

Процедуры Комитета

I Комитет

1 Роль Комитета

Согласно определению Правил гольфа Комитет — это человек или группа людей, ответственные за проведение соревнования или за данное гольф-поле. Комитет играет важную роль в правильной организации игры. Комитеты отвечают за ежедневное функционирование гольф-поля или за проведение конкретного соревнования, а их действия всегда должны способствовать игре в соответствии с Правилами гольфа. Данная часть Официального руководства по применению правил гольфа содержит рекомендации, которые должны помочь Комитетам в выполнении этой задачи

При том, что многие обязанности Комитета связаны с организацией и проведением соревнований, важной частью таких обязанностей является организация обычной или повседневной игры на гольф-поле.

1А Обычная игра

Даже если речь идет не об официальном соревновании, важно, чтобы Комитет обеспечил условия, при которых гольфисты, играющие свои неформальные раунды или свои собственные соревнования, могли соблюдать Правила. В разделе Процедуры Комитета такой тип игры будет называться «обычной игрой».

Во время обычной игры структура Комитета зачастую менее формальна, нежели на соревнованиях, и во многих случаях его обязанности поручают выполнять кому-то из представителей гольф-клуба, например, гольф-профессионалу, управляющему гольф-полем или другим сотрудникам клуба. В обязанности такого Комитета входит:

- Обеспечение правильной разметки гольф-поля (Раздел 2);
- Принятие Местных правил для обычной игры (Раздел 3);
- Принятие требований по темпу игры и Кодекса поведения, а также контроль за их соблюдением (Раздел 4А);
- Возможная приостановка игры по причине плохой погоды или по другим причинам (Раздел 4В); и
- Поддержка игроков в вопросах Правил, когда у них возникает такая необходимость в ходе обычной игры (Раздел 4С).

1В Соревнования

Когда Комитет проводит соревнование, он обязан до, во время и после игры обеспечивать надлежащее проведение соревнования в соответствии с Правилами.

Ресурсы, имеющиеся в распоряжении Комитета, различаются в зависимости от места проведения и уровня соревнования, и вполне возможно, что Комитет не всегда сможет применить все предлагаемые рекомендации. В таком случае Комитету необходимо расставить свои приоритеты для каждого соревнования.

Период до начала соревнований, возможно, является наиболее важным для обеспечения надлежащего проведения соревнования. В обязанности Комитета в этот период могут входить:

- Принятие Положения о соревновании (раздел 5A),
- Проверка и корректировка разметки гольф-поля (Раздел 5B),
- Проверка Местных правил и подготовка дополнительных Местных правил (раздел 5C),
- Определение требований, которым должны удовлетворять игроки с ограниченными возможностями, чтобы использовать Правило 25 (Раздел 5D),
- Определение того, могут ли игроки тренироваться на гольф-поле, и где именно (Раздел 5E),
- Определение используемых областей-ти и расположения лунок на паттинг-ринах (Раздел 5F),
- Подготовка и публикация сетки матчевой игры или состав групп в игре на счет ударов и времени стартов (Разделы 5G),
- Подготовка требований по темпу игры и Кодекса поведения (Разделы 5H и 5I);
- Подготовка материалов для игроков и рефери (Раздел 5J).

После начала соревнования Комитет отвечает за обеспечение игроков информацией, необходимой им для игры в соответствии с Правилами, и за оказание игрокам помощи в применении Правил:

- Обеспечение игроков информацией о принятых Местных правилах, политике по темпу игры и Кодексе поведения, а также другой важной информацией, такой как используемые области-ти и расположение лунок (Раздел 6A),
- Обеспечение своевременных стартов матчей и групп (Раздел 6A),
- Обеспечение правильной разметки гольф-поля, подготовка гольф-поля к раунду и поддержание его в надлежащем состоянии (Раздел 6B),
- Предоставление помощи игрокам по вопросам Правил (раздел 6C),
- Контроль соблюдения требований по темпу игры (раздел 6D),
- Приостановка игры в связи с плохой погодой или по другим причинам и последующее уточнение времени для ее возобновления (Раздел 6E),
- Организация места, где игроки матчевой игры будут сообщать результаты матчей или игроки в игре на счет ударов будут сдавать счетные карточки (Раздел 6F),
- Утверждение результатов раунда в игре на счет ударов (Раздел 6F), и
- В случае дополнительных раундов – подготовка и публикация стартовых листов, которые ранее не были опубликованы (Раздел 6G).
- После завершения игры в обязанности Комитета входит:
- Распределение мест в случае равных результатов в игре на счет ударов (Раздел 7A),
- Утверждение окончательных результатов и закрытие соревнования (Раздел 7B),

- Награждение призами (Раздел 7C), и
- Разрешение каких-либо вопросов, возникающих после закрытия соревнования (Раздел 7D).

II

Обычная игра

2 Разметка гольф-поля для обычной игры

Разметка гольф-поля и ее обновление по мере необходимости является постоянной задачей, за выполнение которой отвечает Комитет.

Хорошо размеченное гольф-поле позволяет игроку играть в соответствии с Правилами и позволяет игрокам избежать путаницы. Например, игрок может не знать, как ему действовать, если пруд (штрафная область) не был размечен.

2A За пределами гольф-поля

Комитету важно правильно разметить границы гольф-поля и поддерживать такую разметку, чтобы игрок, мяч которого лежит около такой границы, мог определить, находится его мяч в пределах или за пределами гольф-поля.

(1) Общие указания по определению и разметке границ гольф-поля

Комитет может разметить границы гольф-поля разными способами. Например, Комитет может в нужных местах разместить колышки или нарисовать линии, или может использовать в качестве границ гольф-поля существующие ограждения или стены, а также границы других постоянных объектов, таких как дороги или здания.

При определении границ гольф-поля и их разметке Комитету надлежит учитывать ряд моментов:

а. Объекты собственности, граничащие с гольф-полем

- В тех случаях, когда с гольф-полем граничат объекты частной собственности и дороги общего пользования, Комитету настоятельно рекомендуется размечать эти области как находящиеся за пределами гольф-поля. Часто эти объекты собственности огорожены стенами или заборами, которые можно использовать в качестве границ гольф-поля. Там, где они есть, обычно нет необходимости смещать границу внутрь гольф-поля, устанавливая дополнительные колышки. Но у Комитета может возникнуть желание обеспечить дополнительную защиту прилегающей собственности и сдвинуть границу внутрь гольф-поля (например, с помощью колышков).
- Гольф-поле не обязательно должно иметь границы, но рекомендуется не допускать игру с участков собственности, не принадлежащей этому гольф-полю. Однако в некоторых местах к фактическим границам собственности примыкают большие открытые пространства, игра из которых не вызывает возражений. В этом случае нет

необходимости устанавливать колышки или каким-либо иным образом определять границу.

- Если для определения границы используется существующий объект, например стена или ограждение, весь этот объект становится граничным объектом, который не дает права на рельеф без штрафа.

b. Обозначение колышками

- Граничные колышки следует использовать белого цвета, но они могут быть и другого цвета.
- На гольф-поле возможно уже установлены колышки другого цвета или у Комитета могут быть причины использовать другой цвет, чтобы эти колышки отличались от других объектов на гольф-поле. В этом случае Комитет должен уведомить игроков, разместив информацию на счетной карточке, на доске объявлений в клубном доме, в Местных правилах или каким-либо другим способом. Комитету не следует в качестве разметки границ гольф-поля использовать красные и желтые колышки, чтобы не возникало путаницы со штрафными областями.
- Расстояние между колышками может быть разным, но важно, чтобы от каждого колышка можно было увидеть следующий для определения того, находится ли мяч за пределами гольф-поля. Важно убедиться, что кусты, деревья и т.п. не заслоняют колышки и не мешают видеть соседний колышек. В общем случае колышки не следует разносить на расстояние более 30 шагов, чтобы игроки легко могли увидеть соседний колышек.

c. Обозначение линиями, нанесенными краской

- Линии для обозначения границ гольф-поля следует наносить белой краской, но также можно использовать и другой цвет. Комитету не следует в качестве разметки границ гольф-поля использовать красные и желтые линии, чтобы не возникало путаницы со штрафными областями.
- Если граница гольф-поля обозначена линией, нанесенной на земле, Комитет также может использовать колышки, чтобы наличие границы было видно издали. Следует пояснить, что именно линия, нанесенная краской, определяет границу, а колышки устанавливаются лишь для того, чтобы сообщить игрокам о наличии такой границы. Эти колышки не определяют границу, но они являются граничными объектами, которые не дают права на рельеф без штрафа, если только в Местных правилах не утверждается обратное (см. Типовое Местное правило А-6).
- В некоторых случаях Комитет может посчитать нежелательным наносить белую линию на дорогу или тротуар. В такой ситуации наиболее подходящим способом обозначения границы гольф-поля может быть последовательность белых точек на земле. Если будет использован такой метод, то о нем следует сообщить игрокам в Местном правиле (см. Типовое Местное правило А-1).

d. Другие способы разметки границ гольф поля

- Если граница определяется стеной, краем дороги или чем-либо иным, но не колышками, ограждением или линиями, Комитету нужно уточнить, где проходит граница. Например, если для определения границы используется стена, Комитет должен указать, является ли границей край стены со стороны гольф-поля, или мяч только в том случае находится за пределами гольф-поля, когда он находится за стеной (см. Типовое Местное правило А-2).

- Граница гольф-поля может проходить по траншее, и в таком случае считается, что мяч находится за пределами гольф-поля, когда он лежит в этой траншее или находится за ней. Для привлечения внимания к граничной траншее могут быть использованы колышки. Такие колышки являются граничными объектами, которые не дают права на рельеф без штрафа, если только в Местных правилах не утверждается обратное (см. Типовое Местное правило А-6).

е. Другие соображения

- Некоторые объекты, такие как зоны гринкиперской службы, клубный дом и тренировочные площадки, могут быть размечены или определены Местным правилом как находящиеся за пределами гольф-поля, даже несмотря на то, что они являются собственностью гольф-поля (см. Типовое Местное правило А-1).
- В Правилах не предусмотрено, чтобы во время игры на лунке какая-либо область имела более одного статуса, поэтому не разрешается некоторую область размечать как пространство за пределами гольф-поля только для определенных ударов или для игры из определенных областей, например, из области-ти.
- Комитеты не имеют права принимать Местное правило, в котором говорится, что мяч, пролетевший над определенной областью, находится за пределами гольф-поля, даже тогда, когда он не пришел в состояние покоя в этой области.

(2) Разметка внутренних областей как пространства за пределами гольф-поля

Чтобы сохранить характер лунки или защитить игроков на соседних лунках, Комитет может установить границы между двумя лунками.

Если такая внутренняя граница не привязана к другим границам гольф-поля, то важно обозначить, где граница начинается и где заканчивается. В этих местах рекомендуется установить два колышка плотно друг к другу и под углом, указывающим желаемое направление, в котором граница гольф-поля продолжается до бесконечности.

Внутренняя граница может применяться при игре только на одной лунке или на нескольких лунках. Лунку или лунки, на которых установлена внутренняя граница, а также статус колышков во время игры на других лунках, к которым эти колышки не имеют отношения, следует уточнить в Местном правиле (см. Типовое Местное правило А-4).

