой первоначальный мяч в течение нескольких секунд и не прилагая чрезмерных усилий,
- Ваш первоначальный мяч оказался порезан или треснут,

- Вы возобновляете игру после ее приостановки, или
- Другой игрок сыграл вашим первоначальным мячом, как *неверным мячом*.

#### 14.2b Кто и как должен возвращать мяч на место

Ваш мяч должен быть *возвращен* на место в соответствии с Правилами только вами или любым другим человеком, который поднял ваш мяч или вызвал его *сдвиг*.

Если вы сыграете мяч, который был *возвращен* на место неправильным способом или кем-либо, кому это не разрешено, вы получите **один удар штрафа**.

#### 14.2c Место, на которое должен быть возвращен мяч

Ваш мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) за исключением случаев, когда согласно Правилам мяч должен быть *возвращен* на другое место.

Если ваш мяч находился в состоянии покоя на каком-либо *неподвижном препятствии, неотъемлемом объекте гольф-поля, граничном объекте* либо растущем или закрепленном объекте, под таким объектом или вплотную к нему, то:

- «Место», на котором находится ваш мяч, включает в себя и вертикальную составляющую относительно земли.
- Это означает, что ваш мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место на таком объекте, под ним или вплотную к нему.

#### 14.2d На какое место возвращать мяч, если первоначальное положение мяча изменилось

Если *положение* вашего поднятого или *сдвинутого* мяча изменилось, то вы должны *возвратить* мяч на место следующим образом:

- Мяч находился в песке:
  - Вы должны как можно тщательнее воссоздать первоначальное *положение мяча*.
  - Если мяч был покрыт песком, то при воссоздании *положения мяча*, вы можете оставить небольшую часть мяча видимой.

Если вы не воссоздали *положение мяча* в нарушение этого Правила, то вы сыграли с *неверного места*.

- Мяч находился не в песке. Вы должны *возвратить* мяч на место, установив его на ближайшее место, в котором *положение мяча* будет наиболее похожим на первоначальное *положение мяча*, и которое:
  - Находится в пределах одной *длины клюшки* от первоначального места (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно)
  - Находится не ближе к *лунке*, и
  - Находится в той же *области гольф-поля*, что и первоначальное место.

Если вам известно, что первоначальное *положение мяча* было изменено, но вам неизвестно, каким оно было, то вы должны определить первоначальное *положение* приблизительно и *возвратить* мяч на такое место.

**Исключение – Если положение мяча изменилось во время остановки игры, а мяч был поднят, см. Правило 5.7d.**

## 14.2e Что делать, если возвращенный на место мяч не остается на первоначальном месте

Если вы пытаетесь *возвратить* свой мяч на место, но мяч не остается на своем первоначальном месте, то вы должны повторить попытку.

Если ваш мяч снова не остается на этом месте, то вы должны *возвратить* мяч на место, установив этот мяч на ближайшее место, на котором ваш мяч останется в состоянии покоя, **но** с учетом следующих ограничений, в зависимости от того, где находилось первоначальное место:

- Это место должно быть не ближе к *лунке*.
- Первоначальное место в *основной области* – ближайшее место должно быть в *основной области*.
- Первоначальное место в *бункере* или в *штрафной области* – ближайшее место должно быть или в этом же *бункере*, или в этой же *штрафной области*.
- Первоначальное место на *паттинг-грине* – ближайшее место должно быть или на *паттинг-грине*, или в *основной области*.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.2: Основной штраф.**

## 14.3 Вбрасывание мяча в области рельефа

### 14.3a Можно использовать первоначальный мяч или другой мяч

Вы можете использовать любой мяч каждый раз, когда вы *вбрасываете* или устанавливаете мяч согласно этому Правилу.

### 14.3b Мяч должен вбрасываться правильным способом

Вы должны *вбрасывать* мяч правильным способом, что означает соответствие всем трем нижеперечисленным пунктам:

- Мяч должны *вбрасывать* вы (ни ваш *кедди*, ни кто-либо другой не могут делать это).
- Вы должны отпустить ваш мяч с высоты колена, так чтобы мяч:
  - Падал вертикально вниз, а вы при этом не должны бросать, закручивать и прокатывать мяч, а также использовать какое-либо другое движение, которое могло бы повлиять на то, где ваш мяч мог бы прийти в состояние покоя, и
  - Не касался какой-либо части вашего тела или *снаряжения* до того, как он ударится о землю.

«Высота колена» означает высоту, на которой расположено ваше колено в положении стоя.

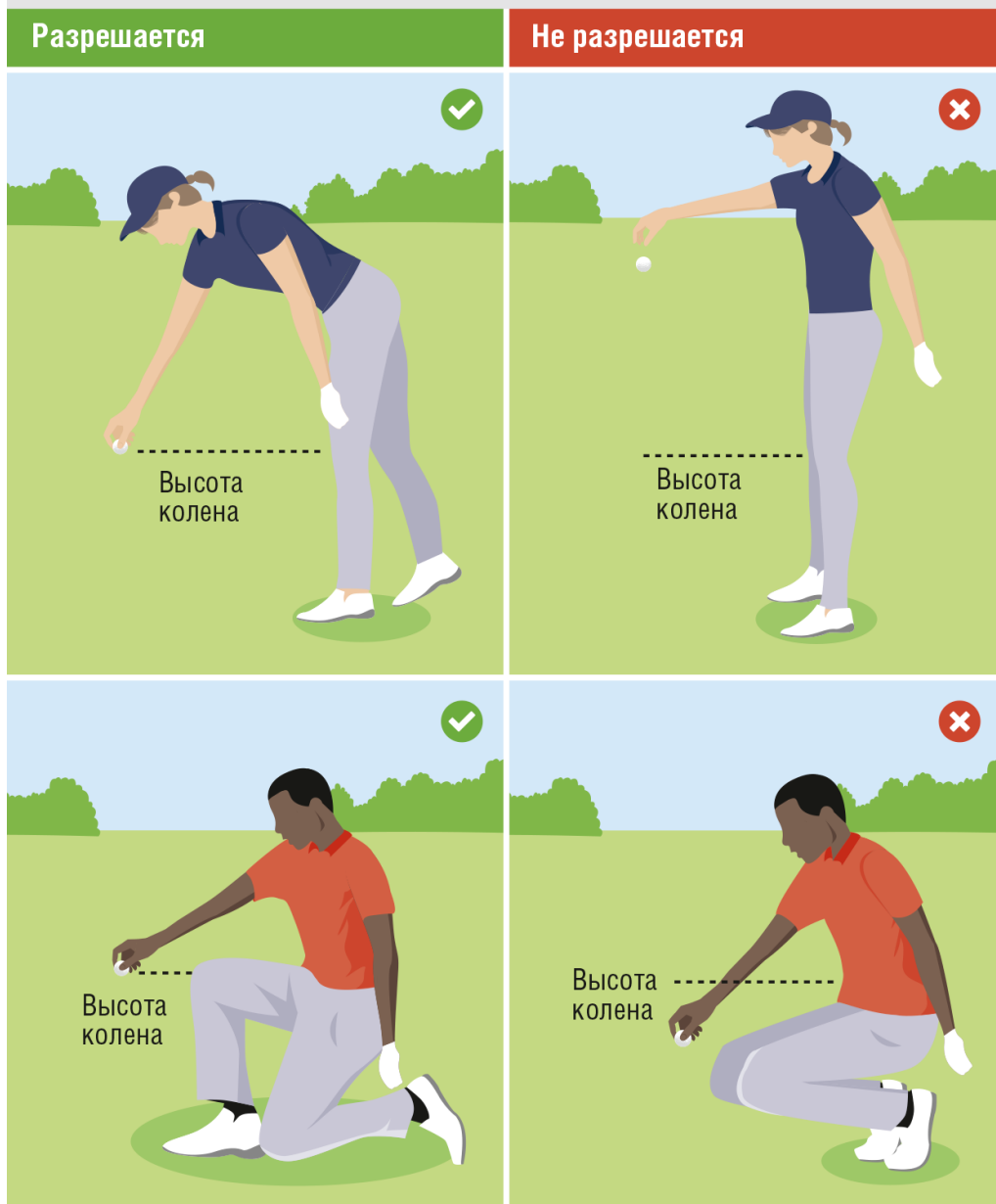
- Мяч должен быть *вброшен* в *области рельефа*. При *вбрасывании* своего мяча вы можете стоять как *внутри области рельефа*, так и *вне ее*.

Если ваш мяч был *вброшен* неправильным способом в нарушение одного или нескольких вышеперечисленных требований, вы должны заново *вбросить* мяч правильным способом, и количество таких *вбрасываний* не ограничивается.

*Вбрасывание*, при котором мяч *вброшен* неправильным способом, не учитывается в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча.

[\[См. полные Правила\]](#) Информация о том, применяется один удар штрафа или основной штраф в случае выполнения удара по мячу, брошенному неправильным способом.

РИСУНОК 14.3В: ВБРАСЫВАНИЕ С ВЫСОТЫ КОЛЕНА



Мяч должен вбрасываться вертикально вниз с высоты колена. «Высота колена» означает высоту, на которой расположено колено игрока в положении стоя. Но при вбрасывании мяча игрок не обязан находиться в положении стоя.

### 14.3с Мяч, брошенный правильным способом, должен прийти в состояние покоя в области рельефа

Это Правило применяется только тогда, когда мяч *брошен* правильным способом согласно Правилу 14.3б.

**Когда считается, что вы завершили процедуру использования рельефа.** Вы завершили процедуру использования рельефа только тогда, когда мяч, *брошенный* правильным способом, пришел в состояние покоя в *области рельефа*.

Не имеет значения, коснулся ли ваш мяч какого-либо человека, *снаряжения* или другого *внешнего фактора* после того, как он ударился о землю, но до того, как пришел в состояние покоя:

- Если ваш мяч пришел в состояние покоя в *области рельефа*, то вы завершили процедуру использования рельефа, и мяч должен играть, как он лежит.

- Если ваш мяч приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, см. ниже «Что делать, если мяч, брошенный правильным способом, приходит в состояние покоя за пределами области рельефа».

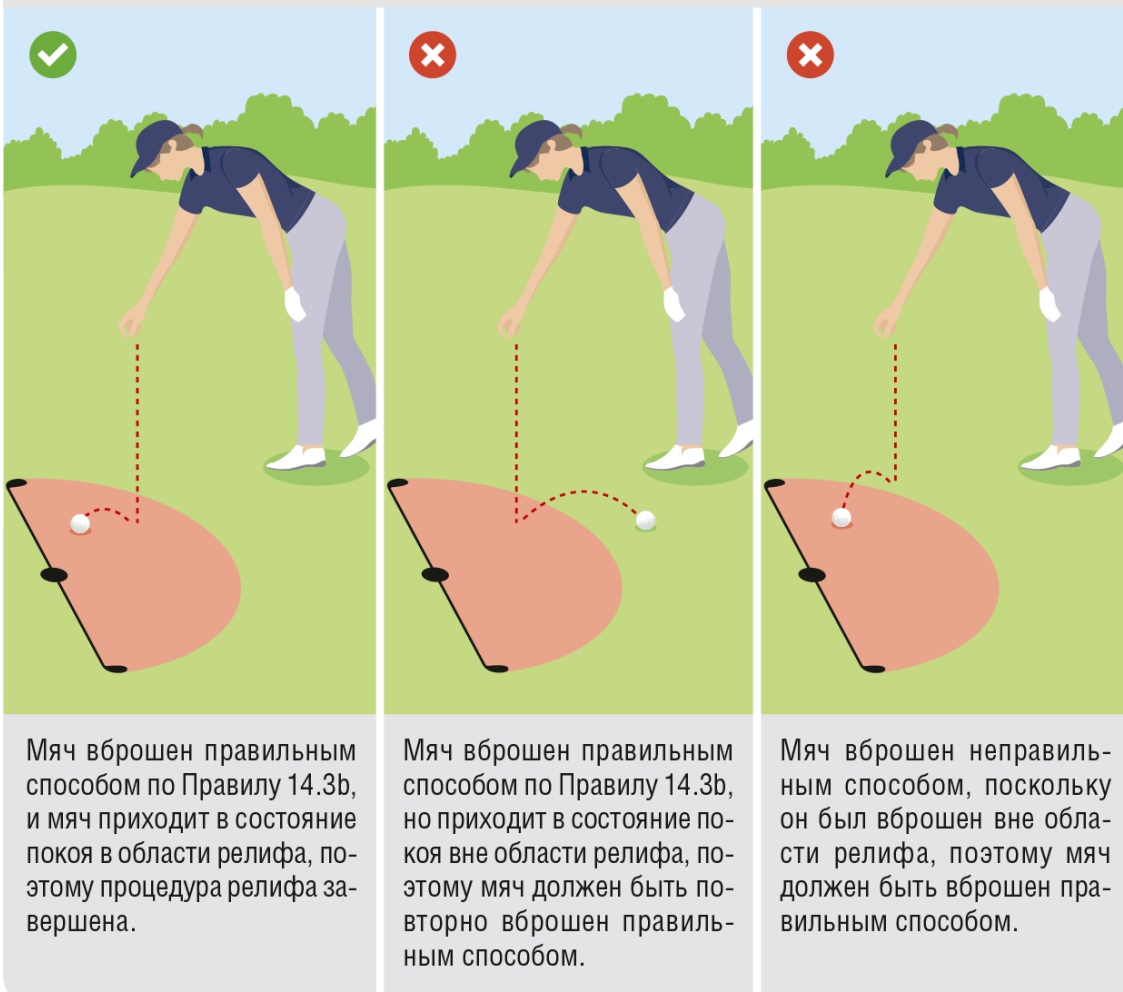
В любом из этих случаев никто из игроков не получает штраф.

**Исключение – Мяч, брошенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком**

**Что делать, если мяч, брошенный правильным способом, приходит в состояние покоя за пределами области рельефа.** Вы должны повторно *вбросить* мяч правильным способом, и если этот мяч вновь придет в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то вы должны завершить процедуру использования рельефа:

- Установив мяч в месте, в котором мяч первый раз коснулся земли при повторном *вбрасывании*.
- Если установленный мяч не остается в состоянии покоя на этом месте, то вы должны повторно установить мяч на это место.
- Если повторно установленный мяч также не остается на этом месте, вы должны установить его на ближайшее место, где мяч останется в состоянии покоя, с ограничениями, предусмотренными **Правил 14.2e**.

**РИСУНОК 14.3С: МЯЧ ДОЛЖЕН БЫТЬ ВБРОШЕН И ПРИЙТИ В СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ В ОБЛАСТИ РЕЛИЕФА**



## 14.3d Что делать, если мяч, брошенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен человеком

[См. полные Правила] Информация о том, что делать, если вы бросили мяч правильным способом, но он был намеренно отклонен или остановлен.

**Штраф за игру мячом с неверного места или за игру мячом, который вместо вбрасывания был установлен в нарушение Правила 14.3: Основной штраф.**

## 14.4 Когда ваш мяч снова находится в игре после того, как ваш первоначальный мяч перестал быть мячом в игре

[См. полные Правила] Информация о том, когда ваш мяч снова находится в игре, в том числе, когда вы заменяете мяч, но это не разрешается, или когда вы используете неприменимую процедуру.

## 14.5 Исправление ошибки, допущенной при замене, возвращении на место, вбрасывании или установке вашего мяча

Вы можете без штрафа поднять свой мяч и исправить ошибку перед тем, как играть свой мяч:

- Если вы *заменяли* свой первоначальный мяч другим мячом тогда, когда это не разрешалось, или
- Если ваш мяч был *возвращен* на место, *брошен* или установлен (1) в *неверном месте* или пришел в состояние покоя в *неверном месте*, (2) *неправильным способом*, или (3) с использованием неприменимой процедуры.

[См. полные Правила] Более подробная информация об исправлении ошибки перед тем, как играть свой мяч.

## 14.6 Выполнение следующего удара с места предыдущего удара

Это Правило применяется каждый раз, когда вам предписано или разрешено выполнить свой следующий *удар* с места выполнения предыдущего *удара* (например, при использовании рельефа *удар-и-расстояние*, или в случае повторного *удара* после того, как *удар* был отменен или не засчитан по какой-то другой причине).