2В Области-ти

Комитету всегда следует стараться устанавливать ти-маркеры на достаточном расстоянии от дальнего края ти, чтобы за ти-маркерами оставался достаточный участок подстриженной травы, и игроки могли полностью использовать разрешенную область глубиной в две клюшки.

Ограничений на ширину области-ти нет, но рекомендуется расставлять их на ширину 5-7 шагов. Если их расставить шире, то игроку будет сложнее определить, находится ли его установленный на подставку-ти мяч в пределах области-ти, а на лунках пар-3 повреждения дивотами могут затронуть большую область.

Каждая пара ти-маркеров должна быть установлена так, чтобы передняя граница области-ти указывала на середину зоны приземления мячей.

О том, где размещать ти-маркеры, чтобы результаты соревнования учитывались для целей определения гандикапов, можно уточнить в правилах или рекомендациях Всемирной

Системы Гандикапов, а также публикациях и указаниях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

2С Штрафные области

Штрафные области – это области гольф-поля, позволяющие игроку с одним ударом штрафа использовать рельеф в определенном месте за пределами штрафной области, которое может находиться на значительном расстоянии от места, где мяч игрока пришел в состояние покоя. Как предусмотрено в определении «штрафная область», области, содержащие воду, такие как озера, ручьи, реки или пруды, являются штрафными областями и должны быть размечены в качестве таковых.

Комитет может и другие участки гольф-поля разметить как штрафные области. Причинами, по которым Комитет может решить размечать другие участки или элементы гольф-поля как штрафные области, могут быть:

- Предоставление игрокам альтернативы процедуре удар-и-расстояние для Правила 18.1, когда существует вероятность, что мяч в этой области будет почти наверняка потерян, например, в зоне густой растительности.
- Предоставление игрокам альтернативы процедуре «удар-и-расстояние» для Правила 19.2 (Неиграемый мяч), когда с учетом места, где находится мяч, существует вероятность, что использование рельефа в соответствии с Правилами 19.2b и 19.2c не даст фактического рельефа, например, в случае вулканической породы или пустыни.

(1) В каких случаях размечать не содержащую воду область как штрафную область

Прежде чем принять решение о разметке не содержащей воду области в качестве штрафной области Комитету следует принять во внимание следующие моменты:

- Тот факт, что обозначение трудной для игры области в качестве штрафной области может улучшить темп игры, не означает, что Комитет должен чувствовать себя обязанным сделать это. Существует много других факторов, которые следует принимать во внимание, например сохранение сложности лунки, целостность первоначального замысла архитектора или обеспечение последовательного подхода при игре мячом из других областей гольф-поля с похожими условиями. Например, если к фервею лунки примыкают густые заросли, и эта область размечена как штрафная область, то аналогичные области на других лунках Комитет должен трактовать таким же образом.
- Комитет должен учитывать, что игрок, потерявший свой мяч вне штрафной области, получит больший штраф, чем игрок, потерявший мяч в штрафной области. Если близко к границе штрафной области расположен густой раф, в котором теряются мячи, то Комитету стоит рассмотреть вопрос о включении этих областей в пределы штрафной области.
- Комитету следует помнить, что игрок, мяч которого находится в штрафной области, не сможет использовать варианты рельефа для неиграемого мяча, указанные в Правиле 19. Если для использования рельефа заставлять игрока возвращаться к месту пересечения мячом границы штрафной области вместо того, чтобы позволить ему вбросить мяч в пределах двух длин клюшек от места нахождения мяча, то это может поставить игрока в неблагоприятное положение и оказать негативное влияние на темп игры.

- Комитету не следует определять в качестве штрафных областей песчаные области, которые обычно являются бункерами. Бывают случаи, когда области песка естественным образом переходят в штрафную область, например на пляже. В этом случае границы штрафной области и бункера могут непосредственно примыкать друг к другу, и часть песка будет оказываться в штрафной области.
- Комитет не должен определять объекты собственности, граничащие с гольф-полем, как штрафную область, поскольку объекты собственности обычно размечаются как находящиеся за пределами гольф-поля.
- Если Комитет рассматривает возможность разметить пространство за пределами гольф-поля как штрафную область, чтобы способствовать темпу игры, то в качестве альтернативы Комитет может принять решение использовать Местное правило, предлагающее замену рельефу удар-и-расстояние (см. Типовое Местное правило E-5). Такой рельеф приводит к получению игроком штрафа в два удара, но в то же время дает игроку возможность вынести мяч на фервей, что не всегда бывает в случае штрафной области.
- Когда добавляются или сокращаются штрафные области, Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями Всемирной Системы Гандикапов, а также публикациями и указаниями ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции, чтобы определить, повлияет ли такое изменение на выданный рейтинг поля.

(2) Как размечать или определять границу штрафной области

При использовании рельефа для штрафной области игроку обычно необходимо знать точку, в которой мяч в последний раз пересек границу штрафной области, а также цвет (красный или желтый), который имеет в этой точке штрафная область.

- Чтобы у игроков не было на этот счет сомнений, Комитету рекомендуется размечать границы штрафных областей, используя краску и (или) колышки.
- Если для обозначения границы штрафной области используются линии, а колышки используются лишь для указания наличия штрафной области, то вопрос, где следует размещать колышки – на линии штрафной области или сразу за пределами штрафной области, остается на усмотрение Комитета. Размещение колышков непосредственно за линией вне штрафной области дает игрокам возможность рельефа без штрафа, если мяч оказался в отверстии, получившемся после завалившегося или удаленного колышка.
- Комитет может определить границу штрафной области, обстоятельно описав ее в письменном виде, но это следует делать только тогда, когда у игроков не будет возникать сомнений, где проходит граница. Например, если имеются большие области вулканической породы или пустоши, которые будут трактоваться как штрафные области, и граница между этими областями и предполагаемой основной областью четко видна, то Комитет может прописать, что граница штрафной области проходит по краю участка вулканической породы или пустоши.

(3) Где проводить границу штрафной области

Разметка границы штрафной области, очевидно, является важным моментом, позволяющим игрокам использовать рельеф. При определении того, где именно проводить границу штрафной области, Комитету следует принять во внимание следующие факторы:

- Линии и колышки, определяющие границу штрафной области, следует размещать как можно ближе к природным границам штрафной области, например там, где

поверхность земли искривляется и образует низину, содержащую воду. В таком случае после использования рельефа игроку не придется стоять так, чтобы мяч находился значительно выше или ниже его ног, или стоять в воде. При этом следует учитывать как правостороннюю, так и левостороннюю стойку.

- Когда штрафная область граничит с участками основной области, на которых мяч может потеряться, то по этой причине у игрока может не быть знания или уверенности в том, что мяч находится в штрафной области и игрок не сможет использовать рельеф для штрафной области, используя Правило 17. Поэтому Комитет может принять решение расширить границы штрафной области за пределы ее природных границ и включить в нее другие области, в которых может быть трудно найти мяч.
- Комитету следует учитывать, что когда мяч игрока находится в штрафной области, то ему не разрешается использовать рельеф без штрафа при вмешательстве участка в аномальном состоянии. Например, если неподвижное препятствие, такое как дорожка для каров или крышка спринклера, находится близко к области, которую Комитет намерен разметить, как штрафную область, то Комитету целесообразно оставлять это препятствие вне штрафной области, чтобы давать игроку право на рельеф без штрафа при вмешательстве этого препятствия.

(4) Размечать штрафную область красным или желтым цветом

Большинство штрафных областей следует размечать красным цветом, чтобы дать игрокам дополнительную возможность бокового рельефа (см. Правило 17.1d (3)). Однако, если частью задуманного испытания при прохождении лунки является необходимость играть через штрафную область, например, когда ручей протекает перед паттинг-грином и есть большая вероятность, что мяч, перелетевший через этот ручей, закатится в него обратно, то Комитет может обозначить такую штрафную область желтым цветом. В таком случае нельзя будет использовать боковой рельеф и вбросить мяч на стороне паттинг-гринга после того, как мяч приземлится на стороне паттинг-гринга и скатился в штрафную область.

Если штрафная область обозначается желтым цветом, то Комитет должен убедиться, что у игрока всегда есть возможность вбросить мяч назад-по-линии по Правилу 17.1d(2). В противном случае для этой штрафной области имеет смысл добавить зону вбрасывания, чтобы у игрока были какие-то другие варианты рельефа, кроме удара и расстояния (см. Типовое Местное правило E-1).

Комитету вообще не обязательно размечать какие-либо штрафные области желтым цветом. Для простоты Комитет может все штрафные области на гольф-поле обозначить красным цветом, чтобы у игроков не возникало путаницы в возможных вариантах рельефа.

(5) Изменение статуса штрафной области красной на желтую

Комитет может прийти к решению обозначить одну часть штрафной области красным цветом, а другую часть той же штрафной области – желтым цветом. Комитет должен определить наилучшую точку для такого перехода, чтобы игрок, мяч которого попадет в желтую штрафную область, всегда имел возможность вбросить мяч назад-по-линии в соответствии с Правилем 17.1d (2).

Следует помнить, что варианты рельефа игрока зависят от того, где мяч последний раз пересек границу штрафной области, а не от того, где мяч в ней пришел в состояние покоя.

В точке, где меняется граница штрафной области, рекомендуется установить красный и желтый колышки рядом друг с другом, чтобы было ясно, где именно изменяется статус штрафной области.

а. Статус штрафной области может различаться в зависимости от используемой области-ти

Там, где игра через штрафную область, например, через пруд на лунке пар-3, является на лунке необходимым испытанием для дальних ти, но не является таковым для ближних ти, Комитет может обозначить эту штрафную область желтыми колышками или желтыми линиями, и выпустить Местное правило, определяющее эту штрафную область как красную при игре с ближних ти. Но это не рекомендуется, когда разные ти используются в одном соревновании.

б. Статус штрафной области может быть различным для разных лунок

Если штрафная область может находиться в игре на нескольких лунках, то Комитет может обозначить ее как желтую штрафную область во время игры на одной лунке и как красную штрафную область во время игры на другой лунке. В таком случае эту штрафную область следует обозначить желтым цветом и выпустить Местное правило, уточняющее при игре на какой лунке эта штрафная область считается красной (см. Типовое Местное правило В-1).

с. Статус границы штрафной области не должен изменяться во время игры на лунке

Несмотря на то, что штрафная область может быть желтой при игре из одной области-ти и красной при игре из другой области-ти, штрафная область не может быть обозначена так, чтобы для одного и того же игрока какая-то часть её границы была красной для удара из одного места и желтой для удара из другого места. Например, если граница штрафной области (озера) со стороны паттинг-грин является желтой, когда мяч играет с фервея, и красной, когда мяч играет с паттинг-грин, то такое разделение вносит путаницу и его нельзя назвать обоснованным.

(6) Определение штрафной области как зоны, запрещенной для игры

Комитет может определить всю штрафную область или ее часть как зону, запрещенную для игры.

(7) Водоем, примыкающий к гольф-полю

Если с гольф-полем граничит водоем, такой как ручей, озеро, море или океан, то допустимо обозначать такую область как штрафную область, а не как «за пределами гольф-поля». Выражение «на гольф-поле», которое встречается в определении «штрафная область» означает не то, что участок должен быть в собственности гольф-поля, а то, что он не должен быть определен Комитетом как пространство за пределами гольф-поля.