### 14.6a Предыдущий удар был выполнен из области-ти

Ваш первоначальный мяч или другой мяч должен быть сыгран из любого места в пределах *области-ти* (при этом мяч может быть приподнят над землей).

### 14.6b Предыдущий удар был выполнен из основной области, штрафной области или бункера

Ваш первоначальный мяч или другой мяч должен быть *брошен* в нижеследующей *области рельефа*:

- Точка-ориентир: Место, откуда был выполнен ваш предыдущий *удар* (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:
  - Должна находиться в той же *области гольф-поля*, что и ваша точка-ориентир, и
  - Должна быть не ближе к *лунке*, чем ваша точка-ориентир.

### 14.6c Предыдущий удар был выполнен на паттинг-грине

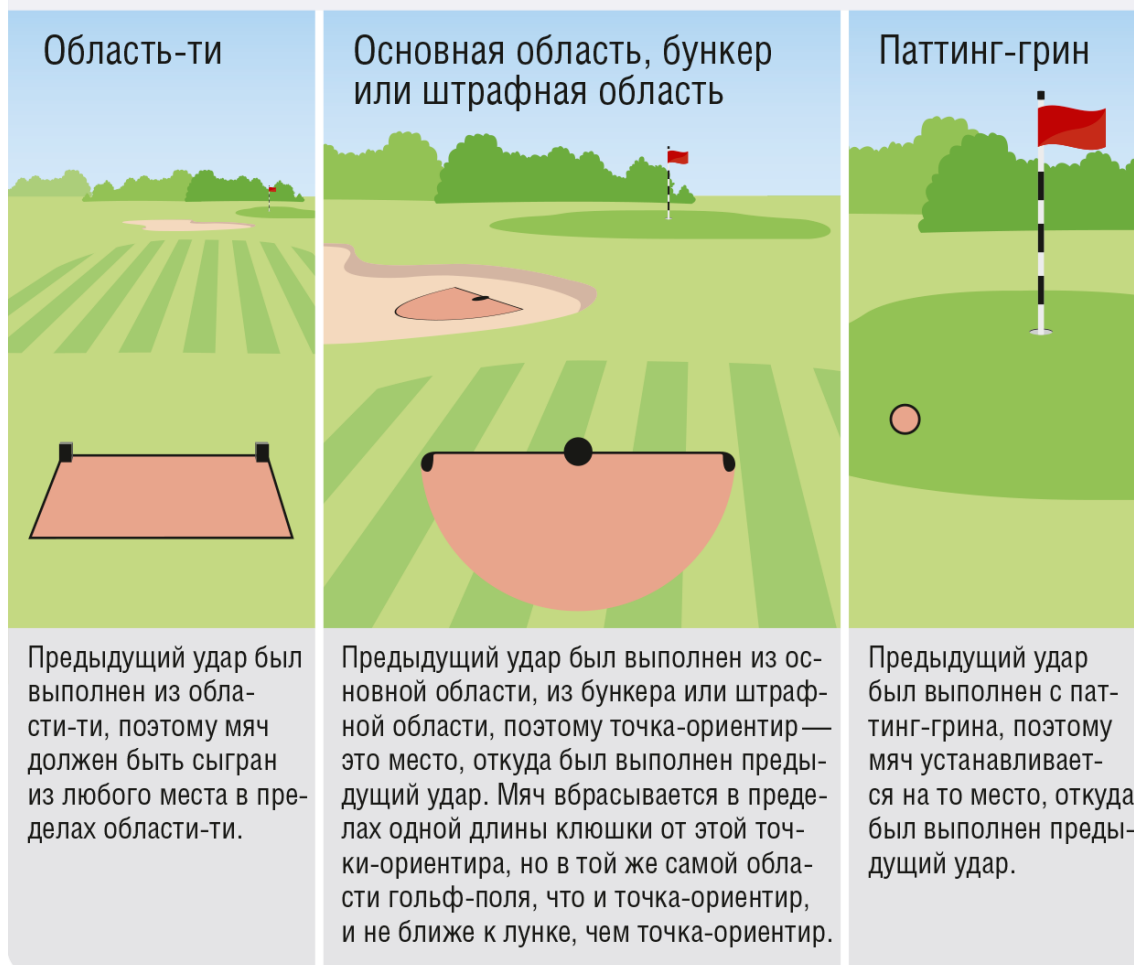


Ваш первоначальный мяч или другой мяч должен быть установлен на место, с которого был выполнен ваш предыдущий удар (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.6: Основной штраф.**

#### РИСУНОК 14.6: ВЫПОЛНЕНИЕ СЛЕДУЮЩЕГО УДАРА С МЕСТА ПРЕДЫДУЩЕГО УДАРА

Когда игроку предписано или разрешено выполнить свой следующий удар с места выполнения предыдущего удара, то как именно игрок должен вводить мяч в игру, зависит от области гольф-поля, где был выполнен предыдущий удар.



## 14.7 Игра с неверного места

### 14.7а Место, с которого должен играть мяч

После начала игры на лунке вы должны выполнять каждый удар с того места, в котором ваш мяч пришел в состояние покоя, за исключением случаев, когда Правила предписывают или разрешают вам сыграть мяч с другого места.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.7а: Основной штраф.**

### 14.7б Как завершить лунку после игры с неверного места в игре на счет ударов

Если вы сыграли с неверного места, но не было совершено серьезного нарушения, вы получаете **основной штраф** по Правилу 14.7а и должны доиграть лунку мячом, сыгранным с неверного места.

Если вы сыграли с *неверного места*, и было совершено *серьезное нарушение*, вы должны исправить ошибку, доиграв лунку мячом, сыгранным с верного места. Если вы не исправите эту ошибку, вы подлежите **дисквалификации**.

[См. полные Правила] Разъяснения, что делать, если ваша игра с *неверного места* является серьезным нарушением, или если вы не уверены, является ли это серьезным нарушением.

## VI. Релиф без штрафа

### Правила 15 – 16

**Правило 15** Релиф при вмешательстве свободных помех и подвижных препятствий (в том числе, мяча или маркера мяча, помогающего или мешающего игре)

**Назначение Правила:** В Правилах 15 говорится о том, когда и как вы можете использовать релиф без штрафа при вмешательстве свободных помех и подвижных препятствий:

- Такие подвижные природные и искусственные объекты не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, и, как правило, вам разрешено удалять их, если они мешают игре.
- Однако вам следует проявлять осторожность, когда вы перемещаете свободные помехи вблизи своего мяча, находящегося вне паттинг-грена, поскольку, если перемещение свободной помехи вызовет сдвиг мяча, то вы получите штраф.

#### 15.1 Свободные помехи

##### 15.1a Удаление свободной помехи

Вы можете без штрафа удалить *свободную помеху*, находящуюся в любом месте *гольф-поля* или вне его, и вы можете это сделать любым способом (например, рукой, ногой, клюшкой или другим *снаряжением*).

**Однако** существует два **исключения**:

**Исключение 1 – Удаление свободных помех с места, на которое должен быть возвращен мяч.**

**Исключение 2 – Ограничение на намеренное удаление свободных помех с целью повлиять на движущийся мяч.**

[См. полные Правила] Более подробная информация об этих исключениях.

##### 15.1b Мяч сдвинут при удалении свободной помехи

Если удаление вами *свободной помехи* вызывает *сдвиг* вашего мяча, ваш мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).

Если ваш *сдвинутый* мяч находился в состоянии покоя где-либо, кроме *паттинг-грена* или *области-ти*, то вы получаете **один удар штрафа**.

## 15.2 Подвижные препятствия

### 15.2а Релиф при вмешательстве подвижного препятствия

**Удаление подвижного препятствия.** Вы можете без штрафа любым способом удалить *подвижное препятствие*, находящееся в любом месте *гольф-поля* или вне его, и вы можете это сделать любым способом.

Если ваш мяч *сдвинется*, когда вы удаляете *подвижное препятствие*, то штрафа нет, и ваш мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).

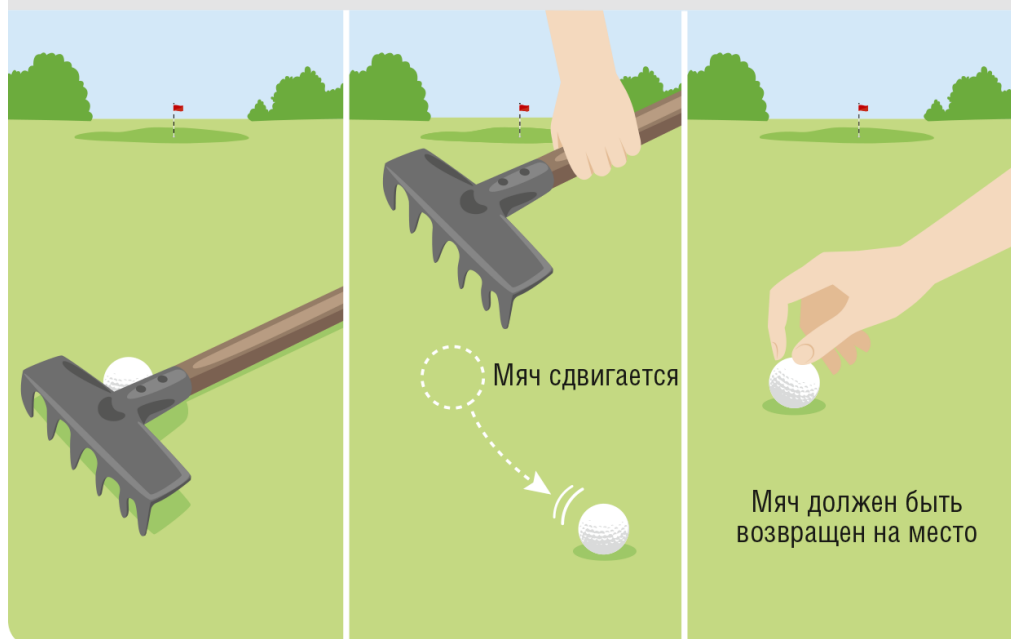
**Однако**, существует два **исключения**, когда нельзя удалять *подвижные препятствия*:

**Исключение 1** – Не разрешается перемещать *ти-маркеры*, когда мяч предстоит сыграть из области *ти*.

**Исключение 2** – Ограничение на намеренное удаление подвижных препятствий с целью повлиять на движущийся мяч.

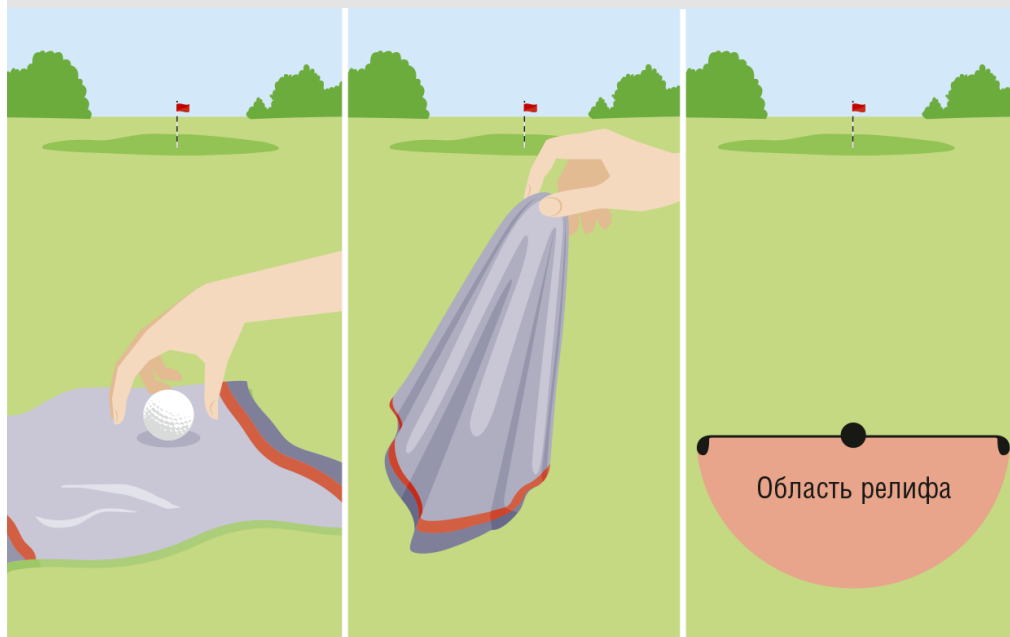
[См. полные Правила] Более подробная информация об этих исключениях.

РИСУНОК 15.2А, № 1: МЯЧ СДВИГАЕТСЯ ПРИ УДАЛЕНИИ ПОДВИЖНОГО ПРЕПЯТСТВИЯ (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ СЛУЧАЯ, КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ ВНУТРИ ПРЕПЯТСТВИЯ ИЛИ НА НЕМ)



**Если ваш мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем; подвижное препятствие расположено в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-грин.** Вы можете воспользоваться релифом без штрафа, подняв этот мяч, удалив *подвижное препятствие* и *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч, как показано на Рисунке 15.2а, № 2.

## РИСУНОК 15.2А, № 2: МЯЧ НАХОДИТСЯ ВНУТРИ ПОДВИЖНОГО ПРЕПЯТСТВИЯ ИЛИ НА НЕМ



Если мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем (например, на полотенце) в любом месте гольф-поля, то можно использовать рельеф без штрафа: поднять мяч, удалить подвижное препятствие и вбросить этот мяч или другой мяч (за исключением паттинг-грин). При использовании рельефа точкой-ориентиром будет приблизительно определенная точка, расположенная непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого подвижного препятствия или на нем. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и должна находиться в той же области гольф-поля, что и точка-ориентир.

[См. полные Правила] Как воспользоваться рельефом без штрафа, если ваш мяч находится на подвижном препятствии на паттинг-грине.

### 15.2b Релиф для случая, когда мяч не найден, но находится в подвижном препятствии или на нем

[См. полные Правила] Как воспользоваться рельефом, если ваш мяч находится в подвижном препятствии или на нем, но не найден.

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.2: Основной штраф.**

## 15.3 Мяч или маркер мяча, помогающий или мешающий игре

### 15.3a Мяч на паттинг-грине, помогающий игре

Это Правило применяется только в случаях, когда мяч находится в состоянии покоя на *паттинг-грине*.

Если у вас есть основания полагать, что мяч на *паттинг-грине* может помочь чьей-либо игре (например, этот мяч может остановить другой мяч, чтобы тот не укатился дальше от *лунки*), вы можете *замаркировать* местоположение этого мяча и поднять его, если это ваш мяч, или, если мяч принадлежит другому игроку, потребовать от этого игрока *замаркировать* местоположение и поднять этот мяч.

Только в *игре на счет ударов*:

- Игрок, от которого потребовали *замаркировать* и поднять мяч, вместо этого может первым сыграть его, и
- Если вы с другим игроком договариваетесь оставить мяч на месте с целью помочь одному из вас, а затем этот игрок выполняет *удар*, когда помогающий игре мяч остается на месте, то каждый игрок, кто участвовал в договоренности, получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

### 15.3b Мяч, находящийся в любом месте гольф-поля, мешает игре

Если другой игрок обоснованно полагает, что ваш мяч может помешать его игре:

- Этот другой игрок может потребовать от вас *замаркировать* местоположение вашего мяча и поднять его, при этом мяч не разрешается очищать (за исключением случаев, когда мяч поднят вами на *паттинг-грине*).
- Если вы не *маркируете* местоположение мяча перед тем, как его поднять, или очищаете поднятый мяч, когда это не разрешено, то вы получаете **один удар штрафа**.
- Только в *игре на счет ударов*, если от вас потребовали *замаркировать* и поднять мяч, вы можете вместо этого первым сыграть его.

Вам не разрешается по этому Правилу поднимать свой мяч только потому, что вам кажется, что ваш мяч может помешать игре другого игрока.

Если вы поднимете свой мяч, когда другой игрок не требовал от вас этого делать (за исключением случаев поднятия мяча на *паттинг-грине*), то вы получите **один удар штрафа**.

### 15.3c Маркер мяча, помогающий или мешающий игре

Если *маркер мяча* может помочь или помешать игре, вы можете:

- Переместить *маркер мяча* в сторону, если это ваш *маркер мяча*, или
- Если *маркер мяча* принадлежит другому игроку – потребовать от него переместить *маркер мяча* в сторону по тем же причинам, по которым вы можете потребовать поднять мяч.
- *Маркер мяча* должен быть перемещен в сторону на новое место, расположенное на определенном расстоянии от первоначального места, например, в одной или нескольких длинах головки клюшки.

**Штраф за нарушение Правила 15.3: Основной штраф.**

**Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.3: Основной штраф.**

## Правило 16 Релиф при вмешательстве участка в аномальном состоянии (в том числе неподвижных препятствий), опасной ситуации с животным, для заглублившегося мяча

**Назначение Правила:** В Правиле 16 говорится о том, как и когда вы можете воспользоваться рельефом без штрафа, то есть сыграть мяч с другого места, например, при вмешательстве участка в аномальном состоянии и опасной ситуации с животным.

- Эти обстоятельства не считаются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, и поэтому везде, кроме штрафной области, вам обычно разрешается релиф без штрафа.
- Обычно вы применяете релиф, вбрасывая мяч в области релифа, которая определяется ближайшей точкой полного релифа.

В этом Правиле также говорится о релифе без штрафа в случае, когда ваш мяч заглобился в своем собственном следе в основной области.

## 16.1 Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия)

Это Правило охватывает случаи релифа без штрафа при вмешательстве *норы животного, ремонтируемого участка, неподвижного препятствия или временной воды*.

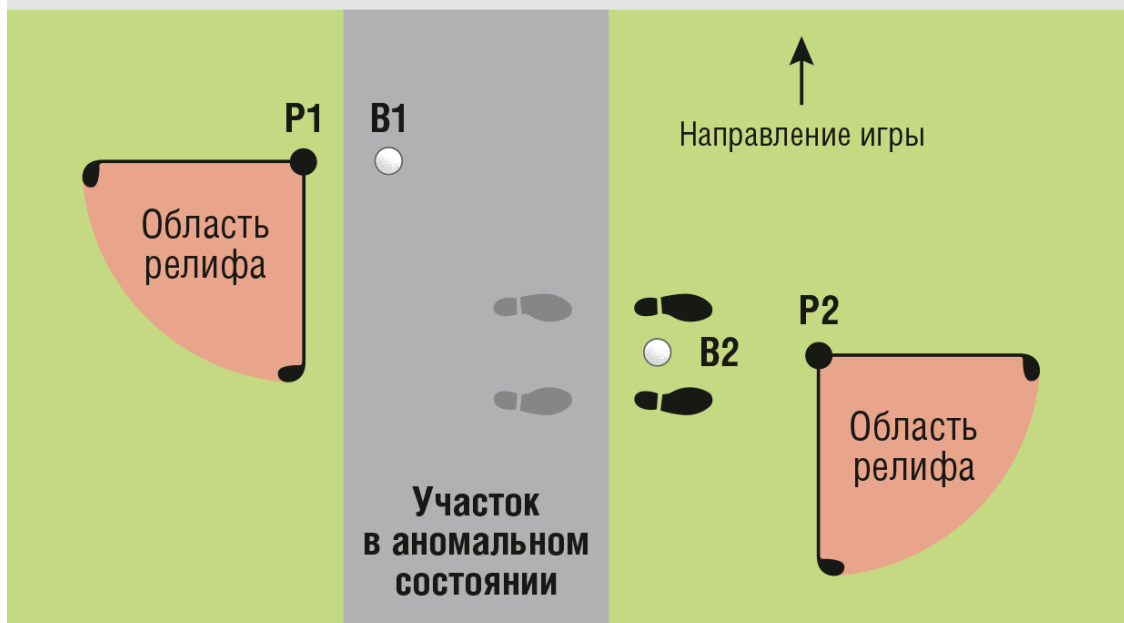
Обобщенно они называются «участок в аномальном состоянии», но у каждого из них есть отдельное Определение.

### 16.1a Когда разрешается релиф

Вмешательство имеет место, когда выполняется одно из нижеперечисленных условий:

- Ваш мяч касается *участка в аномальном состоянии*, лежит внутри него или на нем,
- *Участок в аномальном состоянии* физически вмешивается в область вашей планируемой стойки или область планируемого свинга, или
- Только когда ваш мяч лежит на *паттинг-грине* – *участок в аномальном состоянии* на *паттинг-грине* или вне его находится на вашей *линии игры*.

РИСУНОК 16.1А: КОГДА РАЗРЕШЕН РЕЛИФ ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ



На рисунке предполагается, что игрок — правша. При вмешательстве участка в аномальном состоянии (УАС) разрешается релиф без штрафа, в том числе — для неподвижного препятствия, когда мяч касается данного обстоятельства, лежит на нем или внутри него (B1), или если это обстоятельство мешает области планируемой стойки (B2) или свинга. Ближайшая точка полного релифа для B1 — это P1, она находится очень близко к обстоятельству. Для B2 ближайшей точкой полного релифа является P2 и она находится дальше от обстоятельства, так как УАС не должен мешать стойке игрока.

Релиф без штрафа при вмешательстве участка в аномальном состоянии не предоставляется, если участок в аномальном состоянии находится за пределами гольф-поля или если ваш мяч находится в штрафной области.

**Релиф не предоставляется, когда играть ваш мяч явно нецелесообразно.** Релифа нет:

- Когда очевидно, что играть ваш мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство участка в аномальном состоянии (например, вы стоите во временной воде или на неподвижном препятствии, но у вас нет возможности выполнить удар потому, что ваш мяч находится в кустах), или
- Когда вмешательство имеет место только потому, что вы выбираете клюшку, тип стойки или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

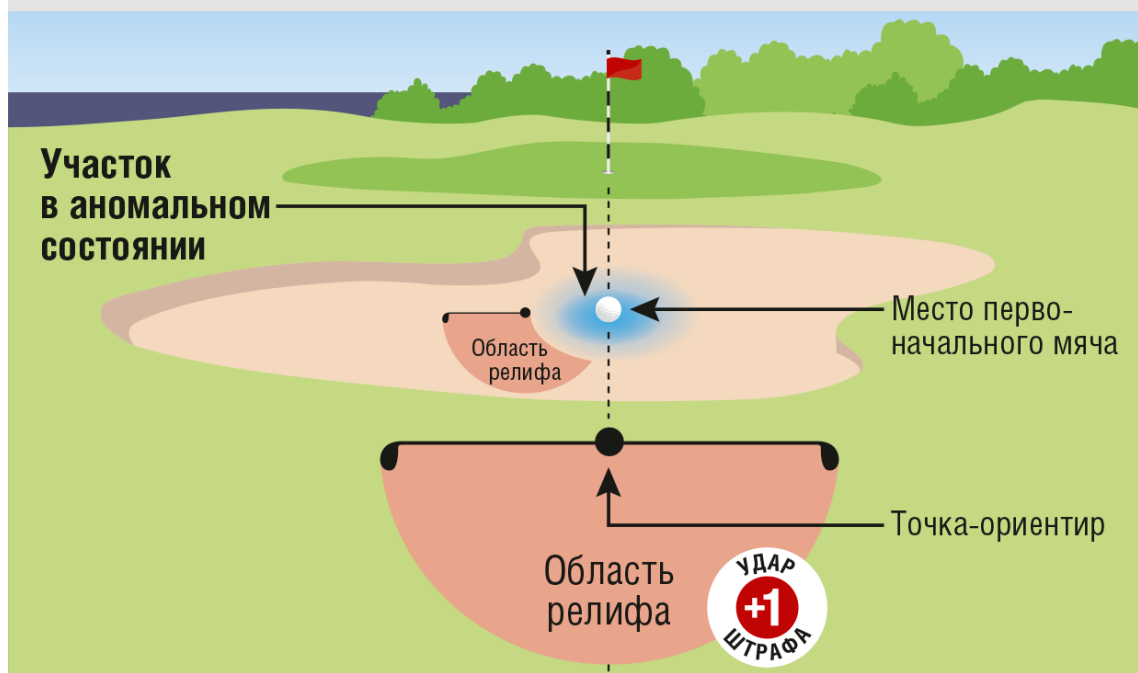
## 16.1b Релиф для мяча в основной области

Если ваш мяч лежит в основной области, и имеет место вмешательство участка в аномальном состоянии, находящегося на гольф-поле, то вы можете воспользоваться релифом без штрафа, вбросив первоначальный мяч или другой мяч так, как это показано на Рисунке 16.1b.



Разрешен релиф без штрафа, если мяч находится в основной области, и имеется вмешательство участка в аномальном состоянии. Необходимо определить ближайшую точку полного релифа, и мяч должен быть вброшен и прийти в состояние покоя в области релифа. Область релифа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира и должна находиться в основной области. Игрок должен полностью исключить какое-либо вмешательство участка в аномальном состоянии.

РИСУНОК 16.1С: РЕЛИФ ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ В БУНКЕРЕ



На рисунке предполагается, что игрок — правша. Если имеется вмешательство участка в аномальном состоянии в бункере, то можно использовать рельеф без штрафа в бункере по Правилу 16.1b. С одним ударом штрафа можно использовать рельеф вне бункера. Рельф вне бункера используется с привязкой к прямой линии-ориентир, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча. Точкой-ориентиром является точка на гольф-поле вне бункера, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем первоначальное местоположение мяча (расстояние назад по линии не ограничивается). Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, но может находиться в любой области гольф-поля. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

## 16.1c Рельф для вашего мяча в бункере

Если ваш мяч лежит в бункере, и имеет место вмешательство участка в аномальном состоянии, находящегося на гольф-поле, то вы можете использовать:

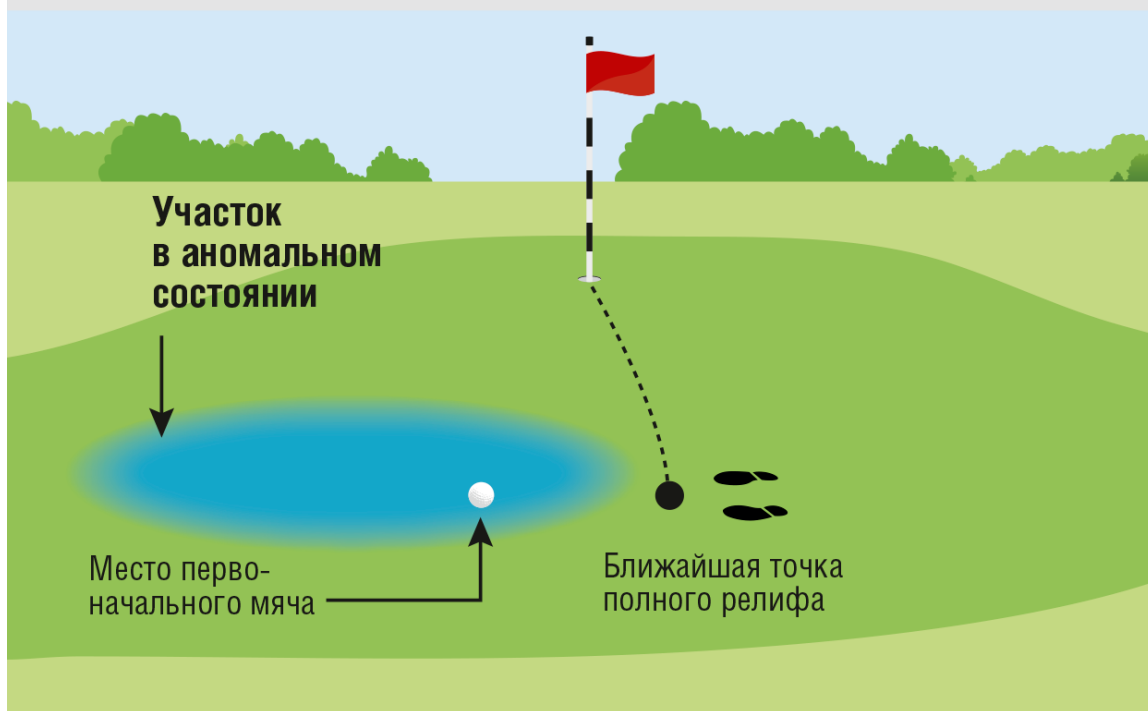
- Рельф без штрафа: По Правилу 16.1b, за следующим исключением:
  - Ближайшая точка полного рельефа и область рельефа должны находиться в этом бункере.
  - Если такую ближайшую точку полного рельефа найти не удастся, то вы по-прежнему можете воспользоваться рельефом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира для определения области рельефа точку максимально возможного рельефа в этом бункере.
- Рельф со штрафом, играя вне пределов бункера (рельф назад-по-линии): **С одним ударом штрафа** вы можете **вбросить** мяч так, как показано на Рисунке 16.1c.

## 16.1d Рельф для мяча на паттинг-грине

Если ваш мяч лежит на паттинг-грине, и имеет место вмешательство участка в аномальном состоянии, то вы можете воспользоваться рельефом без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч так, как это показано на Рисунке 16.1d.



## РИСУНОК 16.1D: РЕЛИФ БЕЗ ШТРАФА ДЛЯ УЧАСТКА В АНОМАЛЬНОМ СОСТОЯНИИ НА ПАТТИНГ-ГРИНЕ



На рисунке предполагается, что игрок — левша. Когда мяч находится на паттинг-грине, и имеется вмешательство участка в аномальном состоянии, можно использовать рельеф, установив мяч в место ближайшей точки полного рельефа. Ближайшая точка полного рельефа должна находиться либо на паттинг-грине, либо в основной области. Если такую ближайшую точку полного рельефа найти не удастся, игрок по-прежнему может воспользоваться рельефом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира точку максимально возможного рельефа, которая должна находиться либо на паттинг-грине, либо в основной области.

### 16.1e Рельф для вашего мяча, который находится на участке в аномальном состоянии, но не найден

Если ваш мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на *участке в аномальном состоянии*, находящемся на *гольф-поле*, то вы можете использовать рельеф по Правилам 16.1b, c или d. В таком случае в качестве точки-ориентира используется приблизительно определенная точка, в которой мяч в последний раз пересек границу *участка в аномальном состоянии*, находящегося на *гольф-поле*.

[См. полные Правила] Как воспользоваться рельефом, если ваш мяч находится на участке в аномальном состоянии или внутри него, но не найден.

### 16.1f Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, на участке в аномальном состоянии

В каждой из нижеследующих ситуаций вам нельзя играть мяч, как он лежит:

- Если ваш мяч лежит в *зоне, запрещенной для игры*, которая расположена на *участке в аномальном состоянии*, вы должны использовать рельеф по Правилам 16.1b, c или d.
- Если ваш мяч находится за пределами *зоны, запрещенной для игры*, и *зона, запрещенная для игры* (расположенная либо на *участке в аномальном состоянии*, либо в *штрафной области*)

вмешивается в область вашей планируемой *стойки* или область планируемого свинга. Вы должны либо использовать рельеф по Правилу 16.1, либо, при условии, что ваш мяч не находится в *штрафной области*, – использовать рельеф для неиграемого мяча по Правилу 19.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.1: Основной штраф.**

## 16.2 Опасная ситуация с животным

«Опасная ситуация с животным» имеет место, когда опасное *животное* (например, ядовитая змея или крокодил) находится около вашего мяча и может причинить вам серьезные телесные повреждения, если вам придется играть мяч, как он лежит.

[См. полные Правила] [Как использовать рельеф при опасной ситуации с животным.](#)

## 16.3 Заглубившийся мяч

РИСУНОК 16.3А: КОГДА МЯЧ ЯВЛЯЕТСЯ ЗАГЛУБИВШИМСЯ



### 16.3а Когда разрешается рельеф

Рельеф разрешается только в случае, если мяч *заглубился* в *основной области*. **Однако**, если ваш мяч *заглубился* на *паттинг-грине*, то вы можете *замаркировать* местоположение мяча, поднять и очистить этот мяч, устранить повреждение и *возвратить* этот мяч на первоначальное место.