- Если есть вероятность, что мяч окажется на противоположном берегу водоема, но у Комитета нет возможности обозначить противоположную границу, то Комитет может ввести Местное правило, указывающее, что когда граница штрафной области размечена только с одной стороны, то считается, что эта штрафная область простирается до бесконечности. Соответственно, вся земля и вода за границей штрафной области находятся в штрафной области (см. Типовое Местное правило В-1).
- Если штрафная область имеет такую форму или конфигурацию, что у игрока нет разумной возможности вбросить мяч на одной стороне этой штрафной области (например, когда красная штрафная область расположена непосредственно рядом с границей гольф-поля), то Комитет может использовать Местное правило, позволяющее игроку использовать рельеф для штрафной области на противоположной стороне от места пересечения мячом границы (см. Типовое

Местное правило В-2). Когда штрафная область расположена непосредственно рядом с границей гольф-поля, то может потребоваться дополнительное Местное правило, позволяющее не обозначать эту границу штрафной области (см. Типовое Местное правило В-1).

2D Бункеры

Обычно нет необходимости размечать границы бункеров, но могут быть случаи, когда границы бункеров сложно определить. Комитет должен либо разметить границы колышками или линиями, нанесенными краской, либо дать описание границы в Местных правилах (см. Типовое Местное правило С-1).

Размещение граблей

Нет однозначного ответа на вопрос, где должны находиться грабли, и требование оставлять их внутри или снаружи бункера остается на усмотрение каждого Комитета.

Можно привести доводы, что лежащие снаружи бункера грабли с большой вероятностью могут отклонить мяч в бункер или не дать ему туда попасть. Но также можно привести доводы, что грабли, лежащие в бункере, вряд ли позволят мячу выкатиться из бункера.

Однако на практике игроки, оставляющие грабли в бункере, часто помещают их на краю бункера в таких местах, где они препятствуют мячу скатиться на плоскую часть бункера, что приводит к более сложному для игрока удару, чем это могло бы быть. Если мяч останавливается на граблях или касается грабелей, находящихся в бункере, и игроку требуется действовать по Правилу 15.2, то может оказаться невозможным вернуть мяч на то же место или найти точку в бункере, которая была бы не ближе к лунке.

Если оставлять грабли в середине бункера, то единственной возможностью поместить их туда будет бросить их, а это приведет к появлению неровностей песка. Кроме того, в больших бункерах такими граблями либо не будут пользоваться, либо это потребует от игроков после пользования граблями разравнивать поверхность на значительных участках, что будет приводить к неоправданной задержке игры.

Поэтому после всесторонней оценки всех этих аспектов и учитывая, что требование к размещению граблей остается на усмотрение Комитета, рекомендуется все же оставлять грабли снаружи бункера в таких местах, где наименее вероятно, что они повлияют на движение мяча.

Тем не менее, Комитет может принять решение о размещении граблей внутри бункеров, чтобы упростить обслуживающему персоналу задачу стрижки фервеев и областей вокруг бункеров.

2E Паттинг-грины

Обычно нет необходимости размечать границу паттинг-грин, но могут быть случаи, когда сложно определить границу паттинг-грин из-за того, что окружающие области были пострижены до аналогичной высоты. В этом случае Комитет может обозначить краской линии или точки по границе паттинг-грин. Статус этих точек следует прояснить в Местном правиле (см. Типовое Местное правило D-1).

2F Участок в аномальном состоянии

Неподвижные препятствия редко требуют какой-либо разметки, однако рекомендуется, чтобы ремонтируемые участки были четко размечены Комитетом.

(1) Какие области требуется размечать как ремонтируемый участок

В общем случае, когда состояние участка гольф-поля не является нормальным или когда нецелесообразно требовать от игрока играть из определенной области, эта область должна быть размечена как ремонтируемый участок.

Прежде чем начинать размечать какие-либо области как ремонтируемые участки, Комитету следует осмотреть все гольф-поле, чтобы оценить, какие типы областей являются аномальными для гольф-поля в его нынешнем состоянии. Следует также принимать во внимание, где именно находятся участки, которым может потребоваться разметка:

- Участки, которые находятся на фервее или рядом с ним, как правило, следует размечать, если Комитет считает, что повреждение такого участка является аномальным.
 - » Если фервеи гольф-поля находятся в относительно хорошем состоянии, то может оказаться целесообразным обозначить ремонтируемым участком отдельные области фервея, на которых нет травы.
 - » Если состояние гольф-поля таково, что участками без травы являются довольно обширные области, то, возможно, будет иметь смысл обозначать или как-то иначе определять ремонтируемым участком не все такие области, а только те из них, где игрок испытывал бы затруднения при выполнении удара, например, сильно поврежденные или испорченные колеями области.
- Чем дальше такая область находится от фервея, тем меньше необходимости размечать ее как ремонтируемый участок. Области, находящиеся на значительном удалении от фервея или в местах, расположенных значительно дальше от лунки, чем зона приземления, следует размечать только в том случае, если повреждения очень серьезные.
- Если два или более ремонтируемых участка расположены настолько близко друг к другу, что игрок, используя рельеф при вмешательстве одного из них, почти наверняка получит вмешательство другого, то рекомендуется сделать из таких областей единый ремонтируемый участок.

(2) Как обозначать или определять границу ремонтируемого участка

Комитету рекомендуется обозначать ремонтируемый участок, используя краску, колышки или другой явный способ его выделения, так чтобы не оставалось никаких сомнений, где проходит граница такой области.

- Для разметки ремонтируемых участков не предусмотрен определенный цвет колышков или линий, но обычно используются белые или синие колышки или линии. Не следует использовать желтые и красные колышки или линии во избежание путаницы с штрафными областями. Способ разметки ремонтируемых участков должен быть указан в Местных правилах.
- Если ремонтируемый участок расположен близко к неподвижному препятствию, то хорошей практикой является объединение этих двух областей, чтобы была возможна одна единая процедура рельефа сразу для обоих обстоятельств. В этом случае можно краской соединить ремонтируемый участок с неподвижным препятствием. При этом в Местном правиле следует пояснить, что обведенные

линиями области, присоединенные к неподвижному препятствию, являются одним участком в аномальном состоянии (см. Типовое Местное правило F-3).

- Комитет может определить границу ремонтируемого участка с помощью описания, но это допускается только в том случае, если не будет возникать сомнений, где находится ремонтируемый участок и проходит его граница.
 - » Примером, когда Комитету целесообразно объявить области ремонтируемыми участками с помощью описания, а не с помощью разметки, являются места, которым был нанесен значительный ущерб следами копыт животных (см. Типовое Местное правило F-13).
 - » В других случаях общее описание составлять нецелесообразно. Например, нецелесообразно определять Местным правилом ремонтируемыми участками все следы и колеи от колес обслуживающей гольф-поле техники, так как какая-то часть повреждений будет скорее всего незначительной, и разрешение рельефа без штрафа не будет оправданным.

2G Зоны, запрещенные для игры

В определении «Зона, запрещенная для игры» говорится, что это часть гольф-поля, игра в которой запрещена Комитетом. Зона, запрещенная для игры, должна быть определена либо как участок в аномальном состоянии, либо как штрафная область, и может быть или частью этих областей, или занимать их полностью.

(1) Что можно размечать как зоны, запрещенные для игры

Комитет может обозначить весь участок в аномальном состоянии, всю штрафную область или какие-либо их части в качестве зоны, запрещенной для игры, по любым причинам, таким как:

- Защита природы, мест обитания животных и экологически уязвимых областей;
- Предотвращение повреждения молодых деревьев, цветочных клумб, газонпитомников, областей с недавно уложенным дерном или другими посадками;
- Обеспечение безопасности игроков;
- Сохранение мест исторического или культурного значения.

Чтобы понять, должна ли зона, запрещенная для игры, быть размечена как участок в аномальном состоянии или как штрафная область, Комитету следует учитывать тип размечаемой области и то, какой рельеф будет для игрока в данном случае более уместным – рельеф без штрафа или рельеф со штрафом. Например:

- Если область содержит воду, например, ручей, озеро или болото, то она должна быть размечена как штрафная область;
- Небольшие области редких растений, расположенные близко к паттинг-грину, целесообразно размечать, как участок в аномальном состоянии;
- Если большие песчаные области вдоль лунки являются экологически уязвимыми, то было бы слишком щедро размечать такие большие области как участок в аномальном состоянии, и поэтому их следует разметить как штрафные области.

Если гольф-поле находится рядом с частной собственностью (такой, как жилые дома или сельскохозяйственные угодья), то такие области, которые не являются частью гольф-поля, Комитет обычно размечает как пространство за пределами гольф-поля. Если необходимо запретить игроку стоять вне гольф-поля, чтобы сыграть мяч, находящийся на гольф-поле,

такая область может быть размечена как зона, запрещенная для игры (см. Типовое Местное правило E-9).

(2) Как размечать зоны, запрещенные для игры

Комитету следует обозначать границу зоны, запрещенной для игры, с помощью таких линий или колышков, чтобы стало понятно, находится ли эта область внутри участка в аномальном состоянии или внутри штрафной области. Кроме того, линия или колышки (или верхние части этих колышков) также должны указывать, что эта область является зоной, запрещенной для игры.

Не существует определенного цвета колышков и линий, которые используются для разметки зон, запрещенных для игры, но рекомендуется следующее:

- Зона, запрещенная для игры, в штрафной области – красные или желтые колышки с зеленой верхней частью.
- Зона, запрещенная для игры, на участке в аномальном состоянии – белые или синие колышки с зеленой верхней частью.

Экологически уязвимые области можно защитить физически, чтобы не допустить вхождение игроков в такие области (например, с помощью ограждения, предупреждающих табличек и подобных объектов). Комитет может указать в Кодексе поведения, каким будет штраф для игрока, который входит в такую область, чтобы забрать мяч, или по другим причинам.

2H Неотъемлемые объекты гольф-поля

Неотъемлемые объекты гольф-поля – это искусственные объекты, которые не дают права на рельеф без штрафа. Примерами объектов, которые Комитет мог бы назвать неотъемлемыми объектами гольф-поля, являются:

- Объекты, которые задуманы как часть необходимого испытания при прохождении этого гольф-поля, например, дороги и дорожки, с которых игроки обычно играют.
- Объекты, которые расположены настолько близко к граничному или другому объекту гольф-поля, что получение рельефа без штрафа при вмешательстве препятствия также означало бы для игрока возможность вбросить мяч в стороне от граничного объекта или другого элемента, когда это не желательно. Например, если поддерживающее дерево растяжки определить как неотъемлемые объекты гольф-поля, то в таком случае можно быть уверенным, что при вмешательстве растяжки игрок не получит рельеф также и для дерева.
- Такие объекты, как искусственные стены или сваи, которые находятся внутри штрафных областей, или искусственные стены или подложки бункеров. Например, если искусственная стена расположена близко к границе штрафной области, то игроку, мяч которого находится вне штрафной области, возможно, придется встать на подпорную стенку, и если эта стена не объявлена неотъемлемым объектом, то игрок получит право на рельеф без штрафа, в то время, как игрок, мяч которого находится внутри штрафной области, рельеф без штрафа получить не сможет.

Комитету следует Местным правилом определить эти объекты как неотъемлемые объекты гольф-поля (см. Типовое Местное правило F-1).

Если неотъемлемым объектом гольф-поля должна считаться только часть препятствия, то именно эта часть должна быть отчетливо выделена, и информация об этом доведена до сведения игроков. Это можно сделать с помощью размещения колышков отличительного

цвета на каждой стороне той части препятствия, где рельеф без штрафа не разрешен, либо с помощью выделения краской.

21 Зоны вбрасывания

(1) Когда использовать зоны вбрасывания

Зона вбрасывания – это особая область рельефа, которая может быть подготовлена Комитетом. При использовании рельефа в зоне вбрасывания игрок должен вбросить мяч внутри зоны вбрасывания, и мяч должен прийти в состояние покоя в этой зоне вбрасывания. Комитет должен принять Местное правило, в котором указывается, при каких обстоятельствах может использоваться данная зона вбрасывания (см. Типовое Местное правило E-1).

Зоны вбрасывания следует подготавливать тогда, когда существуют практические проблемы применения игроками обычных вариантов рельефа в соответствии с Правилom, например:

- Правилom 13.1f – Неверный грин;
- Правилom 16.1– Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия);
- Правилom 16.2 – Опасная ситуация с животным;
- Правилom 17 – Штрафные области;
- Правилom 19 – Неиграемый мяч;
- Типовым Местным правилom E-5 – Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля;
- Типовым Местным правилom F-23 – Временные неподвижные препятствия.

Обычно зоны вбрасывания используются, чтобы предоставить игроку дополнительный вариант рельефа. Однако Комитет также может обязать игрока использовать зону вбрасывания как единственный вариант рельефа по тому или иному Правилу (не считая рельеф удар и расстояние).

Если Комитет делает использование зоны вбрасывания обязательным, то использование зоны вбрасывания заменяет любые другие варианты рельефа, предусмотренные соответствующим Правилom, и эта информация должна быть доведена до сведения игроков.

(2) Где располагать зоны вбрасывания

Комитету следует постараться разместить зону вбрасывания так, чтобы поддерживался задуманный архитектором гольф-поля замысел прохождения лунки, и обычно она должна быть расположена не ближе к лунке, чем место, где игрок вбрасывал бы мяч, если бы использовал один из вариантов рельефа по соответствующему Правилу. Например, при размещении зоны вбрасывания для штрафной области, ее следует устанавливать не на стороне паттинг-гринa, а в таком месте, чтобы у игрока по-прежнему оставалось влияние штрафной области.

Зоны вбрасывания можно обозначать многими способами (например, с помощью линий на земле, ти-маркеров, колышков или табличек), и они могут быть любой формы, например круглой или квадратной. Размер зоны вбрасывания может зависеть от того, как часто она будет использоваться и где она находится, но обычно ее радиус составляет одну длину клюшки или меньше. Если зона вбрасывания обозначена краской, то на земле также следует нанести символы или обозначения, чтобы указать игрокам ее статус.

Если вероятно, что зона вбрасывания будет использоваться часто, то Комитет может определить ее границы в Местном правиле. Например, может быть указано, что границы зоны вбрасывания находятся в пределах одной длины клюшки от определенного физического объекта, такого как табличка или колышек. В таком случае этот объект можно было бы перемещать и тем самым поддерживать зону вбрасывания в хорошем состоянии.

3 Местные правила для обычной игры

Местное правило – это изменение или дополнение к Правилу, которое Комитет принимает для обычной игры или конкретного соревнования. Комитет несет ответственность за принятие решения о введении каких-либо Местных правил, а также за их соответствие принципам, изложенным в Разделе 8. Комитет должен обеспечить возможность для игроков ознакомиться со всеми Местными правилами, например, разместив их на счетных карточках, на сайте гольф-поля, на доске объявлений или раздав их персонально.

Местные правила, принимаемые для обычной игры, подразделяются на следующие основные категории:

- Определение границ гольф-поля и других областей гольф-поля (Разделы 8A-8D),
- Определение специальных процедур рельефа (Раздел 8E), и
- Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля (Раздел 8F).

Полный список типовых Местных правил можно найти в начале Раздела 8.

См. Раздел 5C, где указаны другие типы Местных правил, которые чаще используются для соревнований, чем для обычной игры.

4 Дополнительные соображения для обычной игры

4A Темп игры и Кодекс поведения

Чтобы все игроки во время обычной игры получили большее удовольствие, Комитет может предпринять определенные действия для улучшения темпа игры и соблюдения игроками норм поведения, например:

- Уменьшить размеры групп, увеличить стартовые интервалы и ввести дополнительные стартовые интервалы;
- Подумать о принципиальных изменениях в подготовке гольф-поля, например, увеличить ширину фервеев, уменьшить высоту или толщину рафа, снизить скорость гринов;
- Рекомендовать игрокам играть из областей-ти, которые соответствуют их уровню игры;
- Принять политику по темпу игры и Кодекс поведения.

В следующих разделах приводятся некоторые соображения, которые Комитет должен принимать во внимание при принятии политики по темпу игры или Кодекса поведения.

(1) Стартовые интервалы

Переполненность гольф-поля является распространенной причиной более долгих раундов. Чем больше интервал между временем старта групп, тем лучше для игры. Но Комитету часто приходится находить баланс между большими стартовыми интервалами и желанием дать возможность сыграть на гольф-поле или в соревновании как можно большему числу игроков.

Для групп по два игрока рекомендуется интервал не менее 8 минут. Для групп по три игрока интервал должен быть увеличен как минимум до 10 минут. Для групп по четыре игрока следует рассмотреть интервалы в 11 или 12 минут.

Даже при соответствующих стартовых интервалах задержки на гольф-поле могут возникать из-за других факторов, таких как поиски мяча или слишком сложная или слишком простая для игры лунки. Влияние таких задержек можно свести к минимуму с помощью увеличенных стартовых интервалов, иногда называемых «стартовыми гэпами».

Если, например, стартовые интервалы составляют 10 минут, и после каждой 10-й группы Комитет предусмотрел увеличенный стартовый интервал, то каждые 90 минут на 1-й лунке будет 10-минутный перерыв в игре. Если в начале раунда на какой-то лунке образуется задержка, то такой перерыв в игре должен помочь свести к минимуму ее влияние. Без увеличенного стартового интервала выше вероятность того, что время ожидания на этой лунке в течение дня будет нарастать.

(2) Политика по темпу игры

Характер такой политики часто зависит от возможностей, которые есть на данном гольф-поле.

- Например, на одном гольф-поле, которое имеет ограниченное количество персонала, может быть просто заявлено, что группа должна держаться за группой впереди, и каждая группа должна играть гольф-поле за определенное время, в то время как другое гольф-поле может выделить несколько человек, чтобы контролировать темп игры и по необходимости подгонять отстающие группы.
- Контролировать выполнение такой политики обычно лучше с помощью дисциплинарных мер. Такие наказания не прописаны непосредственно в Правилах гольфа, так что готовить и интерпретировать наказания такого типа должен Комитет.

(3) Политика в отношении Кодекса Поведения

- Для обычной игры Комитет может разместить объявление в клубном доме или на веб-сайте клуба, в котором будет указано, какое поведение или тип одежды неприемлемы на этом гольф-поле, том числе в отдельных его местах.
- Соблюдать такую политику обычно лучше всего получается с помощью дисциплинарных мер. Такие наказания не прописаны непосредственно в Правилах гольфа, так что готовить и интерпретировать наказания такого типа должен Комитет.

4В Приостановка игры

Каждому Комитету следует определить для себя, при каких погодных условиях и как он будет приостанавливать игру. Приостановку игры можно осуществить различными способами, в зависимости от ресурсов данного гольф-поля, например, с помощью сирены или персонального уведомления игроков.

4С Помощь в вопросах Правил гольфа

Во время обычной игры у игроков могут возникать вопросы по применению Правил. На каждом гольф-поле должен быть назначен один или несколько человек, уполномоченных рассматривать такие вопросы. Во многих случаях таким человеком является гольф-профессионал или управляющий. Если такой человек не уверен в правильности решения, то он может переадресовать вопрос в соответствующий орган, занимающийся вопросами Правил.

III

Соревнования

5 Перед соревнованием

В зависимости от гольф-поля и уровня соревнования в распоряжении Комитета могут находиться разные ресурсы, и вполне возможно, что не всегда Комитет сможет применить все предложенные рекомендации. В таком случае Комитету необходимо расставить свои приоритеты для каждого соревнования.

Время до начала соревнования является возможно самым важным периодом с точки зрения обеспечения надлежащего проведения соревнования. В обязанности Комитета в этот период входят:

5А Принятие Условий соревнования

В Условиях соревнования определяется структура каждого соревнования, в том числе, требования к допуску участников и подаче заявок, программа и формат соревнования, методы распределения мест в случае равных результатов. В обязанности Комитета входит:

- Подготовить понятные и однозначные Условия соревнования.
- Предоставить игрокам возможность ознакомиться с Условиями соревнования.
- Прояснить вопросы в случае их возникновения.

После того, как соревнование началось, изменять Условия соревнования Комитету следует только в исключительных обстоятельствах.

Каждый игрок обязан знать и соблюдать Условия соревнования.

Примерный текст Условий соревнования можно найти на сайте RandA.org.

(1) Условия допуска

В Условиях соревнования Комитет может наложить определенные ограничения на право участвовать в соревновании.

а. Требования в отношении пола

К участию в соревновании могут допускаться представители только определенного пола.

б. Возрастные ограничения

К участию в соревновании могут допускаться игроки только определенного возраста. Если принято такое ограничение, важно указать дату, на которую определяется возраст игроков, например.

- Для юниорского соревнования, возраст игроков которого не должен превышать 18 лет, в Условиях соревнования может говориться, что игроку должно быть 18 лет или

меньше на 1 января года проведения соревнования, либо на другую дату, например, на запланированную дату последнего дня соревнования.

- Для соревнования, в котором возраст участников должен быть 55 лет и старше, в Условиях соревнования может говориться, что игроку должно исполниться 55 лет на дату первого дня соревнования.

с. Любительский статус

Соревнование может проводиться только среди любителей, только среди профессионалов, или не иметь ограничений такого рода. Если соревнование открыто для всех, то Комитет до начала соревнования должен запросить у игроков подтверждение их статуса (например, любительского), например, через заявку на соревнование.

d. Ограничения по гандикапу

Комитет может установить ограничения и (или) предельные значения гандикапов для допуска или учета в соревновании, в том числе:

- Установить верхнее или нижнее предельное значение гандикапов;
- В командных форматах, таких как Форсом или Форбол:
 - » Ограничить максимальную разницу между значениями гандикапов партнеров. Для выполнения данного требования Комитет также может уменьшить гандикап игрока с более высоким гандикапом, или
 - » Ограничить максимальное суммарное значение гандикапов партнеров. Для выполнения данного требования Комитет также может уменьшить гандикап одного или обоих игроков;
- Для соревнования из нескольких раундов в течение одного или последовательных дней – уточнить, будет ли игрок играть все соревнование с гандикапом, зафиксированным на первый день, или играть каждый раунд с пересчитанным гандикапом. Рекомендуется, чтобы гандикап игрока между такими раундами не менялся.

e. Местожителство и членство

Комитет может допускать к соревнованию только тех игроков, которые проживают или родились в определенной местности, области, стране или ином географическом регионе. Также допустимо требование, чтобы все игроки были членами определенного гольф-клуба, организации или гольф-объединения.