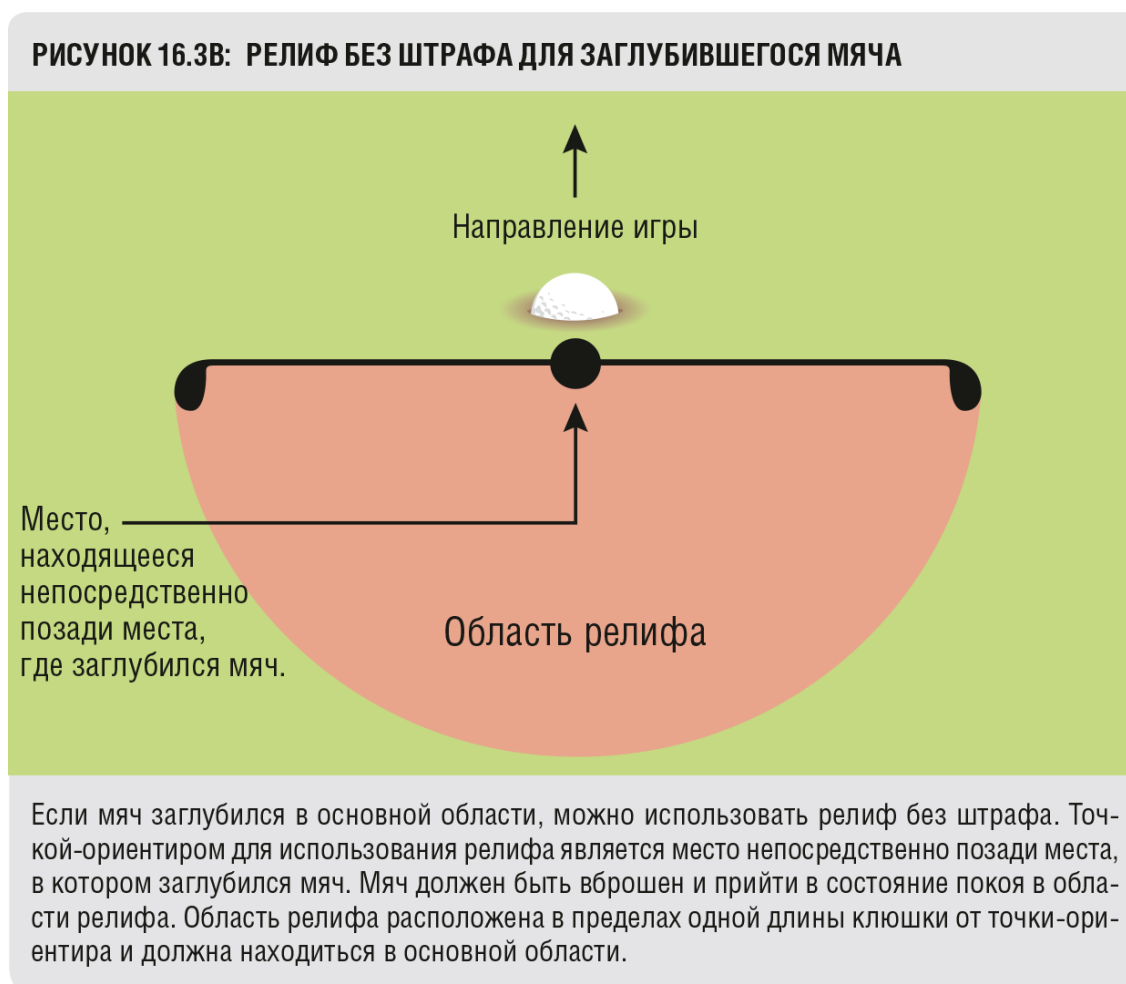
**Исключения – Когда не разрешен рельеф для мяча, заглубившегося в основной области:**

- Когда ваш мяч *заглубился* в песке в части *основной области*, которая не подстрижена до высоты фербвея или ниже, или
- Когда что-либо другое, кроме вашего *заглубившегося* мяча, делает выполнение *удара* явно нецелесообразным (например, у вас нет возможности выполнить *удар*, потому что вам мешает куст).

Ваш мяч является *заглубившимся* только тогда, когда он находится в своем собственном следе, образовавшемся в результате вашего последнего удара, и при этом часть мяча находится ниже уровня земли.

### 16.3b Релиф для заглубившегося мяча

Если ваш мяч *заглубился* в *основной области*, то вы можете воспользоваться релифом без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч так, как это показано на Рисунке 16.3b.



**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.3: Основной штраф.**

### 16.4 Поднятие мяча, чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего релиф

Если у вас есть основания полагать, что ваш мяч лежит в обстоятельстве, которое дает право на релиф без штрафа согласно Правилам, но вы не можете это определить, не подняв мяч, вы можете *замаркировать* местоположение мяча и поднять мяч, чтобы проверить, разрешен ли релиф. Поднятый мяч не разрешается очищать (за исключением ситуаций на *паттинг-грине*).

[См. полные Правила] Более подробная информация о поднятии мяча, чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего релиф без штрафа, а также о штрафе за поднятие своего мяча без достаточных для этого оснований.

## VII. Релиф со штрафом

### Правила 17 – 19

#### Правило 17 Штрафные области

**Назначение Правила:** Правило 17 – это специальное Правило для штрафных областей, которыми являются водоемы или другие определенные Комитетом области, где мяч часто теряется или откуда его невозможно сыграть. С одним ударом штрафа вы можете использовать специальные варианты рельефа, чтобы сыграть мяч вне штрафной области.

#### 17.1 Варианты игры при попадании вашего мяча в штрафную область

*Штрафные области* бывают красные или желтые. Цвет определяет варианты рельефа, которые у вас есть (см. Правило 17.1d).

Вы можете стоять внутри *штрафной области*, чтобы сыграть мяч, находящийся вне *штрафной области*, в том числе после того, как вы использовали рельеф для *штрафной области*.

#### 17.1a Когда ваш мяч находится в штрафной области.

Ваш мяч находится в *штрафной области*, когда любая его часть лежит на поверхности или касается земли или чего-либо другого внутри границ *штрафной области* или находится над границей или над любой другой частью *штрафной области*.

#### 17.1b Вы можете играть мяч, как он лежит в штрафной области, или использовать рельеф со штрафом

Вы можете играть мяч, как он лежит, без штрафа, или играть мяч вне *штрафной области*, используя рельеф со штрафом.

**Исключение - Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая находится в штрафной области.**

#### 17.1c Релиф, когда ваш мяч находится в штрафной области, но не найден

Если ваш мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, то вы можете использовать рельеф со штрафом по этому Правилу.

**Однако**, если мяч *потерян*, и при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что ваш мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, вы должны использовать рельеф *удар-и-расстояние*.

#### 17.1d Релиф для вашего мяча в штрафной области

У вас есть варианты рельефа, показанные на Рисунке 17.1d №1 (релиф для желтой штрафной области) и на рисунке 17.1d № 2 (релиф для красной штрафной области), **с одним ударом штрафа** каждый.

## РИСУНОК 17.1D № 1: РЕЛИФ ДЛЯ МЯЧА В ЖЕЛТОЙ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ



Если имеются знание или уверенность, что мяч находится в желтой штрафной области, и игрок хочет использовать рельеф, у игрока есть **два варианта**, каждый с одним ударом штрафа:

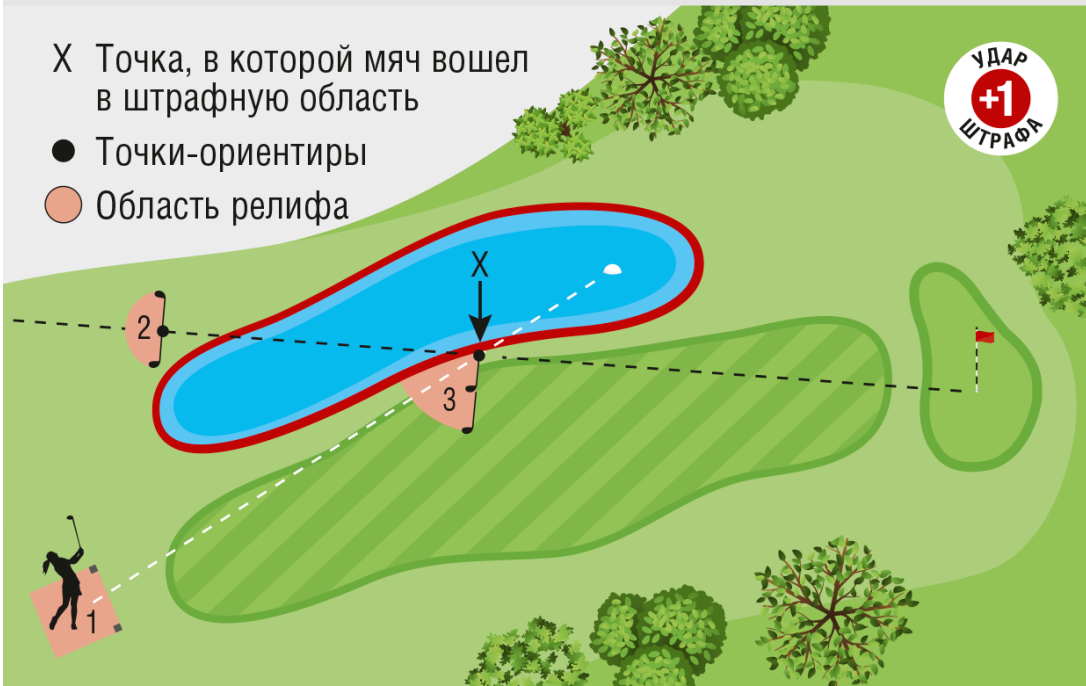
- (1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6).
- (2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку X. Точка-ориентир — это точка на гольф-поле, которую игрок выбирает на линии-ориентире, проходящей через точку X (точку, где мяч в последний раз пересек границу желтой штрафной области). При выборе точки-ориентира расстояние назад по линии не ограничивается. Область рельефа составляет одну длину клюшки, откладываемой от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля, кроме той же самой штрафной области. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

## РИСУНОК 17.1D № 2: РЕЛИФ ДЛЯ МЯЧА В КРАСНОЙ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ

X Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

● Точки-ориентиры

○ Область рельефа



Если имеются знание или уверенность, что мяч находится в красной штрафной области, и игрок хочет использовать рельеф, у игрока есть **три варианта**, каждый с одним ударом штрафа:

(1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние (см. п. (1) на Рисунке 17.1d № 1).

(2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии (см. п. (2) на Рисунке 17.1d № 1).

(3) Игрок может использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования бокового рельефа будет являться точка X — приблизительно определенная точка, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу красной штрафной области. Область рельефа составляет две длины клюшки, откладываемых от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля, кроме той же самой штрафной области.

### 17.1e Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая находится в штрафной области

В каждой из нижеследующих ситуаций вам нельзя играть мяч, как он лежит:

- Если ваш мяч находится в зоне, запрещенной для игры, расположенной в *штрафной области*.
- Если зона, запрещенная для игры, вмешивается в вашу *стойку* или *свинг* для вашего мяча, находящегося в *штрафной области*.

[См. полные Правила] [Объяснение процедуры рельефа, если зона, запрещенная для игры, находится в штрафной области.](#)

## 17.2 Варианты действий после того, как вы сыграли мяч из штрафной области

### 17.2a Ваш мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же или другой штрафной области

Если ваш мяч, сыгранный из *штрафной области*, приходит в состояние покоя в этой же *штрафной области* или другой *штрафной области*, вы можете играть мяч, как он лежит.

Либо **с одним ударом штрафа** у вас есть варианты рельефа, показанные на Рисунке 17.2a № 1 и Рисунке 17.2a № 2.

**РИСУНОК 17.2А, № 1: МЯЧ, СЫГРАННЫЙ ИЗ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ, ПРИХОДИТ В СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ В ЭТОЙ ЖЕ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ**

X Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

● Точки-ориентиры

○ Область рельефа



Игрок сыграл из области-ти в точку А в штрафной области. Игрок сыграл мяч из точки А в точку В. Если игрок решает использовать рельеф, то у него есть **четыре варианта**, каждый с одним ударом штрафа. Игрок может:

- (1) Использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара в точке А (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6), это будет его 4-й удар.
- (2) Использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку X, это будет его 4-й удар.
- (3) Использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования рельефа является точка X, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть вброшен в области рельефа размером в две длины клюшки, и сыгран из этой области рельефа, это будет 4-й удар игрока.
- (4) Сыграть первоначальный мяч или другой мяч из области-ти, поскольку именно оттуда был выполнен последний удар вне штрафной области, это будет его 4-й удар.

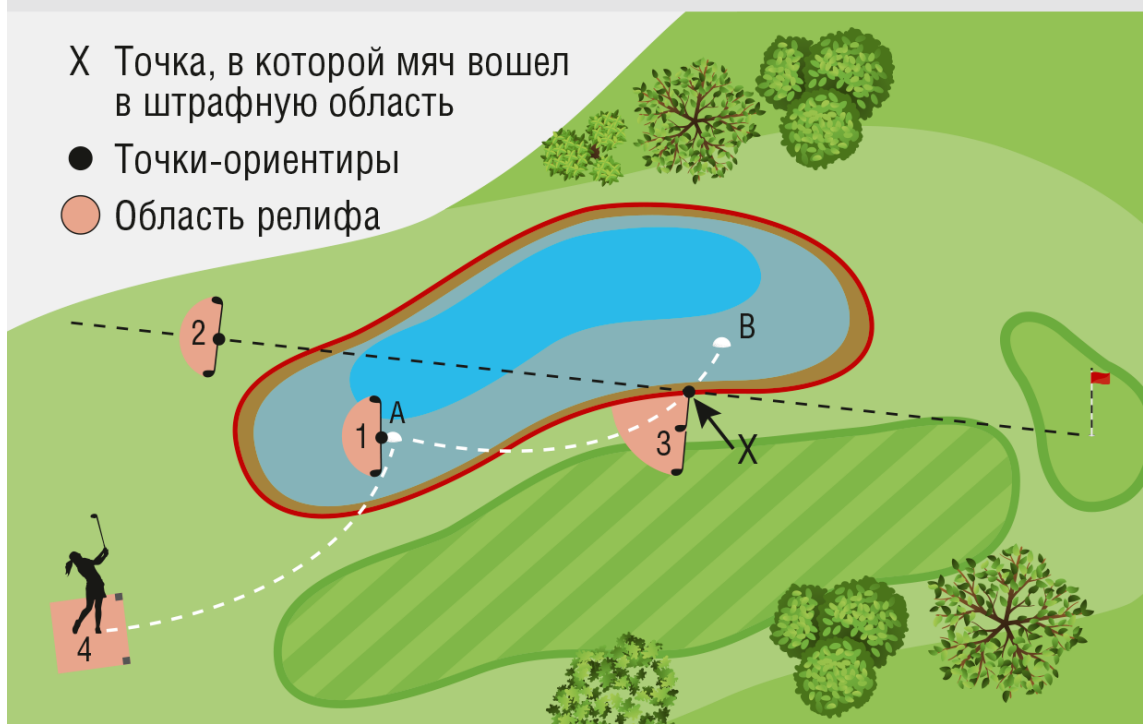
Если игрок выбрал вариант (1), а затем решил не играть вброшенным мячом, то игрок может использовать рельеф назад-по-линии или боковой рельеф относительно точки X или снова сыграть из области-ти, добавив дополнительный удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа, и это будет его 5-й удар.

**РИСУНОК 17.2А, № 2: МЯЧ, СЫГРАННЫЙ ИЗ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ, ПРИХОДИТ В СОСТОЯНИЕ ПОКОЯ В ЭТОЙ ЖЕ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ, ПОКИНУВ ЕЕ И ЗАЙДЯ В НЕЕ ПОВТОРНО**

X Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

● Точки-ориентиры

○ Область рельефа



Игрок сыграл из области-ти в точку А в штрафной области. Игрок играет мяч из точки А в точку В, мяч вылетает из штрафной области, но возвращается обратно в штрафную область, пересекая ее границу в точке Х. Если игрок решает использовать рельеф, то у него есть **четыре варианта**, каждый с одним ударом штрафа. Игрок может:

- (1) Использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара в точке А (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6), это будет его 4-й удар.
- (2) Использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку Х, это будет его 4-й удар.
- (3) Использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования рельефа является точка Х, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть вброшен в области рельефа размером в две длины клюшки, и сыгран из этой области рельефа, это будет 4-й удар игрока.
- (4) Сыграть первоначальный мяч или другой мяч из области-ти, поскольку именно оттуда был выполнен последний удар вне штрафной области, это будет его 4-й удар.

Если игрок выбрал вариант (1), а затем решил не играть вброшенным мячом, то игрок может использовать рельеф назад-по-линии или боковой рельеф относительно точки Х или снова сыграть из области-ти, добавив дополнительный удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа, и это будет его 5-й удар.