(2) Заявки и даты

Должны быть указаны способ подачи заявок на участие в соревновании, а также даты начала и окончания приема заявок, например:

- Подача заявки через заполнение формы на веб-сайте, отправка заявки по почте или внесение своего имени в список в любое время до начала соревнования.
- Как и когда оплачивается какой-либо заявочный взнос.
- Когда заканчивается прием заявок. Комитет может установить определенную дату окончания приема заявок или дать игрокам возможность заявляться вплоть до дня соревнования.
- Процедура, которая будет использоваться при определении состава участников, если количество заявок превысит максимальное количество, например, прием заявок в порядке поступления, с помощью процедуры отбора или на основе меньших значений гандикапов.

(3) Формат соревнования и гандикаповая фора

При необходимости следует прояснить следующие моменты, касающиеся формата соревнования:

- Даты игры или, если это матчевая встреча на протяжении длительного периода времени, – последняя дата, до которой должен быть завершён каждый матч;
- Формат игры (например, матчевая игра, игра на счет ударов или матчевая игра с отбором в игре на счет ударов);
- Количество и последовательность лунок в раунде;
- Количество раундов, в том числе, наличие отсева;
- Если предполагается отсев, то когда он будет происходить, как будут распределяться места в случае равных результатов и сколько игроков проходят в следующие раунды;
- Области-ти, которые будут использоваться в соревновании с учетом гандикапа. Комитет может либо назначить одинаковые для всех игроков ти, либо варьировать ти в зависимости от гандикапа, пола или возраста игрока. В качестве альтернативы Комитет может разрешить игрокам самим выбирать, с каких ти им играть;
- Распределение гандикаповых ударов, т.е. порядок лунок, на которых отдают или получают гандикаповые удары;
- Если будет сетка соревнования или разделение на подгруппы, то как это будет организовано, см. Раздел 5G(1);
- Какие призы будут присуждены (включая какие-либо ограничения на право их получения). Для соревнований с участием гольфистов-любителей Комитет должен убедиться, что призы для любителей соответствуют Правилам любительского статуса.

(4) Условия для других форматов игры

а. Альтернативные методы ведения счета

Если форматами игры являются «Стейблфорд», «Максимальный счет» или «Пар/Богги», то в Условиях соревнования может потребоваться указать определенные аспекты в отношении того, как будут начисляться очки или максимальное количество ударов, которое игрок может засчитать на каждой лунке.

б. Стейблфорд

Стейблфорд является форматом игры на счет ударов, в котором на каждой лунке игрок получает очки, число которых определяется сравнением счета игрока с фиксированным счетом для этой лунки. Фиксированным счетом для лунки является пар, если только Комитет не установит для лунки другой фиксированный счет (см. Правило 21.1b).

Если Комитет решит установить другой фиксированный счет, например, богги, бёрди или какой-либо другой фиксированный счет, то его можно оговорить в Условиях соревнования.

с. Максимальный счет

Если формат игры – «Максимальный счет», то в Условиях соревнования должно быть указано максимальное количество ударов, которое игрок может засчитать на каждой лунке (см. Правило 21.2).

Максимальное количество может быть установлено одним из следующих способов:

- Относительно пара лунки, например, удвоенное значение пара,
- Фиксированное число, например, 8, 9 или 10, или

- С учетом гандикапа игрока, например, нетто-счет двойной богги.

При рассмотрении вопроса о том, какое максимальное количество установить для соревнования с максимальным счетом, Комитету следует учитывать следующие моменты:

- Максимальное значение пара играемых лунок. Например, для гольф-поля с лунками пар-3 максимальный счет на лунке может быть фиксированным и равняться 6; однако, если на гольф-поле есть лунки пар-5, то такой низкий фиксированный счет, как 6, не целесообразен.
- Уровень игры гольфистов, принимающих участие в соревновании. Например, в соревновании для новичков максимальный счет должен давать игрокам разумную возможность завершать лунки, но одновременно побуждать игроков поднимать мяч, когда у них на лунке возникли реальные трудности.
- Будут ли результаты учитываться для целей определения гандикапов. Если Комитет предполагает, что соревнование будет учитываться в целях определения гандикапов, то максимальный счет на лунке не должен быть ниже, чем нетто-счет двойной богги.

d. Пар/Богги

Если форматом игры является «Пар/Богги», то в Условиях соревнования должен быть указан фиксированный счет, с которым сравнивается счет игрока на лунке, чтобы определить, выиграл игрок лунку или проиграл. Для соревнования «Пар» фиксированный счет обычно равен пару лунки, а для соревнования «Богги» фиксированным счетом обычно является богги (на один удар выше пара).

e. Другие форматы игры

Есть много других форматов игры, таких как Скрэмбл и Гринсом. См. Раздел 9 и (или) веб-сайт RandA.org для получения дополнительной информации об этих и других форматах игры.

f. Командные соревнования

Если формат игры предполагает командное соревнование, Комитет должен рассмотреть вопрос о необходимости дополнительных Условий соревнования, например:

- Какие-либо ограничения в отношении тренеров или советчиков (см. Типовое Местное правило в Разделе 8Н).
- В матчевой игре:
 - » Очередность игры для членов команды, например, в соответствии с их гандикапами или по выбору капитана команды.
 - » Приемлема ли ничья в качестве результата матча или матчи должны играть до выявления победителя.
 - » Количество очков, начисляемых за выигрыш или ничью в матче.
 - » Способ выявления победителя по окончании соревнования, если несколько команд показали равные результаты.
 - » Если какие-то матчи завершились, а другие матчи не успевают быть сыгранными в запланированный день из-за темноты или плохой погоды, то в Условиях соревнования необходимо уточнить, как трактовать завершённые и незавершённые матчи. Например, Комитет может учитывать завершённые матчи, как они были сыграны, а незавершённые матчи считать ничейными или требующими последующего переигрывания. Либо указать, что все матчи

должны быть переиграны, и разрешить каждой команде изменить первоначальный состав игроков.

- » Нужно ли доигрывать до конца оставшиеся матчи, если команда уже выиграла матч или соревнование.
- Каким будет результат индивидуального матча, если один или несколько игроков не смогли начать или закончить матч по какой-либо причине (такой как болезнь). Например, Комитет может объявить, что результат такого матча будет ничейным, или присудить победу противнику. Если для распределения мест учитываются выигранные или проигранные лунки, то Комитет также может зафиксировать счет каждого такого матча, например, 6&5.
- В игре на счет ударов:
 - » Количество результатов, идущих в зачет каждой команды.
 - » Идет в зачет результат, показанный на 18-ти лунках, или сравниваются результаты на каждой лунке.
- Как будут распределяться места в случае равных результатов во всем соревновании, например, с помощью переигровки, методом сравнения счетных карточек (см. Раздел 5A(6)) или сравнением результатов, не пошедших в зачет.

(5) Когда счетная карточка считается сданной

В игре на счет ударов согласно Правилу 3.3b игроки несут ответственность за правильность своего счета на каждой лунке и за незамедлительную сдачу счетной карточки в Комитет по завершении раунда.

Комитет должен сообщить игрокам, где следует сдавать счетные карточки, выделить своего представителя, который мог бы ответить на возможные вопросы игроков относительно Правил и заверить правильность их результатов.

По возможности следует организовать тихое, отдельное помещение, где игроки могли бы проверить счета в своих счетных карточках, переговорить с членом Комитета, если это необходимо, и сдать свои счетные карточки.

а. Указать, когда счетная карточка считается сданной

Комитет должен указать, когда счетная карточка считается сданной. Возможные варианты:

- Назначить место сдачи счетных карточек и предоставить игроку возможность вносить изменения в свою счетную карточку до тех пор, пока он не покинет это место. Это будет означать, что даже если игрок передал счетную карточку рефери или регистратору, в нее все еще будет можно внести изменения, пока игрок находится в этом месте.
- Организовать ящик для сдачи счетных карточек, и в этом случае карточка считается сданной, как только игрок опустил ее в ящик. При таком методе выше вероятность сдачи игроком неверной счетной карточки, но он является наилучшим в случае небольшого количества персонала или когда одновременно много игроков заканчивают игру (например, при одновременном старте «шотган»).

б. Требование, чтобы игроки указывали дополнительную информацию в счетной карточке

Комитет может попросить игроков вносить свои гандикапы в счетные карточки (Типовое Местное правило L-2). Комитет может попросить игроков оказать содействие Комитету и внести в счетную карточку другую информацию, внесение которой обычно является обязанностью Комитета. По Правилам гольфа Комитет не может применить к игроку

штраф, если он не выполнит такую просьбу или допустит ошибку при ее выполнении, но Комитет может наложить дисциплинарное взыскание на игрока, который неоднократно отказывается выполнить просьбу. Например, Комитет может попросить игроков:

- Суммировать все счета, а в соревновании Форбол – определить счет, который засчитывается для стороны;
- Записать очки, набранные на каждой лунке, в счетную карточку в формате Стейблфорд;
- Записать, была ли лунка выиграна, проиграна или сыграна вничью в формате Пар/Богги;
- Записать в счетную карточку конкретные данные, такие как фамилия, дата и название соревнования.

Аналогичным образом, Комитет может попросить, чтобы игроки помогали Комитету, вводя свои результаты в компьютерную систему по завершении раунда, но штрафа по Правилам гольфа не будет, если они не выполняют эту просьбу или допустят ошибку при ее выполнении. Но Комитет может предусмотреть дисциплинарное взыскание, например в Кодексе поведения, для игрока, который неоднократно отказывается выполнить такую просьбу.

(б) Как распределять места при равных результатах

Для матчевой игры или игры на счет ударов в Условиях соревнования может быть указан способ распределения мест при равных результатах.

а. Матчевая игра

Если после финальной лунки в матче ничья, то матч продлевается каждый раз на одну лунку до тех пор, пока не определится победитель (см. Правило 3.2а (4)), если в Условиях соревнования не указано иное.

В Условиях соревнования должно быть указано, может ли матч закончиться ничьей или будет ли метод выявления победителя отличаться от указанного в Правиле 3.2а(4). Среди возможных вариантов:

- Матч заканчивается вничью,
- Матч будет продолжен, начиная с определенной лунки, отличной от первой лунки, или
- Состоится переигровка на фиксированном количестве лунок (например, на 9-ти или 18-ти лунках).

В матче с учетом гандикапа установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов по лункам должно использоваться для определения того, на каких дополнительных лунках надлежит отдавать или получать гандикаповые удары, если Условия соревнования не указывают иное.

При ничейном исходе матча победитель не должен определяться с помощью переигровки в формате игры на счет ударов.

б. Игра на счет ударов

В Условиях соревнования должно быть указано, могут ли места в итоговом протоколе быть одинаковыми либо победитель и другие места будут определяться с помощью переигровки или методом сравнения счетных карточек.

При равенстве результатов в игре на счет ударов приоритет не должен определяться переигровкой в формате матчевой игры.