**17.2b Мяч, сыгранный вами из штрафной области, потерян, находится за пределами гольф-поля или является неиграемым вне штрафной области**

[См. полные Правила] Информация о том, как использовать рельеф, если мяч, сыгранный вами из штрафной области, потерян, находится за пределами гольф-поля или является неиграемым вне штрафной области.



Если ваш мяч находится в *штрафной области*, у вас нет права на релиф для участка в *аномальном состоянии* (Правило 16.1), *заглубившегося* мяча (Правило 16.3) или неиграемого мяча (Правило 19).

Вашим единственным вариантом релифа является релиф со штрафом по Правилу 17.

## Правило 18 Релиф удар-и-расстояние. Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля. Временный мяч

**Назначение Правила:** В Правиле 18 говорится о релифе со штрафом удар и расстояние. Если ваш мяч потерян вне штрафной области или пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля, то нарушается обычный ход игры – от области-ти до лунки; вы должны возобновить его, еще раз сыграв мяч с места предыдущего удара.

В этом Правиле также говорится о том, как и когда для экономии времени можно играть временным мячом, если ваш находящийся в игре мяч мог оказаться за пределами гольф-поля или быть потерян вне штрафной области.

### 18.1 Релиф со штрафом удар и расстояние разрешен в любое время

В любое время вы можете использовать релиф *удар-и-расстояние*. Как только вы вводите другой мяч в *игру* со штрафом *удар и расстояние*, ваш первоначальный мяч больше не является мячом в *игре*, и играть им нельзя. Это относится даже к ситуации, когда ваш первоначальный мяч впоследствии найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска.

### 18.2 Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля: вы должны использовать релиф удар-и-расстояние

#### 18.2а Когда ваш мяч считается потерянным или находящимся за пределами гольф-поля

**Когда мяч считается потерянным.** Ваш мяч считается *потерянным*, если он не был найден в течение трех минут после того, как вы или ваш *кедди* приступили к его поиску. Если в течение этого времени найден мяч, но неизвестно, является ли он вашим мячом:

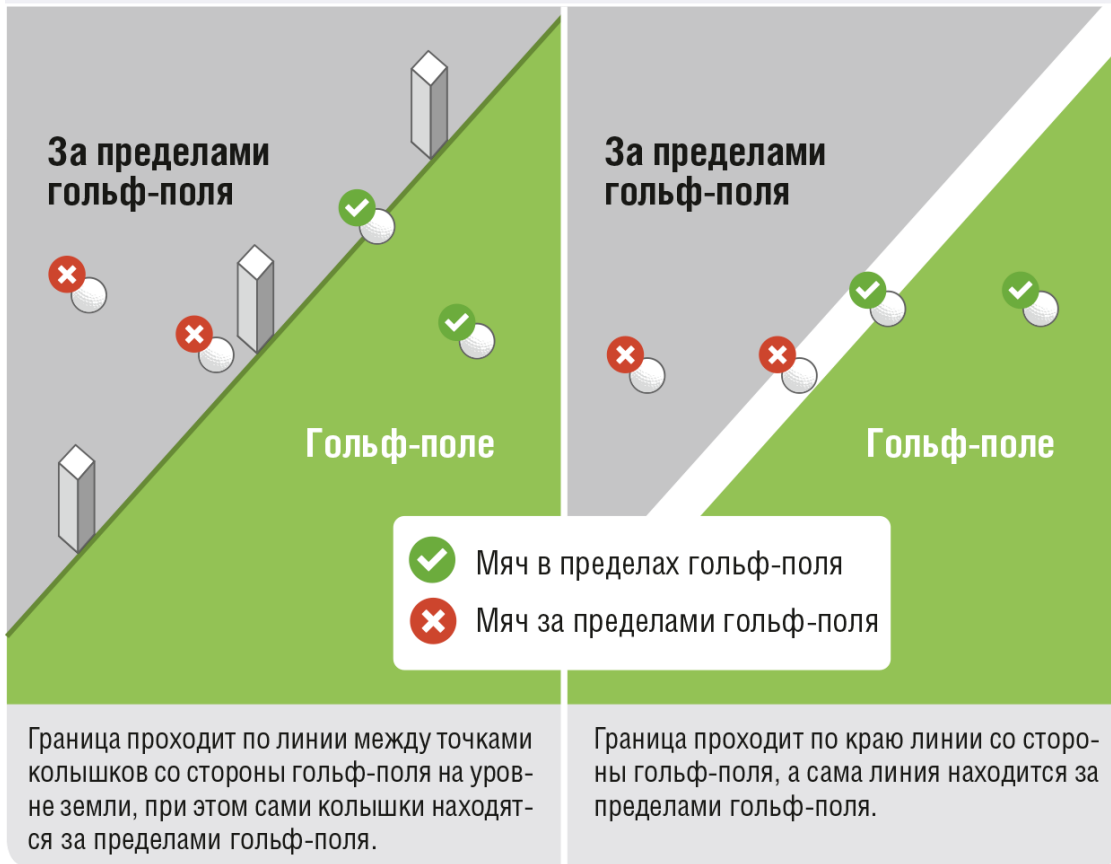
- Вы должны постараться незамедлительно идентифицировать этот мяч, на что вам отводится разумное время, даже если при этом истечет трехминутный период поиска.
- Оно включает разумное время на подход к мячу, если вы не находитесь в месте обнаружения мяча.

Если вы за это разумное время не идентифицируете этот мяч, как свой, то ваш мяч считается *потерянным*.

**Когда мяч находится за пределами гольф-поля.** Ваш мяч в состоянии покоя находится *за пределами гольф-поля* только тогда, когда он полностью находится за границей *гольф-поля*.

## РИСУНОК 18.2А: КОГДА МЯЧ НАХОДИТСЯ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ГОЛЬФ-ПОЛЯ

Мяч находится за пределами гольф-поля только тогда, когда он полностью находится за границей гольф-поля. На рисунках приведены примеры того, когда мяч находится в пределах гольф-поля и за пределами гольф-поля.



### 18.2b Что делать, если ваш мяч потерян или находится за пределами гольф-поля

Если ваш мяч *потерян* или находится *за пределами гольф-поля*, вы должны использовать *релиф удар-и-расстояние*, добавив **один удар штрафа** и сыграв мяч с места, откуда был выполнен предыдущий удар (см. Правило 14.6).

**Исключение** – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда имеются знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом.

[См. полные Правила] Более подробная информация о применении этого Исключения.

## 18.3 Временный мяч

### 18.3а Когда разрешен временный мяч

Если ваш мяч может быть *потерян* вне *штрафной области* или оказаться *за пределами гольф-поля*, для экономии времени вы можете временно играть другим мячом со штрафом *удар и расстояние*.

**Однако**, если вы понимаете, что единственно возможным местом, в котором ваш первоначальный мяч может быть *потерян*, является *штрафная область*, то игра *временным мячом* не разрешена, а мяч, сыгранный с места предыдущего удара, становится для вас мячом *в игре со штрафом удар и расстояние*.

### 18.3b Объявление об игре временным мячом

До выполнения удара вы должны объявить, что вы намереваетесь сыграть *временным мячом*.

Вам недостаточно лишь сказать, что вы играете другой мяч или играете еще раз.

Вы должны произнести слово «временный» или как-то еще явно выразить свое намерение временно играть мячом по Правилу 18.3.

Если вы не объявили об игре *временным мячом* (даже если вы при этом действительно намеревались играть *временным мячом*) и сыграли мяч с места предыдущего удара, то этот мяч становится для вас мячом в игре со штрафом удар и расстояние.

### **18.3с Временный мяч играет до тех пор, пока он не станет мячом в игре или игра им будет прекращена**

**Временный мяч играет более одного раза.** Вы можете продолжать играть *временным мячом*, сохраняя его статус *временного мяча*, при условии, что вы играете с места, находящегося на равном или большем расстоянии от лунки, чем предполагаемое местонахождение вашего первоначального мяча.

**Когда временный мяч становится мячом в игре.** Ваш *временный мяч* становится для вас мячом в игре со штрафом удар и расстояние в одном из следующих двух случаев:

- Если первоначальный мяч потерян в любом месте *гольф-поля*, кроме *штрафной области*, или находится за пределами *гольф-поля*.
- Если ваш *временный мяч* сыгран с места, находящегося ближе к лунке, чем предполагаемое местоположение вашего первоначального мяча.

**Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда имеются знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом.**

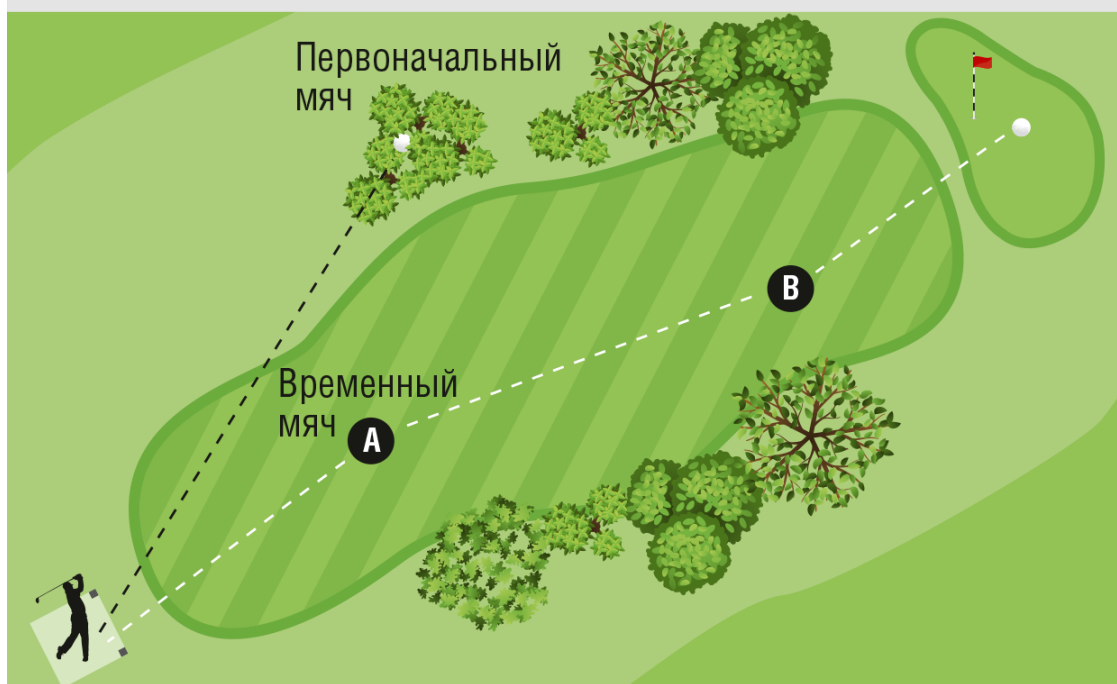
[См. полные Правила] Более подробная информация о применении этого Исключения.

**Когда игра временным мячом должна быть прекращена.** Если ваш *временный мяч* еще не стал вашим мячом в игре, игра им должна быть прекращена в следующих двух случаях:

- Если ваш первоначальный мяч найден на *гольф-поле* вне *штрафной области* до истечения трехминутного периода поиска.
- Если ваш первоначальный мяч найден в *штрафной области* или имеются знание или уверенность, что мяч находится в *штрафной области*. Вы должны либо сыграть первоначальный мяч, как он лежит, либо использовать релиф со штрафом.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 18.3: Основной штраф.**

**РИСУНОК 18.3С: ВРЕМЕННЫЙ МЯЧ СЫГРАН С МЕСТА, НАХОДЯЩЕГОСЯ БЛИЖЕ К ЛУНКЕ, ЧЕМ ПРЕДПОЛАГАЕМОЕ МЕСТО НАХОЖДЕНИЕ ПЕРВОНАЧАЛЬНОГО МЯЧА**



Первоначальный мяч, сыгранный из области-ти, мог быть потерян в кустах, поэтому игрок объявил об игре временным мячом и сыграл его, мяч пришел в состояние покоя в точке В. Поскольку точка А находится дальше от лунки, чем предполагаемое местоположение первоначального мяча, игрок может играть временным мячом из точки А, сохраняя его статус временного мяча. Игрок сыграл временный мяч из точки А в точку В. Поскольку точка В находится ближе к лунке, чем предполагаемое местоположение первоначального мяча, то если игрок сыграет временный мяч из точки В, временный мяч станет мячом в игре со штрафом удар и расстояние.

## Правило 19 Неиграемый мяч

**Назначение Правила:** В Правиле 19 говорится о ваших вариантах рельефа для неиграемого мяча. Оно позволяет вам выбрать вариант, который в большинстве случаев с одним ударом штрафа дает вам возможность выйти из трудной ситуации, сложившейся в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области.

### 19.1 Вы можете использовать рельеф для неиграемого мяча в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области

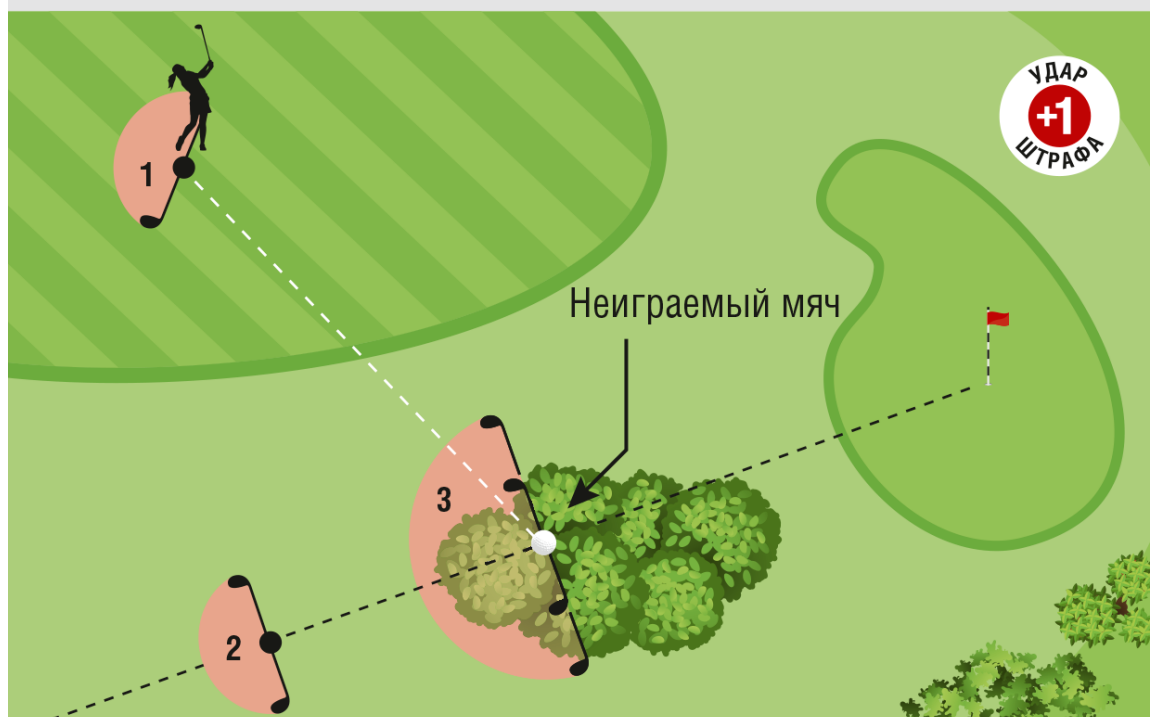
Вы – единственный человек, который может принять решение, что ваш мяч является неиграемым. Рельеф для неиграемого мяча разрешен в любом месте *гольф-поля*, за исключением *штрафной области*.

### 19.2 Варианты рельефа для неиграемого мяча в основной области или на паттинг-грине

Вы можете использовать один из трех вариантов рельефа для неиграемого мяча, показанных на Рисунке 19.2, в каждом случае **с одним ударом штрафа**.

## Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.2: Основной штраф.

РИСУНОК 19.2: ВАРИАНТЫ РЕЛИФА ДЛЯ НЕИГРАЕМОГО МЯЧА В ОСНОВНОЙ ОБЛАСТИ



Игрок решает, что его мяч, находящийся в кустах, является неиграемым. У игрока есть **три варианта**, в каждом случае добавляется один удар штрафа:

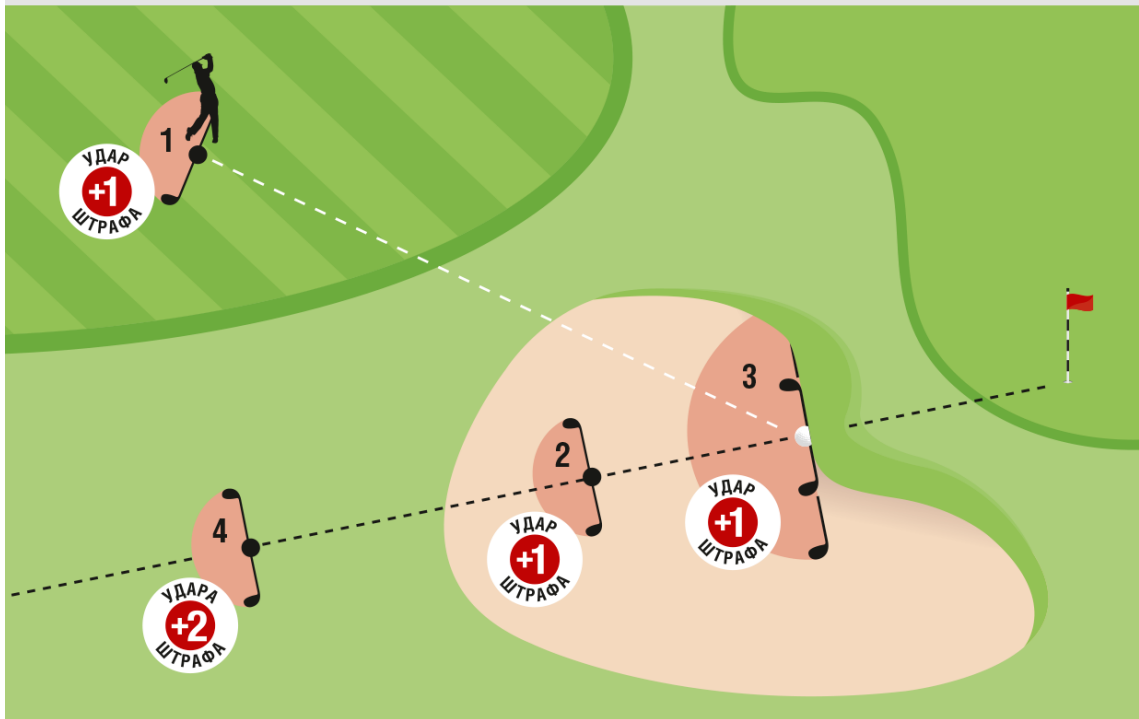
- (1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6).
- (2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча. Точка-ориентир — это точка на гольф-поле, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем местоположение первоначального мяча. При выборе точки-ориентира расстояние назад по линии не ограничивается. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).
- (3) Игрок может использовать боковой рельеф. Точка-ориентир — это местоположение первоначального мяча. Область рельефа составляет две длины клюшки, откладываемых от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля.

### 19.3 Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере

Если ваш мяч находится в *бункере*, вы можете использовать один из четырех вариантов рельефа для неиграемого мяча, показанных на Рисунке 19.3.

**Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.3: Основной штраф.**

РИСУНОК 19.3: ВАРИАНТЫ РЕЛИФА ДЛЯ НЕИГРАЕМОГО МЯЧА В БУНКЕРЕ



Игрок решает, что его мяч, находящийся в бункере, является неиграемым. У игрока есть следующие **четыре варианта**:

- (1) С одним ударом штрафа игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние.
- (2) С одним ударом штрафа игрок может использовать рельеф назад-по-линии в бункере.
- (3) С одним ударом штрафа игрок может использовать боковой рельеф в бункере.
- (4) В общей сложности с двумя ударами штрафа игрок может использовать рельеф назад-по-линии вне бункера с привязкой к линии-ориентир, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча.

## VIII. Процедуры для игроков и Комитета при возникновении вопросов, связанных с применением Правил

### Правило 20

#### Правило 20 Решение вопросов применения Правил во время раунда. Судейские решения рефери и Комитета

**Назначение Правила:** В Правиле 20 говорится о том, как вам следует поступать, если у вас во время раунда возникают вопросы, связанные с Правилами, а также о процедурах (различающихся в матчевой игре и игре на счет ударов), дающих вам право на последующее судейское решение.

В этом Правиле также говорится о роли рефери, который уполномочен решать вопросы факта и применения Правил. Судейские решения, вынесенные рефери или Комитетом, являются обязательными для всех игроков.

#### 20.1 Решение вопросов Правил во время раунда

##### 20.1a Вы должны избегать неоправданной задержки игры

Если вам во время *раунда* требуется помощь в применении Правил, то вы не должны неоправданно задерживать игру. Если *рефери* или представитель *Комитета* не имеет возможности в разумное время оказать помощь в вопросах применения Правил, то вы должны сами решить, как поступить, и продолжить игру.

Вы можете защитить свои права, заявив о необходимости судейского решения в *матчевой игре* или сыграв двумя мячами в *игре на счет ударов*.

## 20.1b Вопросы Правил в матчевой игре

**Решение вопросов Правил по соглашению.** Если для вашего матча не был назначен *рефери*, то вы и ваш *противник* во время *раунда* можете решить вопрос Правил соглашением.

Результат этого соглашения останется в силе, при условии, что вы и ваш *противник* намеренно не договаривались игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которого вам обоим было известно.

**Запрос судейского решения до того, как результат матча стал окончательным.** Если вы хотите, чтобы вопрос применения Правил решил *рефери* или представитель *Комитета*, но никто из них не доступен в разумное время, то ваш запрос судейского решения может заключаться в том, что, вы уведомите своего *противника* о желании получить судейское решение, когда *рефери* или представитель *Комитета* станут доступны.

[\[См. полные Правила\]](#) Информация о том, как сделать своевременный запрос судейского решения, и о том, как ваш запрос судейского решения будет разрешаться *рефери* или представителем *Комитета*.

## 20.1c Вопросы Правил в игре на счет ударов

**Вопросы Правил нельзя решать соглашением.** Если *рефери* или представитель *Комитета* не имеет возможности в разумное время оказать помощь в вопросах Правил, то у вас нет права решать вопросы Правил соглашением, и любое такое соглашение, к которому вы можете прийти, не обязывает кого-либо из игроков, *рефери* или *Комитет* следовать ему.

Вам следует обсудить все спорные вопросы Правил с представителем *Комитета* до сдачи своей *счетной карточки*.

**Вам следует защищать интересы других игроков соревнования.** Если вы знаете или полагаете, что другой игрок нарушил Правила, а этот другой игрок не осознает или игнорирует это нарушение, вам следует сообщить о нарушении этому другому игроку, его *маркеру*, *рефери* или представителю *Комитета*. Вам следует сделать это незамедлительно, и, разумеется, до того, как этот другой игрок сдаст свою *счетную карточку*. Если вы не сделаете этого, то это может быть расценено, как серьезное нарушение норм поведения и привести к дисквалификации.

**Игра двумя мячами.** Если вы сомневаетесь в правильности своих действий во время игры на лунке, вы можете без штрафа завершить лунку двумя мячами:

- Вы должны принять решение об игре двумя мячами после того, как возникла сомнительная ситуация, но до того, как будет выполнен *удар*.
- Вам следует выбрать, счет игры каким из мячей будет засчитан, если используемая для этого мяча процедура разрешена Правилами, объявив об этом выборе вашему *маркеру* или другому игроку до выполнения *удара*.
- Если вы не сделали выбор своевременно, то мяч, сыгранный первым, считается выбранным по умолчанию.

- Вы должны изложить факты ситуации *Комитету* до сдачи своей *счетной карточки*, даже если ваш счет игры обоими мячами был одинаковый. Если вы не сделаете этого, вы подлежите **дисквалификации**.

[См. полные Правила] Более подробная информация об игре двумя мячами в игре на счет ударов, а также о том, как Комитет определяет ваш счет на лунке.

## 20.2 Судейские решения в соответствии с Правилами

[См. полные Правила] Информация о судейских решениях, выносимых рефери и представителями Комитетов, об использовании стандарта «невооруженным глазом», об исправлении неверных судейских решений и о дисквалификации после того, как результат матча или соревнования стал окончательным.

## 20.3 Ситуации, не предусмотренные Правилами

*Комитету* следует урегулировать любую ситуацию, не предусмотренную Правилами.

# IX. Другие форматы игры

## Правила 21 – 24

### Правило 21 Другие форматы индивидуальной игры на счет ударов и матчевой игры

**Назначение Правила:** В Правиле 21 говорится о четырех других форматах индивидуальной игры, в том числе о трех форматах игры на счет ударов, в которых ведение счета отличается от обычной игры на счет ударов: Стейблфорд (подсчитываются очки, набранные на каждой лунке); Максимальный счет (ваш счет на каждой лунке ограничен максимальным числом); и Пар/Богги (счет по лункам, как в матчевой игре).

#### 21.1 Стейблфорд

##### 21.1a Описание формата Стейблфорд

Формат *игры на счет ударов*, в котором:

- Ваш счет или счет вашей *стороны* на лунке выражается в очках, количество которых определяется сравнением числа ваших ударов или ударов вашей *стороны* на этой лунке с установленным *Комитетом* фиксированным счетом для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона*, которые завершают все *раунды* с наибольшим количеством очков.

##### 21.1b Ведение счета в формате Стейблфорд

Вам на каждой лунке начисляются очки, количество которых определяется сравнением числа ваших ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа) с установленным фиксированным счетом для



этой лунки. См. следующую таблицу зависимости получаемых вами очков от установленного фиксированного счета:

Количество ударов на лунке	Очки
Превышает фиксированный счет более, чем на один удар, или счет отсутствует	0
На один удар больше фиксированного счета	1
Равен фиксированному счету	2
На один удар меньше фиксированного счета	3
На два удара меньше фиксированного счета	4
На три удара меньше фиксированного счета	5
На четыре удара меньше фиксированного счета	6

### РИСУНОК 21.1В: ВЕДЕНИЕ СЧЕТА В ФОРМАТЕ СТЕЙБЛФОРД БЕЗ УЧЕТА ГАНДИКАПА

Имя: **С.Петров**      Дата: **01/03/19**

Лунка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Аут
Длина	445	186	378	387	181	533	313	412	537	3372
Пар	4	3	4	4	3	5	4	4	5	36
С.Петров	3	3	5	4	4	7	5	4	5	40
Очки	3	2	1	2	1	0	1	2	2	14

Лунка	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ин	Итого
Длина	206	424	397	202	541	150	593	137	401	3051	6423
Пар	3	4	4	3	5	3	5	3	4	34	70
С.Петров	3	4	6	3	4	3	4	5	4	36	76
Очки	2	2	0	2	3	2	3	0	2	16	30

**Ответственность**

- Комитета
- Игрока
- Игрока и маркера

Подпись маркера:

Подпись игрока:

Если вы по любой причине не забиваете мяч в лунку в соответствии с Правилами, вы получаете на этой лунке ноль очков.

Для поддержания темпа игры вам рекомендуется прекращать игру на лунке, если ваш счет будет означать ноль очков.

Для выполнения требований, касающихся записи счета лунки в вашу *счетную карточку*:

- Если вы забивали мяч в лунку, и количество ваших ударов означает начисленные очки, в вашей *счетной карточке* должно быть показано фактическое количество ударов.
- Если вы забивали мяч в лунку, и количество ваших ударов означает ноль очков, в вашей *счетной карточке* должно быть указано любое количество ударов, с которым вы набираете ноль очков, или счет может быть не указан.
- Если вы не забивали мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в вашей *счетной карточке* должно быть указано любое количество ударов, с которым вы набираете ноль очков, или счет может быть не указан.

## 21.1с Штрафы в формате Стейблфорд

Все удары штрафа добавляются к вашему счету на той лунке, на которой произошло нарушение.

**Исключение 1 – Лишние, совместно используемые, добавленные или замененные клюшки.**

**Исключение 2 – Время старта.**

**Исключение 3 – Неоправданная задержка игры.**

Каждое исключение предполагает, что вы должны изложить факты нарушения *Комитету* до сдачи своей *счетной карточки*, чтобы *Комитет* мог применить штраф. Если вы не сделаете этого, вы подлежите **дисквалификации**.

[См. полные Правила] Более подробная информация об этих трех Исключениях.

**Штрафы в виде дисквалификации.** Если вы нарушите любое из следующих четырех Правил, то вы не дисквалифицируетесь, а получаете ноль очков на лунке, на которой произошло нарушение:

- Мяч не *забит* в лунку,
- Не исправлена ошибка игры вне пределов *области-ти* в начале игры на лунке,
- Не исправлена ошибка игры *неверным мячом*, или
- Не исправлена ошибка игры с *неверного места* в случае *серьезного нарушения*.

Если вы нарушите любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, вы подлежите **дисквалификации**.

## 21.1d Исключение к Правилу 11.2 в формате Стейблфорд

[См. полные Правила] Информация о том, когда Правило 11.2 не применяется в формате Стейблфорд.

## 21.1e Когда заканчивается раунд в формате Стейблфорд

[См. полные Правила] Информации о том, когда заканчивается раунд в формате Стейблфорд.

## 21.2 Максимальный счет

Формат игры на счет ударов, в котором ваш счет или счет вашей стороны на лунке ограничивается установленным Комитетом максимальным количеством ударов, например, двойным паром, фиксированным числом или когда нетто-счет равен двойному богги.

[См. полные Правила] Более подробная информация о формате игры максимальный счет.

## 21.3 Пар/Богги

Формат игры на счет ударов, в котором счет ведется как в матчевой игре:

- Вы или ваша *сторона* выигрываете или проигрываете лунку, если завершаете эту лунку за меньшее или за большее количество ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа), чем фиксированный счет, установленный для этой лунки *Комитетом*, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона* с наибольшим количеством выигранных лунок по сравнению с проигранными лунками (то есть, выигранные лунки суммируются, а проигранные лунки вычитаются).

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о формате игры Пар/Богги.

## 21.4 Матчевая игра в формате Трибол

Формат *матчевой игры*, в котором каждый из трех игроков одновременно играет индивидуальный матч против каждого из двух других игроков, и каждый игрок играет одним мячом, который используется в обоих его матчах.

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о матчевой игре в формате Трибол.

## 21.5 Другие форматы игры в гольф

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о других форматах игры.

## Правило 22 Форсом (или «попеременные удары»)

**Назначение Правила:** В Правиле 22 говорится о формате Форсом (играемом как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов), в котором два партнера участвуют в соревновании как сторона и попеременно выполняют удары по одному мячу. Правила для этого формата игры остаются практически такими же, как и для индивидуальной игры, но предписывают партнерам попеременно начинать лунки из областей-ти и попеременно выполнять удары на каждой лунке до ее завершения.

Формат *матчевой игры* или *игры на счет ударов*, в которой вы с *партнером* выступаете, как *сторона*, и попеременно играете одним мячом на каждой лунке. Вы и ваш *партнер* должны попеременно играть из *областей-ти*, начиная игру на каждой лунке.

Никакие удары штрафа не изменяют очередность выполнения вами или вашим *партнером* следующего удара.

[\[См. полные Правила\]](#) Более подробная информация о формате игры Форсом.

## Правило 23 Форбол

**Назначение Правила:** В Правиле 23 говорится о формате Форбол (играемом как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов), в котором вы и ваш партнер соревнуетесь как сторона, и каждый из вас играет своим мячом. Счетом вашей стороны на лунке является меньший из ваших двух счетов на этой лунке.

### 23.1 Описание формата Форбол

*Форбол* – формат игры (играемый как в *матчевой игре*, так и *игре на счет ударов*) с участием *партнеров*, в котором вы и ваш *партнер* соревнуетесь вместе в составе *стороны*, при этом каждый из вас играет своим мячом, и счетом вашей *стороны* на лунке является меньший из ваших двух счетов на этой лунке.