с. Переигровка в игре на счет ударов

Если в игре на счет ударов предполагается переигровка, то в Условиях соревнования должно быть указано следующее:

- Когда будет проводиться переигровка, например, в определенное время, сразу после завершения игры последней группы или в последующие дни.
- На каких лунках будет проводиться переигровка, а также их последовательность.
- Количество лунок, на которых будет проводиться переигровка, например, будет ли это переигровка лунка-за-лункой или переигровка на нескольких лунках, например, на 2-х, на 4-х или на 18-ти лунках, и что делать, если такая переигровка не выявит победителя.
- В обычном формате игры на счет ударов, если переигровка для соревнования с учетом гандикапа проводится менее, чем на 18 лунках, то количество сыгранных лунок определяет количество вычитаемых ударов. Например, если переигровка проводится на одной лунке, то из счета на переигрываемой лунке должна вычитаться одна восемнадцатая доля от значения гандикапа. Доли гандикаповых ударов должны применяться в соответствии с правилами или рекомендациями, приведенными в публикациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.
- При переигровке соревнования с нетто-счетом, где используется распределение гандикаповых ударов, например Форбол, Пар/Богги или Стейблфорд, гандикаповые удары должны учитываться на лунках переигровки таким же образом, каким они были установлены для самого соревнования, то есть с помощью таблицы распределения гандикаповых ударов.
- Игроки, участвующие в переигровке, должны сдавать счетные карточки только в случае, если они были выданы им Комитетом.

d. Метод сопоставления счетных карточек (или метод сравнения счетов по лункам)

Если переигровка нецелесообразна или невозможна, то в Условиях соревнования может быть указано, что в случае равных результатов места будут распределяться методом сопоставления счетных карточек. Даже если победитель соревнования определяется в переигровке, другие занятые места в соревновании могут определяться методом сопоставления счетных карточек. Метод сопоставления счетных карточек также должен предусматривать, что произойдет, если эта процедура не выявит победителя.

Одним из методов сопоставления счетных карточек является определение победителя по счету в последнем раунде. Если игроки с равным счетом показали в последнем раунде одинаковый счет, то победитель определяется по счету, показанному на последних девяти лунках, на последних шести лунках, на последних трех лунках и, наконец, на 18-й лунке. Если эти результаты тоже одинаковы, то последовательно сравниваются счета первой девятки – на последних шести лунках, на последних трех лунках и на завершающей лунке. Если в раунде меньше 18 лунок, то количество лунок, используемых при сопоставлении счетов, может быть скорректировано.

Если этот процесс не выявит победителя, Комитет может считать соревнование закончившимся вничью, или в качестве альтернативы может определить победителя жребием (например, с помощью монеты).

Метод сопоставления счетных карточек также известен как метод сравнения счетов по лункам.

Дополнительные соображения:

- Если игроки соревнования стартуют из разных областей-ти, то при использовании данного метода рекомендуется вместо последних девяти лунок, последних шести лунок и т.д. указывать лунки с 10 по 18, с 13 по 18 и т.д
- Если в соревновании с учетом гандикапа не используется установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов, например, в индивидуальной игре на счет ударов, то при сравнении последних девяти, шести или трех лунок, из результата на этих лунках следует вычитать половину, одну треть или одну шестую часть гандикапа.
Доли гандикаповых ударов должны применяться в соответствии с правилами или рекомендациями, приведенными в публикациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.
- Если в соревновании с учетом гандикапа используется установленное Комитетом распределение гандикаповых ударов, например, в игре на счет ударов Форбол, соревнования Пар/Богги или Стейблфорд, то гандикаповые удары должны применяться в том же порядке, как они применялись в соревновании.

(7) Когда результат соревнования становится окончательным

Важно, чтобы Комитет в Условиях соревнования оговорил, когда и каким образом результат соревнования становится окончательным, поскольку от этого зависит, как Комитет будет решать вопросы Правил, которые возникнут после завершения игры как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов (См. Правило 20).

а. Матчевая игра

Примеры Условий соревнования, указывающих, каким образом результат матча становится окончательным:

- Результат матча размещается на официальном табло результатов или другом официальном ресурсе, или
- Результат матча сообщается лицу, уполномоченному Комитетом.

Если результат матча становится окончательным после того, как он размещен на официальном табло результатов, то Комитет может опубликовать на табло имя победителя самостоятельно или поручить это игрокам. В некоторых случаях официальное табло – это специальная, размещенная на видном месте, конструкция, в других случаях им может служить и лист бумаги в про-шоупе или раздевалке.

В случаях, когда Комитет назначает рефери для сопровождения матча, какое-либо объявление рефери о результате матча на финальном паттинг-грине не является официальным объявлением, если только именно такой метод не заявлен в Условиях соревнования.

б. Игра на счет ударов

Примеры Условий соревнования, указывающие при каких обстоятельствах соревнование в игре на счет ударов является завершенным:

- Все результаты были размещены на табло или доске объявлений,
- Победители были объявлены на церемонии награждения, или
- Были вручены призы.

В случае, когда за квалификационными соревнованиями в формате игры на счет ударов следуют матчевые игры Правило 20.2e(2) указывает, что этап соревнований в игре на счет ударов завершен после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

(8) Изменение Условий соревнования после его начала

Условия соревнования определяют структуру соревнования, и после начала соревнования его положения могут быть изменены только в крайне исключительных обстоятельствах.

Пример ситуации, когда Условия соревнования не должны изменяться:

- Поскольку игроки начинают раунд, предполагая играть определенное количество лунок, и, возможно, планируют свою игру с учетом этого, то количество лунок, которое должно быть сыграно в раунде, не должно изменяться после начала этого раунда. Например, если из-за плохой погоды игра приостановлена после того, как все игроки закончили 9 из 18-ти лунок раунда, Комитет не может объявлять результаты на основании только 9-ти лунок.

Примеры ситуаций, когда существуют исключительные обстоятельства и Условия соревнования, могут быть изменены:

- Если обстоятельства, такие как плохая погода, влияют на количество раундов, которое можно успеть сыграть за оставшееся время, то количество игровых раундов или количество лунок в не начавшихся еще раундах, могут быть изменены с учетом данных обстоятельств. Аналогично, если такие обстоятельства не оставляют возможности в оставшееся время сыграть в запланированном формате, то формат соревнования может быть изменен.
- Метод распределения мест может быть изменен только при исключительных обстоятельствах. Например, если было заявлено, что методом распределения мест при равных результатах в соревновании в игре на счет ударов является переигровка лунка-за-лункой, но плохая погода не оставила возможности для такой переигровки, то Комитет может заменить переигровку на метод обратного подсчета счетных карточек.

(9) Противодействие допингу

Условия соревнования могут требовать от игроков соблюдения политики противодействия допингу. Комитет может написать и интерпретировать свою собственную политику противодействия допингу, хотя руководство по разработке такой политики обычно предлагает национальный руководящий орган.

5B Разметка гольф-поля

При подготовке к соревнованию Комитет должен удостовериться, что гольф-поле правильно размечено, обновить все элементы разметки, которые используются при обычной игре, а при необходимости – изменить их. Хотя обычно не существует единственного «правильного» способа размечать гольф-поле, его неправильная разметка или отсутствие таковой может привести к ситуациям, когда игрок не сможет уверенно действовать в соответствии с Правилами или когда Комитет будет вынужден принимать решения во время игры, а это может привести к тому, что к игрокам будут предъявлены неодинаковые требования.

В Разделе 2 приводится подробное руководство и рекомендации о том, как размечать гольф-поле для обычной игры, но это в равной степени также относится и к соревнованиям и должно использоваться Комитетом при подготовке к соревнованиям.

В случае внесения изменений в разметку гольф-поля для соревнований Комитет должен убедиться, что информация об этом доведена до сведения всех тех игроков, которые регулярно играют на данном гольф-поле, с тем, чтобы уменьшить вероятность их неверных действий.

В дополнение к информации, имеющейся в Разделе 2, Комитету возможно будут полезны следующие моменты:

(1) За пределами гольф-поля

Комитет отвечает за должную разметку всех границ гольф-поля. Желательно нарисовать небольшой белый кружок вокруг основания каждого белого колышка или другого граничного объекта, и если такой объект будет перемещен во время игры, его можно будет вернуть в первоначальное местоположение. Если для обозначения границы гольф-поля используются линии или точки, нанесенные краской, то их следует обновить, чтобы они были хорошо заметны. В Местных правилах должно разъясняться, где проходят границы гольф-поля, которые определяются объектами, отличными от колышков или ограждений (см. Типовое Местное правило А-1).

(2) Штрафные области

Перед соревнованием Комитет может счесть необходимым пересмотреть разметку некоторых или всех штрафных областей.

- Не следует делать частью основной области штрафные области, которые содержат водоемы, но можно скорректировать их границы.
- От некоторых штрафных областей можно отказаться или наоборот добавить их, либо можно изменить их границы для того, чтобы изменить сложность лунки, например там, где будет сочтено целесообразным более строго наказывать игрока за неточный удар. Например, для обычной игры Комитет может размечать участки с густыми деревьями и кустами в качестве штрафных областей, но для соревнований этого делать не следует. Если происходят такие изменения в разметке, то следует позаботиться, чтобы довести эту информацию до всех игроков, которые регулярно играют на данном гольф-поле.
- Когда добавляются или сокращаются штрафные области, Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями, приведенными в публикациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции, чтобы определить, повлияет ли такое изменение на выданный рейтинг поля.
- Цвет некоторых штрафных областей может быть изменен с красного на желтый или наоборот. Например, для некоторых соревнований может быть желательно, чтобы штрафная область, расположенная рядом с паттинг-грином, была размечена желтым цветом, когда Комитет не предполагает возможность вбрасывания мяча на стороне паттинг-грин, после того как мяч скатился с паттинг-грин в штрафную область. В некоторых случаях может иметь смысл предусмотреть зону вбрасывания в качестве дополнительного варианта рельефа, например, для островного грин, где игрокам приходится перебивать мяч через воду на большое расстояние.
- Для обычной игры Комитет может обойтись тем минимальным количеством колышков, что установлены на гольф-поле для обозначения штрафных областей,

даже если их не везде хватает, в результате чего части некоторых штрафных областей могут выходить за размеченную область. Для соревнований все колышки нужно проверить и при необходимости установить дополнительные колышки, чтобы привести разметку штрафных областей в надлежащий порядок.

- Рекомендуется по возможности сделать разметку штрафных областей не только с помощью колышков, но и с помощью красных или желтых линий. Линия дает уверенность, что в штрафную область входят надлежащие области, что граница штрафной области не будет изменена при удалении колышка, и что игрок сможет легко определить, где использовать рельеф. Как правило, разметка линиями предполагает меньшее количество колышков.

(3) Бункеры

На большинстве гольф-полей Комитету не нужно предпринимать особые действия, чтобы подготовить бункеры к соревнованию. Они должны быть разровнены утром в день соревнований, а грабли должны быть размещены там, где Комитет сочтет это необходимым (см. Раздел 2D). Если сложно определить границу бункера, то во избежание путаницы среди игроков и рефери Комитету следует подумать, возможно ли ее определить более четко (с помощью дополнительных работ, разметки или Местного правила).

(4) Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля

Комитету следует осмотреть все гольф-поле и убедиться, что все области, которые должны быть размечены как ремонтируемые участки, размечены должным образом. Следует также уточнить в Местных правилах статус всех препятствий и неотъемлемых объектов гольф-поля (см. Типовое Местное правило F-1).

В идеале, Комитет должен разметить все области ремонтируемых участков до начала соревнований. Но если это необходимо, то Комитет может объявить некоторую область ремонтируемым участком также и во время раунда, как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов.

Если в течение раунда был разрешен рельеф для такой неразмеченной области, то Комитет должен как можно скорее разметить эту область как ремонтируемый участок, чтобы все остальные участники соревнования знали о статусе этой области.