### 23.2 Ведение счета в формате Форбол

#### 23.2а Счет вашей стороны на лунке в матчевой игре и в игре на счет ударов

- Если оба *партнера забили* мячи или как-то иначе закончили лунку согласно Правилам, то меньший счет является счетом вашей *стороны* на лунке.
- Если только один из *партнеров забил* мяч или как-то иначе закончил лунку согласно Правилам, то счет этого *партнера* является счетом вашей *стороны* на лунке. Второму *партнеру* не обязательно забивать мяч в лунку.
- Если ни один из *партнеров* не забил мяч или как-то иначе не закончил лунку согласно Правилам, у вашей *стороны* отсутствует счет на лунке, что означает:
  - в *матчевой игре* ваша *сторона проигрывает лунку*, за исключением случая, когда противоположная *сторона* ранее уступила или как-то иначе проиграла эту лунку.
  - в *игре на счет ударов* ваша *сторона дисквалифицируется*, если ошибка не была своевременно исправлена.

### 23.2b Счетная карточка вашей стороны в игре на счет ударов

Гросс-счет вашей *стороны*, показанный на каждой лунке, должен быть записан в общую для *стороны счетную карточку*, а в соревновании с учетом гандикапа – в *счетной карточке* должен быть записан гандикап каждого из *партнеров*.

Для каждой лунки:

- Гросс-счет хотя бы одного из *партнеров* должен быть записан в вашу *счетную карточку*.
- Штрафа нет, если в *счетную карточку* записан счет более, чем одного *партнера*.
- Каждый счет в *счетной карточке* должен однозначно идентифицироваться, как счет конкретного *партнера*, который сыграл с этим счетом. Если это требование не выполнено, то ваша *сторона дисквалифицируется*.

Заверять *счетную карточку стороны* может только один *партнер*.

**РИСУНОК 23.2В: ВЕДЕНИЕ СЧЕТА В ИГРЕ НА СЧЕТ УДАРОВ В ФОРМАТЕ ФОРБОЛ БЕЗ УЧЕТА ГАНДИКАПА**

Имена: **С.Петров и Е.Петрова**      Дата: **10/05/19**

Лунка	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Аут
Е.Петрова	4		5	4	6	4	3		6	
С.Петров	5	3	5		6	4		3	5	
Счет стороны	4	3	5	4	6	4	3	3	5	37

Лунка	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Ин	Итого
Е.Петрова	5	4	4	4		4	5	3	4		
С.Петров	5	3		4	4	4		3	5		
Счет стороны	5	3	4	4	4	4	5	3	4	36	73

**Ответственность**

- Комитета
- Игрока
- Игрока и маркера

Подпись маркера:

Подпись игрока:

## 23.2с Исключение к Правилу 11.2 в формате Форбол

[См. полные Правила] Информация о том, когда Правило 11.2 не применяется в формате Форбол.

## 23.3 Когда начинается и заканчивается раунд; когда завершена лунка

[См. полные Правила] Информация о том, когда начинается и заканчивается раунд; когда завершена лунка в формате Форбол.

## 23.4 Ваша сторона может быть представлена одним партнером или обоими партнерами

Вашу *сторону* на протяжении всего *раунда* или любой его части может представлять один *партнер*. Присутствие одновременно и вас, и вашего *партнера* не обязательно, а если вы оба присутствуете, то вам не обязательно обоим играть каждую лунку.

## 23.5 Ваши действия, влияющие на игру вашего партнера

### 23.5а Вам разрешено совершать в отношении мяча вашего партнера любые действия, которые может совершать сам партнер

Несмотря на то, что вы и ваш *партнер* каждый играете своим собственным мячом:

- Вы можете совершать в отношении мяча вашего *партнера* любые действия, которые разрешено совершать самому *партнеру* до выполнения удара, например, *маркировать* местоположение мяча, *поднимать*, *возвращать* на место, *вбрасывать* и *устанавливать* мяч.
- Вы и ваш *кедди* можете помогать вашему *партнеру* любым образом, которым ему может помогать его *кедди*.

В *игре на счет ударов* вам и вашему *партнеру* нельзя договариваться друг с другом о том, чтобы на *паттинг-грине* оставлять на месте мяч с целью помочь кому-либо из вас или любому другому игроку.

### 23.5b Ваш партнер несет ответственность за ваши действия

Любые ваши действия в отношении мяча или *снаряжения* вашего *партнера* расцениваются, как действия самого *партнера*.

Если вы совершаете действие, которое в случае выполнения такого действия *партнером* являлось бы нарушением Правил, то ваш *партнер* нарушает Правило и получает соответствующий штраф.

## 23.6 Очередность игры вашей стороны

Вы и ваш *партнер* можете играть в той очередности, которую ваша *сторона* считает лучшей. Это означает, что, если наступает ваша очередь играть, то следующим можете играть либо вы, либо ваш *партнер*.

**Исключение – Продолжение игры на лунке после уступки удара в матчевой игре:**

- После того, как вам уступили ваш следующий удар, вам нельзя продолжать игру на лунке, если это может помочь вашему партнеру.
- Если вы все же продолжите игру, то ваш счет на лунке остается в силе без дополнительного штрафа, но счет вашего партнера на этой лунке не засчитывается вашей стороне.

## 23.7 Партнеры могут использовать клюшки совместно

Вам и вашему *партнеру* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в вашем совместном пользовании не превышает 14.

## 23.8 Когда штраф применяется только к одному партнеру, а когда к обоим партнерам

### 23.8а Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация

Если вы получаете штраф, менее строгий, чем дисквалификация, то этот штраф в большинстве случаев распространяется только на вас, но не на вашего *партнера*.

В *матчевой игре* если вы получаете **основной штраф (проигрыш лунки)**, то вы не имеете счета, который может быть засчитан вашей *стороне* на этой лунке; однако этот штраф не относится к вашему *партнеру*, который может продолжать играть за вашу *сторону* на этой лунке.

Существуют три ситуации, когда ваш штраф также применяется к вашему партнеру:

- (1) Если вы нарушаете Правило 4.1b (Ограничение в 14 клюшек; Совместное использование, добавление или замена клюшек).
- (2) Если ваше нарушение помогает игре вашего *партнера*.
- (3) В *матчевой игре*, если ваше нарушение наносит вред игре *противника*.

**Исключение** – Если вы выполнили удар по неверному мячу, то не считается, что этим вы помогли партнеру или нанесли вред игре противника.

### 23.8b Штрафы в виде дисквалификации

[См. полные Правила] [Информация о штрафах в виде дисквалификации в формате Форбол.](#)

## Правило 24 Командные соревнования

**Назначение Правила:** В Правиле 24 говорится о командных соревнованиях (играемых как в формате *матчевой игры*, так и в формате *игры на счет ударов*), когда несколько игроков или сторон соревнуются в составе команды, а результаты их раундов или матчей суммируются и составляют общий счет команды.

[См. полные Правила] [Информация о командных соревнованиях.](#)

## Х. Определения

**Ближайшая точка полного рельефа:** Ваша точка-ориентир для получения рельефа без штрафа при вмешательстве *участка в аномальном состоянии* (Правило 16.1), опасной ситуации с *животным* (Правило 16.2), *неверного грина* (Правило 13.1f) или *зоны, запрещенной для игры* (Правила 16.1f и 17.1e) либо для получения рельефа по определенному Местному правилу.

Это приблизительно определенная точка для местоположения вашего мяча:

- Которая является ближайшей к первоначальному местоположению вашего мяча, **но** расположена не ближе к *лунке*, чем это место,
- Которая находится в требуемой *области гольф-поля*, и
- В которой обстоятельство не мешает *удару*, который вы выполняли бы из первоначального местоположения мяча при отсутствии этого обстоятельства.

Чтобы найти эту точку-ориентир, вам следует определиться с выбором клюшки, *стойки*, свинга и *линии игры*, которые вы использовали бы для этого *удара*.

**Бункер:** Специально подготовленная область с песком, зачастую выемка, из которой были выбраны дерн или почва. Частями *бункера* не являются:

- Кромка или стенка, ограничивающие специально подготовленную область и состоящие из почвы, травы, уложенного дерна или искусственного материала,
- Почва или какой-либо растущий или закрепленный природный объект внутри границ специально подготовленной области (например, трава, кусты или деревья),
- Песок, который рассыпан за пределами специально подготовленной области, и
- Все другие области песка на *гольф-поле*, которые не находятся внутри границ специально подготовленной области (например, пустоши и другие природные песчаные области или области, иногда называемые *вейст-областями*).

**В игре:** Статус вашего мяча, когда этот мяч лежит на *гольф-поле* и используется для игры на лунке.

Впервые ваш мяч становится мячом *в игре* на лунке:

- когда вы выполняете по нему *удар* из пределов *области-ти*, или
- в *матчевой игре*, когда вы выполняете по нему удар вне пределов *области-ти*, и ваш *противник* не отменяет этот *удар* согласно Правилу 6.1b.

Этот мяч остается *в игре* до тех пор, пока он не будет *забит* в лунку, за исключением следующих случаев, когда он перестает быть мячом *в игре*:

- когда он поднят с *гольф-поля*,
- когда он *потерян* (даже если он при этом находится в состоянии покоя на *гольф-поле*) или пришел в состояние покоя *за пределами гольф-поля*, или
- когда он *заменен* другим мячом, даже если эта замена не разрешена Правилком.

Мяч, который не находится *в игре*, является *неверным мячом*.

Когда установлен *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* местоположение вашего мяча *в игре*:

- Если ваш мяч не был поднят, то он все еще находится *в игре*, и
- Если ваш мяч был поднят и затем *возвращен* на место, то он находится *в игре*, даже если *маркер мяча* не был удален.

**Вбросить:** Держать мяч в руке и выпустить его так, чтобы он свободно упал и стал мячом *в игре*. В каждом Правиле, предусматривающем рельеф, определена конкретная *область рельефа*, в которой ваш мяч должен быть *вброшен* и прийти в состояние покоя.

При использовании рельефа вы должны выпускать мяч с высоты колена, так чтобы:

- Мяч падал вертикально вниз, а вы при этом не должны бросать, закручивать и прокатывать мяч, а также использовать какое-либо другое движение, которое могло бы повлиять на то, где этот мяч придет в состояние покоя, и
- Мяч не коснулся какой-либо части вашего тела или вашего *снаряжения* до того, как он ударится о землю (см. Правило 14.3b).

**Внешний фактор:** Нижеперечисленные люди или предметы, которые могут влиять на то, что происходит с вашим мячом, вашим *снаряжением* или с *гольф-полем*:

- Любой человек (включая другого игрока), **за исключением** вас или вашего *кедди*, или вашего партнера или противника, или кого-либо из их *кедди*,
- Любое животное, и
- Любой природный или искусственный объект, или что-либо еще (в том числе другой мяч в движении), **за исключением** *природных сил*.

**Возвратить на место:** Установить мяч, положив его и отпустив, с намерением ввести его в игру.

**Временная вода:** Любое временное скопление воды на поверхности земли (например, лужи после дождя или полива либо вышедший из берегов водоем), которое не находится в *штрафной области*, и может быть видимо до или после того, как вы примете стойку (без чрезмерного надавливания ногами).

При этом недостаточно, чтобы земля была просто влажной, грязной или мягкой, либо чтобы вода появлялась только кратковременно, когда вы наступаете на землю; скопление воды должно присутствовать до или после принятия вами стойки.

Особые случаи:

- Роса и иней не являются *временной водой*.
- Снег и природный лед (но не иней) являются по вашему выбору либо *свободными помехами*, либо, если на земле – *временной водой*.
- Искусственный лед является *препятствием*.

**Временный мяч:** Другой мяч, играемый в случае, если только что сыгранный вами мяч может оказаться *за пределами гольф-поля* или быть *потерян* вне *штрафной области*.

**Гольф-поле:** Вся территория в пределах границ, установленных *Комитетом*, на которой проходит игра. Граница *гольф-поля* продолжается как вверх над землей, так и вниз ниже уровня земли.

**Граничные объекты:** Искусственные объекты, определяющие или обозначающие пространство *за пределами гольф-поля*, например, стены, заборы, ограждения и колышки, которые не дают права на рельеф без штрафа.

В их число входят фундамент и столбы ограничивающего *гольф-поле* забора, **но** не входят наклонные подпорки или проволочные растяжки, которые прикреплены к стене или забору, или ступеньки, мостики или аналогичные конструкции, предназначенные для перехода через забор или стену.

*Граничные объекты* считаются неподвижными, даже если такие объекты или какие-либо их части являются подвижными (см. Правило 8.1a).

*Граничные объекты* не являются *препятствиями* или *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.

**Длина клюшки:** Длина самой длинной клюшки из числа 14-ти (или менее) клюшек, которые у вас есть во время *раунда* (как разрешено Правилем 4.1b(1)), за исключением паттера. Например, если самой длинной клюшкой (за исключением паттера), которая у вас есть во время *раунда*, является драйвер длиной 109.22 см (43 дюйма), то ваша *длина клюшки* во время этого *раунда* составляет 109,22 см (43 дюйма).

**Животное:** Любой живой представитель животного мира (но не человек).

**За пределами гольф-поля:** Все области, находящиеся за установленной *Комитетом* границей *гольф-поля*. Все области, находящиеся внутри таких границ, расположены в пределах *гольф-поля*.

Граница *гольф-поля* продолжается как выше, так и ниже уровня земли.

Границу *гольф-поля* следует определять граничными объектами или линиями:

- **Граничные объекты:** Если пределы *гольф-поля* определяются колышками или забором, то граница проходит по линии между точками колышков или стоек забора со стороны *гольф-поля* на уровне земли (исключая наклонные подпорки), при этом сами колышки или стойки забора находятся *за пределами гольф-поля*.



Если пределы *гольф-поля* определяются другими объектами, такими как стена, или если *Комитет* считает необходимым как-то иначе трактовать ограждение *гольф-поля*, то *Комитету* следует определить, как проходит граница *гольф-поля*.

- **Линии:** Если пределы *гольф-поля* обозначаются линией, нанесенной краской на земле, граница проходит по краю линии на стороне *гольф-поля*, а сама линия находится за пределами *гольф-поля*.

Если граница *гольф-поля* обозначена линией на земле, то колышки могут использоваться для указания наличия такой границы, **но** никакого другого значения они не имеют. Для обозначения границ *гольф-поля* следует использовать колышки или линии белого цвета.

**Забит:** Когда ваш мяч после вашего удара находится в состоянии покоя в лунке, и весь мяч целиком находится ниже поверхности *паттинг-грин*а.

В особом случае, когда мяч находится в состоянии покоя, касаясь установленного в лунке флажка, – см. Правило 13.2с (ваш мяч считается *забитым*, если любая его часть находится ниже поверхности *паттинг-грин*а).

**Заглубившийся:** Когда ваш мяч находится в своем собственном следе, образовавшемся в результате вашего последнего удара, и при этом часть мяча находится ниже уровня земли. Чтобы быть *заглубившимся*, ваш мяч не обязательно должен касаться грунта (например, между вашим мячом и грунтом может находиться трава или *свободные помехи*).

**Заменить:** Заменить мяч, который вы используете для игры на лунке, другим мячом, который вводится в игру.

**Знание или уверенность:** Критерий при определении того, что случилось с вашим мячом – например, пришел ли ваш мяч в состояние покоя в *штрафной области*, был ли мяч *сдвинут*, или что именно вызвало *сдвиг* мяча.

*Знание или уверенность* означает нечто большее, чем просто возможно или вероятно. Это означает, что:

- Имеется убедительное доказательство того, что рассматриваемое событие произошло с вашим мячом, например, вы или другой свидетель видели это, или
- Несмотря на то, что имеется очень маленькая степень сомнения, вся доступная информация свидетельствует не менее, чем о 95% вероятности совершения данного события.

**Зона, запрещенная для игры:** Часть *гольф-поля*, в которой *Комитет* запретил игру. *Зона, запрещенная для игры*, должна быть либо частью участка в *аномальном состоянии*, либо частью *штрафной области*.

**Игра на счет ударов:** Формат игры, в котором вы или ваша *сторона* соревнуетесь со всеми другими игроками или сторонами в соревновании.

**Кедди:** Тот, кто помогает вам во время *раунда* переносить, перевозить и обслуживать ваши клюшки и (или) дает вам *советы*. Кедди может также помогать вам другим образом, разрешенным Правилами (см. Правило 10.3b).

**Комитет:** Человек или группа людей, ответственные за проведение соревнований или за данное *гольф-поле*.

**Линия игры:** Линия, по которой вы намереваетесь направить свой мяч после удара, в том числе область, расположенная на разумном расстоянии над землей и с каждой стороны от этой линии.

*Линия игры* не обязательно является прямой линией между двумя точками (например, это может быть изогнутая линия, в зависимости от того, куда вы намереваетесь направить свой мяч).

**Лунка:** Место на *паттинг-грин*е, где заканчивается игра на разыгрываемой вами лунке.

**Маркер:** В игре на счет ударов – человек, ответственный за запись вашего счета в вашу *счетную карточку* и заверение этой *счетной карточки*. *Маркером* может быть другой игрок, **но** не может быть ваш *партнер*.

**Маркер мяча:** Искусственный предмет, когда он используется для *маркировки* местоположения поднимаемого вами мяча, например, *подставка-ти*, монета, специально изготовленный для этой цели предмет или какая-либо небольшая вещь из *снаряжения*.

**Маркировать:** Указать местоположение находящегося в покое мяча следующим образом: либо поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом, либо удерживать клюшку на земле непосредственно позади мяча или непосредственно рядом с мячом.

**Матчевая игра:** Формат игры, в котором вы или ваша *сторона* играете непосредственно против своего *противника* или противостоящей *стороны* в очном матче, состоящем из одного или нескольких *раундов*.

**Неверное место:** Любое место на *гольф-поле*, кроме того, с которого вам предписывается или разрешается сыграть свой мяч согласно Правилам.

**Неверный грин:** Любой грин на *гольф-поле*, кроме *паттинг-грин* лунки, на которой вы играете. *Неверные грин* являются частью *основной области*.

**Неверный мяч:** Любой мяч, кроме мяча, который для вас является:

- Мячом в игре (неважно, первоначальным мячом или *замещающим мячом*),
- *Временным мячом* (до того, как игра им была прекращена согласно Правилу 18.3с), или
- Вторым мячом в *игре на счет ударов*, играемым согласно Правилам 14.7b или 20.1с.

Примерами *неверного мяча* являются мяч в игре другого игрока, ничейный мяч, ваш мяч, который находится за пределами *гольф-поля*, стал *потерянным* или который был поднят и пока не *возвращен* в игру.

**Неотъемлемый объект гольф-поля:** Искусственный объект, который *Комитет* определил как часть необходимого испытания при прохождении *гольф-поля*, и который не дает права на рельеф без штрафа.

Искусственные объекты, которые *Комитет* определил как *неотъемлемые объекты гольф-поля*, считаются неподвижными (см. Правило 8.1a). **Однако**, если часть *неотъемлемого объекта гольф-поля* (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) соответствует определению *подвижное препятствие*, то такая часть считается *подвижным препятствием*.

*Неотъемлемые объекты гольф-поля* не являются *препятствиями* или *граничными объектами*.

**Неподвижное препятствие:** Любое *препятствие*, которое не может быть перемещено без приложения чрезмерных усилий или без нанесения повреждений этому *препятствию* или *гольф-полю*, и каким-либо иным образом не соответствует определению *подвижное препятствие*.

**Нора животного:** Любое углубление, вырытое в земле *животным*, **за исключением** углублений, вырытых *животными*, которые также соответствуют определению *свободной помехи* (таких как черви и насекомые).

Понятие *нора животного* включает в себя:

- Рассыпчатый материал из вырытой *животным* норы,
- Проложенная дорожка или тропинка, ведущая в эту нору, и
- Любой участок на поверхности земли, который вспучился или деформировался в результате рытья *животным* подземной норы.

**Области гольф-поля:** *Гольф-поле* состоит из пяти определенных областей: (1) *основной области*, (2) *области-ти*, из которой вы должны начинать играть лунку, (3) всех *штрафных областей*, (4) всех *бункеров* и (5) *паттинг-грин* лунки, на которой вы играете.

**Область рельефа:** Область, в которой вы должны *вбрасывать* мяч при использовании рельефа согласно Правилу. Каждое Правило, дающее право на рельеф, предписывает вам использовать определенную *область рельефа*, размер и расположение которой обусловлены тремя факторами:

- **Точка-ориентир:** Точка, от которой начинается измерение *области рельефа*.
- **Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира:** *Область рельефа* определяется одной или двумя *длинами клюшек*, откладываемых от точки-ориентира, **но** с определенными ограничениями:
- **Ограничения на расположение области рельефа:** На расположение *области рельефа* может быть наложено одно или несколько ограничений, например, так чтобы:
  - она находилась только в одной определенной *области гольф-поля*, например, только в *основной области*, или чтобы она находилась не в *бункере* или не в *штрафной области*,
  - она находилась не ближе к *лунке*, чем ваша точка-ориентир или была вне *штрафной области* или *бункера*, которые обусловили использование вами рельефа, или
  - в ней отсутствовало вмешательство обстоятельства (в соответствии с конкретным *Правилем*), которое обусловило использование вами рельефа.

**Область-ти:** Область, из которой вы должны играть, когда начинаете игру на лунке. *Область-ти* – это область прямоугольной формы глубиной в две длины клюшки, у которой:

- Фронтальная граница определяется линией между самыми передними точками двух ти-маркеров, устанавливаемых *Комитетом*, и
- Боковые границы определяются линиями, проведенными назад от внешних боковых точек ти-маркеров.

**Основная область:** *Область гольф-поля*, охватывающая все части *гольф-поля*, за исключением четырех определенных областей: (1) *области-ти*, из которой вы должны начинать играть лунку, (2) всех *штрафных областей*, (3) всех *бункеров* и (4) *паттинг-грин* лунки, на которой вы играете.

*Основная область* включает все *неверные грин*ы и все места на *гольф-поле*, предназначенные для размещения ти, кроме *области-ти*.

**Основной штраф:** Проигрыш лунки в *матчевой игре* или два удара штрафа в *игре на счет ударов*.

**Партнер:** Игрок, который совместно с другим игроком участвует в соревновании в составе *стороны*, как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*.

**Паттинг-грин:** Область на лунке, которую вы играете, которая специально подготовлена для выполнения паттов, или которую *Комитет* определил как *паттинг-грин* (например, в случае использования временного грин).

**Подвижное препятствие:** *Препятствие*, которое может быть перемещено с разумно необходимыми усилиями и без нанесения повреждений самому *препятствию* или *гольф-полю*.

Если часть *неподвижного препятствия* или *неотъемлемого объекта гольф-поля* (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) отвечает этим двум условиям, то такая часть считается *подвижным препятствием*. **Однако** эта норма не применяется, если перемещение подвижной части *неподвижного препятствия* или *неотъемлемого объекта гольф-поля* не предполагается (например, в случае плохо закрепленного камня, являющегося элементом каменной стены).

**Подставка-ти:** Предмет, используемый для того, чтобы приподнять мяч над землей и сыграть его из *области-ти*. Он не должен быть длиннее 101,6 мм (4 дюйма) и должен соответствовать *Правилам о снаряжении*.

**Положение мяча:** Место, на котором находится ваш мяч в состоянии покоя, а также любой растущий и закрепленный природный объект, *неподвижное препятствие*, *неотъемлемый объект гольф-поля*

или *границный объект*, которые касаются вашего мяча или находятся непосредственно рядом с ним. *Свободные помехи и подвижные препятствия* не являются частью *положения мяча*.

**Потерян:** Статус мяча, который не был найден в течение трех минут после того, как вы или ваш *кедди* (или ваш *партнер* или *кедди партнера*) начали поиск этого мяча.

**Правила о снаряжении:** Спецификации и другие нормативы для клюшек, мячей и другого снаряжения, которое вам разрешается использовать во время *раунда*. *Правила о снаряжении* находятся по адресу [RandA.org/EquipmentStandards](http://RandA.org/EquipmentStandards).

**Препятствие:** (см. также *неподвижное препятствие* и *подвижное препятствие*):

Любой искусственный объект, **за исключением неотъемлемых объектов гольф-поля и граничных объектов**.

Примеры *препятствий*:

- Дороги и дорожки с искусственным покрытием, в том числе, их искусственные бордюры.
- Здания и транспортные средства.
- Головки спринклеров, элементы дренажа или полива, а также кожухи управления системой полива.
- *Снаряжение* игрока, *флажки* и грабли.

**Природные силы:** Воздействие природных явлений, например, ветра, воды, или когда что-то происходит без очевидной причины из-за воздействия гравитации.

**Противник:** Человек, с которым вы соревнуетесь в матче. Термин *противник* применяется только в *матчевой игре*.

**Раунд:** 18 или менее лунок, играемых в порядке, установленном *Комитетом*.

**Ремонтируемый участок:** Какая-либо часть гольф-поля, которую *Комитет* определил, как *ремонтируемый участок* (с помощью разметки или как-либо еще).

В понятие *ремонтируемый участок* также входят следующие объекты, даже если они не определены *Комитетом* как *ремонтируемый участок*:

- Любое отверстие, сделанное *Комитетом* или эксплуатационной службой:
  - при подготовке *гольф-поля* (например, отверстие, оставшееся от удаленного колышка, или вторая лунка на общем для двух лунок паттинг-грине, когда она используется для игры на другой лунке), или
  - при обслуживании *гольф-поля* (например, углубление от снятого дерна, выкопанного пня, канавы для укладки труб и т.п., **но** не аэрационные отверстия).
- Скошенная трава, листья и любые другие материалы, сложенные для последующего вывоза.

**Однако:**

- природные материалы, сложенные для вывоза, являются также и *свободными помехами*, и
- материалы, которые были оставлены на *гольф-поле* и не предназначенные для вывоза, не являются *ремонтируемым участком*, если только они не были определены *Комитетом* как *ремонтируемый участок*.
- Любое жилище *животного* (например, птичье гнездо), которое находится настолько близко к вашему мячу, что вы своей *стойкой* или *ударом* можете повредить его, **за исключением** случаев, когда это жилище создано *животными*, которые соответствуют определению *свободные помехи* (например, червями и насекомыми).

Границу *ремонтируемого участка* следует обозначать колышками или линиями:

- **Колышки:** Если *ремонтируемый участок* обозначен колышками, то его граница проходит по линии, соединяющей внешние точки колышков на уровне земли, при этом сами колышки находятся внутри *ремонтируемого участка*.

- **Линии:** Если *ремонтруемый участок* обозначен линией, нанесенной на земле, то его границей является внешний край этой линии, а сама линия находится внутри *ремонтруемого участка*.

**Рефери:** Официальное лицо, назначенное Комитетом решать вопросы факта и применять Правила.

**Свободные помехи:** Любые незакрепленные природные объекты, например:

- Камни, отдельные травинки, листья, ветки и хворост,
- Мертвые *животные* и отходы жизнедеятельности *животных*,
- Черви, насекомые и им подобные живые организмы, которые могут быть легко удалены, а также кучки и паутины, которые они создают (например, кучки, оставляемые червями и муравейники), и
- Комки спрессованной почвы (в том числе из аэрационных отверстий).

Такие природные объекты не являются свободными, если они:

- Закреплены или растут,
- Основательно заглублены в земле (то есть, не могут быть легко извлечены), или
- Прилипли к мячу.

Особые случаи:

- Песок и рассыпанная почва не являются *свободными помехами*.
- Роса, иней и вода не являются *свободными помехами*.
- Снег и природный лед (но не иней) являются по вашему выбору либо *свободными помехами*, либо, если на земле – *временной водой*.
- Паутина является *свободной помехой*, даже если она прикреплена к другому объекту.

**Сдвинут:** Когда ваш мяч, находящийся в состоянии покоя, покидает свое первоначальное место и приходит в состояние покоя в каком-либо другом месте, и это может быть заметно невооруженным глазом (независимо от того, видит ли это кто-нибудь на самом деле).

При этом не имеет значения, в каком направлении сместился ваш мяч со своего первоначального места – вверх, вниз или горизонтально.

Если ваш мяч только качнулся (совершил колебание) и остался на своем первоначальном месте или вернулся на него, то ваш мяч не *сдвинулся*.

**Серьезное нарушение:** Ситуация в *игре на счет ударов*, когда игра с *неверного места* может дать вам существенное преимущество по сравнению с *ударом*, выполненным с верного места.

**Снаряжение:** Всё, что вы или ваш *кедди* используете, носите на себе, держите или переносите. Предметы, используемые для ухода за *гольф-полем*, например, грабли, являются *снаряжением* только тогда, когда вы или ваш *кедди* держите или переносите их.

**Совет:** Любое устное высказывание или действие (например, показ клюшки, которой только что был выполнен *удар*) с намерением повлиять на вас или другого игрока в отношении выбора клюшки, выполнения *удара* или того, как играть лунку или *раунд*. **Однако советом** не является общедоступная информация, такая как расположение на *гольф-поле* объектов, расстояние от одной точки до другой или Правила.

**Стойка:** Расположение ваших ног и корпуса при подготовке и выполнении вами *удара*.

**Сторона:** Двое или более *партнеров*, выступающих как единое целое в *раунде матчевой игры* или *игры на счет ударов*.

**Счетная карточка:** Документ, в который в *игре на счет ударов* записывается счет, показанный вами на каждой лунке.

**Точка максимально возможного рельефа:** Ваша точка-ориентир для получения рельефа без штрафа при вмешательстве участка в *аномальном состоянии*, находящегося в *бункере* (Правило 16.1c) или на *паттинг-грине* (Правило 16.1d) в случае, когда отсутствует *ближайшая точка полного рельефа*.

Это приблизительно определенная точка для местоположения вашего мяча:

- Которая является ближайшей к первоначальному местоположению вашего мяча, **но** расположена не ближе к *лунке*, чем это место,
- Которая находится в требуемой *области гольф-поля*, и
- В которой *участок в аномальном состоянии* в наименьшей степени мешает *удару*, который вы выполняли бы из первоначального местоположения мяча при отсутствии данного обстоятельства.

Чтобы найти эту точку-ориентир, вам следует определиться с выбором *клюшки*, *стойки*, *свинга* и *линии игры*, которые вы использовали бы для этого *удара*.

**Удар:** Направленное вперед движение вашей *клюшки*, выполненное с целью ударить по мячу.

**Удар и расстояние:** Процедура и штраф в случае, когда вы используете рельеф согласно Правилам 17, 18 и 19, играя мяч с места, откуда был выполнен ваш предыдущий *удар* (см. Правило 14.6).

**Улучшить:** Так изменить одно или несколько *условий, влияющих на ваш удар*, или другие физические условия, оказывающие влияние на вашу игру, что вы получите потенциальное преимущество для своего *удара*.

**Условия, влияющие на удар:** *Положение* вашего мяча, находящегося в покое, *область планируемой стойки*, *область планируемого свинга*, *линия игры*, *область рельефа*, в которой вы *вбрасываете* или устанавливаете мяч.

**Участок в аномальном состоянии:** *Нора животного*, *ремонтруемый участок*, *неподвижное препятствие* или *временная вода*.

**Флажок:** Предоставляемый *Комитетом* переносной шест, который устанавливается в *лунку* для указания вам её местоположения.

**Честь сыграть первым:** Ваше право первым сыграть из *области-ти* (см. Правило 6.4).

**Штрафная область:** Область, для которой разрешен рельеф с одним ударом штрафа в случае, если ваш мяч придет в ней в состояние покоя.

Существует два различных типа *штрафных областей*, отличающихся цветом используемой разметки:

- В желтых *штрафных областях* (обозначаются желтыми линиями или желтыми колышками) у вас есть два варианта рельефа (Правило 17.1d(1) и (2)).
- В красных *штрафных областях* (обозначаются красными линиями или красными колышками) у вас, помимо двух вариантов рельефа для желтых *штрафных областей*, имеется дополнительный вариант бокового рельефа (Правило 17.1d(3)).

Если цвет *штрафной области* не обозначен или не указан *Комитетом*, то эта область считается красной *штрафной областью*.

Граница *штрафной области* продолжается как выше, так и ниже уровня земли.

Границу *штрафной области* следует определять колышками или линиями.

- **Колышки:** Если *штрафная область* обозначена колышками, то ее граница проходит по внешним точкам колышков на уровне земли, при этом сами колышки находятся внутри *штрафной области*.
- **Линии:** Если *штрафная область* обозначена линией, нанесенной краской на земле, то ее границей является внешний край линии, а сама линия находится внутри *штрафной области*.