(5) Зоны, запрещенные для игры

Если на гольф-поле имеются зоны, запрещенные для игры, Комитет должен убедиться, что они выделены надлежащим образом. Комитет может также разместить в этих областях объявления, чтобы обеспечить понимание игроками существующего запрета на игру из этих зон.

(6) Временные препятствия

Для некоторых соревнований могут быть построены временные сооружения, такие как палатки или трибуны. Статус этих сооружений должен быть уточнен в Местных правилах в качестве либо «Неподвижных препятствий», либо «Временных неподвижных препятствий» (ВНП). Если они будут трактоваться как ВНП, то следует использовать Местное правило о временных неподвижных препятствиях (см. Типовое Местное правило F-23). Это Местное правило дает игроку дополнительный рельеф, если есть вмешательство в линию прямой видимости, поэтому игроку не потребуется играть вокруг препятствия или через него.

5C Местные правила

Комитет отвечает за вопросы принятия необходимых Местных правил и за их соответствие принципам, изложенным в Разделе 8. Местное правило – это изменение или дополнение к Правилу, которое Комитет принимает для обычной игры или конкретного соревнования. Комитет должен обеспечить игрокам возможность ознакомиться со всеми Местными правилами, например, разместив их на счетных карточках, на сайте гольф-поля, на доске объявлений, или раздав их персонально.

При рассмотрении вопроса о принятии Местного правила Комитет должен учитывать следующее:

- Для данного соревнования или гольф-поля Местные правила имеют такой же статус, как и Правила гольфа, и
- Местные правила должны использоваться как можно более ограниченно и только для ситуаций и политик, изложенных в Разделе 8.
- После того, как игра в раунде на счет ударов началась, не рекомендуется изменять какие-либо Местные правила соревнования, за исключением случаев, когда изменения делаются прежде, чем они могли бы повлиять на какого-либо игрока соревнования.

Полный список разрешенных типовых Местных правил можно найти в начале Раздела 8.

Местные правила, принимаемые для соревнований, подразделяются на следующие основные категории:

- Определение границ гольф-поля и других областей гольф-поля (Разделы 8A-8D),
- Определение специальных процедур рельефа (Раздел 8E),
- Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля (Раздел 8F),
- Использование особого снаряжения (Раздел 8G),
- Кто может давать советы игрокам (Раздел 8H),
- Когда и где игроки могут тренироваться (Раздел 8I),
- Процедуры приостановки игры (Раздел 8J),
- Политика по темпу игры (Раздел 8K),
- Ответственность по заполнению счетных карточек (8L)
- Типовые Местные правила для игроков с ограниченными возможностями (Раздел 8M).

5D Условия использования Правила 25 игроками с ограниченными возможностями

Как указано в Правиле 25.1, модифицированные Правила для игроков с ограниченными возможностями применяются на всех соревнованиях, и именно категория инвалидности игрока и условия его допуска определяют возможность применения конкретных модифицированных Правил, включенных в Правило 25.

Роль комитета сводится не только к оценке правомочности игроков. Иногда право игрока на использование конкретных Правил в Правиле 25 может быть установлено легко, а в некоторых случаях это менее очевидно. Правомочность использования Правила 25 основывается на том, насколько физические особенности игрока ограничивают его

способность играть в гольф, а не на определении того, является ли кто-то игроком с ограниченными возможностями.

Комитет может запросить доказательства ограниченных возможностей игрока, чтобы подтвердить право игрока использовать Правило 25. Такие доказательства могут быть в форме медицинской справки, подтверждения от национального руководящего органа, документа, выданного официально аккредитованным медицинским органом или чего-то подобного.

В качестве альтернативы Комитет может указать, что только игроки, имеющие допуск или сертификат определенного типа, могут участвовать в соревновании (наряду с игроками, которые имеют право на использование модифицированных Правил по категории их инвалидности).

Примерами документов, которые Комитет может потребовать в качестве доказательства категории инвалидности или критерия соответствия условиям определенных соревнований, являются допуски WR4GD или EDGA. Эти допуски администрируются и выдаются комиссией по допуску EDGA, а процесс подачи гольфистами заявок на получение пропуска EDGA является бесплатным. Дополнительную информацию можно найти по ссылке: http://www.edgagolf.com/online/pass/pass_info.php

5E Определение тренировочных областей

На многих гольф-полях есть свои специальные тренировочные области, например, тренировочный рейндж, тренировочные паттинг-грины, области для игры из бункеров и области для чипов. Игрокам разрешается тренироваться в этих областях, независимо от того, находятся эти области внутри или за пределами границ гольф-поля. Рекомендуется, чтобы тренировочные области, расположенные на гольф-поле, были указаны в Местных правилах, чтобы было понятно, могут ли игроки тренироваться в этих областях до и после своих раундов. Комитету, возможно, придется определить границы этих областей, чтобы указать, где именно могут тренироваться игроки.

Комитет также может предоставить игрокам больше возможностей в отношении времени и мест тренировки:

- Местное правило может разрешать тренировку на некоторых определенных частях гольф-поля, например, когда на гольф-поле не предусмотрено постоянное место для тренировок. Если будет принято такое решение, то рекомендуется запретить игрокам тренироваться на всех паттинг-ринах или из бункеров, находящихся на гольф-поле.
- Местное правило может разрешить тренировку на гольф-поле в целом, например:
 - » Если соревнование начинается во второй половине дня, и Комитет не намерен ограничивать возможность игроков играть на гольф-поле ранее в этот день, или
 - » Если после приостановки игры более целесообразным было бы дать игрокам возможность пробить несколько ударов где-то на гольф-поле, а не возвращать их обратно на тренировочный рейндж.
- Положения Правила 5.2 разрешают или запрещают тренировку до соревновательных раундов или между ними, но Комитет может принять Местное правило, изменяющее эти положения (см. Типовое Местное правило I-1).

- Правило 5.5 дает Комитету возможность принять Местное правило, запрещающее тренировку на паттинг-грине только что завершенной лунки или поблизости от нее (см. Типовое Местное правило I-2).

5F Области-ти и местоположение лунок

(1) Выбор областей-ти

При выборе областей-ти, которые будут использоваться для соревнования, Комитет должен стремиться найти равновесие между сложностью гольф-поля и уровнем игры участников. Например, выбор областей-ти, из которых только некоторые из участников соревнования могут успешно перебить штрафную область, не рекомендуется и может существенно замедлить игру.

Комитет может принять решение использовать для соревнований области-ти, отличные от тех, которые используются для обычной игры. Если будет принято такое решение, то Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями, приведенными в публикациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции, чтобы узнать, как это может повлиять на существующий рейтинг поля. В противном случае результаты могут не быть приемлемыми для целей определения гандикапов.

Местоположения областей-ти можно менять между раундами, в том числе, когда в один день разыгрывается более одного раунда.

Хорошей практикой является нанесение сбоку от ти-маркеров или под ними небольших отметок, например, точек краской, чтобы гарантировать, что в случае их перемещения их можно будет вернуть в первоначальную позицию. Когда играется несколько раундов, для каждого раунда может использоваться разное количество точек.

Если соревнование проводится на гольф-поле, где нет указателей лунок, или если Комитет решил играть лунки гольф-поля в другом порядке, то должны быть установлены указатели, чтобы четко идентифицировать лунки.

(2) Выбор местоположения лунок

В идеале новые лунки должны быть вырезаны в день начала соревнований или в любое другое время, которое Комитет сочтет необходимым, при условии, что все игроки в одном раунде сыграют каждую лунку, вырезанную в одинаковом для всех месте.

Но когда один раунд играется более чем в один день (например, когда игроки могут выбирать, в какой день соревнования играть), Комитет может сообщить игрокам в Условиях соревнования, что лунки и области-ти в каждый день соревнований будут расположены по-разному. Но лунки и области-ти по-прежнему должны быть одинаково расположены для всех игроков одного дня.

Местоположение лунок на гольф-поле может значительно повлиять на результаты и темп игры во время соревнований. На выбор местоположения лунок влияет много факторов, но особое внимание следует обратить на следующие моменты:

- При выборе местоположений лунок следует учитывать уровень игры участников, так чтобы выбранные местоположения лунок не были чересчур сложными, значительно замедляющими игру, или наоборот слишком легкими, не представляющими никакого труда для хороших игроков.

- Скорость гринов является существенным фактором при выборе местоположения лунки. Если расположение лунки может быть подходящим для медленного грина, то при увеличении скорости этого грина то же самое расположение лунки может оказаться слишком сложным.
- Комитет должен избегать размещения лунок на склоне, где мяч не приходит в состояние покоя. Если позволяет форма грина, то лунку следует располагать в таком месте, чтобы вокруг нее была относительно плоская область радиусом от полуметра до метра, и чтобы выполненный с нужной скоростью патт останавливался около лунки.

Некоторые дополнительные соображения:

- Необходимо располагать лунку так, чтобы между ней и передним и боковыми краями паттинг-грина оставалось достаточно поверхности паттинг-грина, куда бы мог приземлиться удар апроуч, выполненный на данной лунке. Например, обычно не рекомендуется размещать лунку сразу за бункером в случае, если для большинства участников на данной лунке требуется выполнять длинный удар апроуч.
- Соблюдать баланс в расстановке лунок на всем гольф-поле так, чтобы количество позиций лунок справа, слева, в центре, спереди и сзади не сильно отличалось.

5G Стартовое распределение, группы и время стартов

(1) Стартовое распределение игроков

В соревнованиях по матчевой игре стартовое распределение определяет общую сетку всех матчей, а также пары игроков каждого матча первого круга. Стартовое распределение может быть создано несколькими способами:

- Случайный способ – Игроки выбираются случайным образом и по порядку вносятся в матчевую сетку.
- Отборочные этапы – игроки могут сыграть один или несколько отборочных раундов. Показанный в отборочном этапе результат определяет место игрока в матчевой сетке.
- Гандикап – Игроки могут быть расставлены в соответствии со значениями их гандикапов, то есть, в первом круге игрок с наименьшим гандикапом встречается с игроком с наибольшим гандикапом, игрок со вторым наименьшим гандикапом встречается с игроком со вторым наибольшим гандикапом и т.д.
- Посев – некоторые игроки, например, действующий чемпион, могут быть внесены («посеяны») в определенные места матчевой сетки, в то время как другие игроки размещаются либо случайным образом, либо согласно отборочным результатам.

Когда матчевая сетка формируется по результатам отборочных раундов, то она должна быть организована таким образом, чтобы два игрока, посеянных выше остальных, располагались с противоположных сторон матчевой сетки, и далее по порядку, как показано в следующей таблице.

Верхняя половина	Нижняя половина	Верхняя половина	Нижняя половина
64 игрока		32 игрока	
1 против 64	2 против 63	1 против 32	2 против 31
32 против 33	31 против 34	16 против 17	15 против 18
16 против 49	15 против 50	8 против 25	7 против 26
17 против 48	18 против 47	9 против 24	10 против 23
8 против 57	7 против 58	4 против 29	3 против 30
25 против 40	26 против 39	13 против 20	14 против 19
9 против 56	10 против 55	5 против 28	6 против 27
24 против 41	23 против 42	12 против 21	11 против 22
4 против 61	3 против 62	16 игроков	
29 против 36	30 против 35	1 против 16	2 против 15
13 против 52	14 против 51	8 против 9	7 против 10
20 против 45	19 против 46	4 против 13	3 против 14
5 против 60	6 против 59	5 против 12	6 против 11
28 против 37	27 против 38	8 игроков	
12 против 53	11 против 54	1 против 8	2 против 7
21 против 44	22 против 43	4 против 5	3 против 6

В случае равных результатов по итогам отборочного этапа (кроме претендентов на последнее место) места в матчевой сетке могут заполняться следующим образом:

- В очередности сдачи счетных карточек, при этом игрок, сдавший счетную карточку первым, получает меньший возможный номер и т.п.;
- Провести «переигровку» с помощью счетных карточек, или
- Случайным распределением среди игроков, которые показали одинаковый счет.

Если на последнее место в стартовом распределении претендуют игроки с одинаковым результатом, то Комитет может провести переигровку или добавить еще один круг матчей, чтобы уменьшить состав участников до четного количества игроков. Это должно быть указано в Условиях соревнования.

В некоторых соревнованиях Комитет может «посеять» действующего чемпиона. Если есть такое намерение, то обычно чемпиона «сеют» первым или вторым. Комитет также должен решить, необходимо ли чемпиону участвовать в отборочном турнире, в случае чего он не участвует в «посеве».

Раздельные подгруппы (также известные, как дивизионы)

Несмотря на то, что во многих соревнованиях все игроки соревнуются со всеми остальными игроками, бывают соревнования, когда Комитет делит участников на несколько подгрупп (иногда их называют дивизионами). Это делается для того, чтобы друг с другом соревновались игроки одного уровня, или чтобы было несколько победителей.

Состав этих подгрупп может определяться значением гандикапа, с помощью отбора в игре на счет ударов или другим методом, определенным Комитетом. Принцип формирования таких подгрупп должен быть определен Комитетом в Условиях соревнования.

Несмотря на то, что подгруппы могут формироваться на основании значений гандикапов, это не означает, что в рамках каждой подгруппы соревнование должно проходить с учетом гандикапа, поскольку предполагается, что все игроки этой подгруппы будут примерно одного уровня.

В соревновании по матчевой игре желательно включить в состав подгруппы такое количество участников, чтобы сильные игроки не проходили в следующий круг без игры, а в идеале, чтобы все игроки сыграли одинаковое количество матчей в формате на выбывание, например 8, 16, 32, 64 или 128 игроков. Если игроков недостаточно, чтобы заполнить финальную часть матчевой сетки, то там, где это необходимо, сильные игроки будут проходить во второй круг без игры. Количество игроков в подгруппах не обязательно должно быть одинаковым. Например, в первой или чемпионской подгруппе может участвовать 32 игрока, а в других – 16.

(2) Время стартов и стартовые группы

Комитет может установить время стартов и состав групп или позволить игрокам определять их самим.

Если Комитет позволяет игрокам самим устанавливать время старта, то оно имеет тот же статус, что и время старта, установленное Комитетом (см. Правило 5.3а).

Для определения количества игроков в группе и стартового интервала между группами есть множество критериев. При формировании стартовых групп и стартовых времен важно принимать во внимание темп игры, а также общее количество времени, отведенное на соревнование. Группы из двух человек будут играть быстрее, чем группы из трех или четырех человек. Для небольших групп стартовые интервалы могут быть меньше. Если Комитет решает запускать игроков с нескольких лунок (например, с лунок 1 и 10), важно убедиться, что игрокам не придется долго ждать, когда они придут на другую стартовую область-ти раньше, чем с нее стартует последняя группа. См. Раздел 4А(1) о рекомендациях по стартовым интервалам.

Если соревнование по матчевой игре проводится в течение продолжительного периода времени, и игрокам матчей разрешается самим договариваться о времени своих матчей:

- Комитет должен установить дату и время, до наступления которых каждый матч должен быть завершен.
- Комитет должен указать, как будет определяться результат матча, если игроки не смогут завершить матч к указанной дате, например, что оба игрока будут дисквалифицированы или что в следующий круг пройдет игрок, стоящий в паре под первым или вторым номером.
- Комитет также может дать разрешение на продление срока завершения матчей, если для этого есть веские причины. В этом случае Комитет должен установить полномочия игроков при таком продлении и их трактовку.

В матчевой игре Комитет формирует матчевую сетку, определяющую, кто будет играть в каждом матче, или иным образом указывает, как должны формироваться матчевые встречи. Лучше всего, если каждый матч будет начинаться в отдельное стартовое время, но иногда бывает необходимость, чтобы два индивидуальных матча игрались вместе.

(3) Маркеры

В игре на счет ударов, у игрока или стороны всегда должен быть кто-то, кроме игрока или члена стороны, кто бы вел счетную карточку. Комитет может указать или ограничить, кто может выступать в качестве маркера для каждого игрока, указав, что маркером должен быть игрок в том же соревновании и группе, игрок с гандикапом или каким-либо другим способом.

В формате, в котором два или более партнеров соревнуются вместе в составе стороны (например, в соревнованиях Форсом или Форбол), партнеру не разрешается выступать в качестве маркера стороны. Если в формате с участием партнеров число сторон не является четным, Комитету возможно придется найти маркера для стороны, играющей самостоятельно, или сформировать группу, состоящую из трех сторон.

(4) Стартовые области

Комитет может выделить отдельную область у первой области-ти или рядом с ней, где игроки должны присутствовать и быть готовыми к игре в свое стартовое время (см. Правило 5.3a).

Эту область можно выделить с помощью линий на земле, веревочных ограждений или каким-либо другим способом.

5Н Политика по темпу игры

Комитет может установить свою собственную политику по темпу игры, принятую в качестве Местного правила (см. Правило 5.6b). На практике характер такой политики будет зависеть от количества членов Комитета, имеющих в распоряжении для ее реализации (см. Раздел 8К).

Политика по темпу игры может содержать следующие положения:

- Максимальное время на завершение раунда, лунки или последовательности лунок либо удара;
- При каких обстоятельствах считается, что первая группа вышла из графика, и при каких обстоятельствах считается, что любая другая группа вышла из графика относительно группы, играющей перед ней;
- Когда и каким образом группа или отдельные игроки могут подлежать хронометражу;
- Должны ли игроки быть предупреждены о том, что их хронометрируют или что у них зафиксировано нарушение темпа игры, и в какой момент времени;
- Структура штрафов за нарушение такой Политики.

Комитет должен обеспечить, чтобы соревнование проходило в быстром темпе. Понятие «быстрый темп игры» может быть разным для каждого гольф-поля, числа участников и количества игроков в группе. Поэтому:

- Комитет должен принять Местное правило, устанавливающее политику по темпу игры (см. Правило 5.6b).
- Такая политика должна, как минимум, ограничивать максимальное время на завершение раунда или части раунда.
- Политика должна предусматривать штрафы за несоблюдение игроком ее положений.

- Комитет также должен иметь в распоряжении другие меры, которые могли бы положительно повлиять на темп игры. В их числе:
 - » Административные решения, например, уменьшение размеров групп, увеличение стартовых интервалов, введение увеличенных стартовых интервалов и организация на длинных лунках пар-3, коротких пар-4 и пар-5 специальных процедур call-up, когда группа на грине маркирует свои мячи, ожидающая сзади группа выполняет свои удары на грин, после чего первая группа доигрывает лунку.
 - » Учет возможности внесения фундаментальных изменений в подготовку гольф-поля, например, увеличение ширины фервеев, уменьшение высоты или густоты рафа или снижение скорости гринов. Когда на гольф-поле проводятся такие изменения, Комитет должен ознакомиться с правилами или рекомендациями, приведенными в публикациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции, чтобы определить, повлияют ли эти изменения на выданный рейтинг поля, и следовать установленным процедурам для внесения каких-либо необходимых корректировок.

5I Политика по Кодексу поведения

Комитет может установить собственные нормы поведения игрока в Кодексе поведения, приняв его в виде Местного Правила (См. Правило 1-2b). Целью такого Кодекса является принятие стандартов поведения, которые Комитет ожидает от игроков во время игры, а также назначение наказаний за нарушения этого Кодекса. Однако Правилами гольфа предусмотрено, какие действия игрок во время игры совершать может, а какие не может, и Комитет не имеет полномочий изменять эти разрешения и ограничения, определяя штрафы в Кодексе поведения иным образом.

Если Комитет не принял Кодекс поведения, то его возможности наказывать игроков за ненадлежащее поведение ограничены положениями Правила 1.2a. В соответствии с этим Правилom единственно возможным наказанием за действие, противоречащее духу игры, является дисквалификация (для получения дополнительной информации см. Раздел 5I(5)).

(1) Принятие Кодекса поведения

При принятии Кодекса поведения Комитету следует учитывать следующее:

Устанавливая ограничения или запреты на действия игрока, Комитет должен учитывать различия в культуре игроков. Например, то, что может считаться неподобающим поведением для игроков одной культуры, может быть приемлемым для другой.

- Структуру штрафов, которая будет применяться за нарушение Кодекса (см. примеры в Разделе 5I(4))
- Кто будет иметь полномочия принимать решения о штрафах и санкциях. Например, право применять такие санкции могут получить только определенные члены Комитета или такое решение может приниматься только после рассмотрения его определенным минимальным количеством членов Комитета, или любой член Комитета имеет полномочия принимать такое решение.
- Будет ли предусмотрена процедура обжалования.

(2) Разрешенное и запрещенное использование Кодекса поведения

а) Разрешено.

Комитет может включить в Кодекс поведения следующие пункты:

- Конкретные примеры недопустимого поведения, за которое игрок может быть оштрафован в течение раунда, например, если игрок:
 - » Не ухаживает за гольф-полем, например, не заравнивает бункеры, не возвращает на место или не засыпает дивоты;
 - » Использует неприемлемую лексику;
 - » Непозволительно обращается с клюшками или гольф-полем;
 - » Не проявляет уважения к другим игрокам, рефери или зрителям.
- Запрещение игрокам входить во все или некоторые зоны, запрещенные для игры.
- Ограничения на пользование социальными сетями.
- Приемлемые стандарты одежды.

б. Не разрешено

Комитет не может использовать Кодекс поведения, чтобы:

- Изменять существующие штрафы в Правилах гольфа, например, увеличивая штраф с одного удара до двух для игрока, который перед поднятием мяча на паттинг-грине не маркирует место мяча.
- Вводить новые штрафы за действия, не связанные с поведением игрока. Например, Комитет не может использовать Кодекс поведения, чтобы принять неразрешенное Местное правило, наказывающее игрока за игру через участки собственности, расположенные за пределами гольф-поля, или штрафующее игрока, который не объявил другому игроку, что он собирается поднять мяч для идентификации.
- Применять штрафные удары за ненадлежащее поведение игроков до или между раундами. Но Комитет может применить другие санкции, такие как снятие игрока с соревнований или отказ в допуске игрока к участию в будущих соревнованиях.
- Наказывать игрока за нарушение его родственниками или болельщиками правил, установленных для зрителей, например, за хождение членов его семьи по фервею на юниорских соревнованиях, когда это не разрешено.

(3) Определение штрафов за нарушение Кодекса

При определении применяемых санкций и структуры штрафов Комитет должен учитывать:

- Предполагается ли обязательное предупреждение до наложения какого-либо наказания или других санкций;
- Будут ли санкции носить дисциплинарный характер или предполагаются штрафы в соответствии с Правилами. К дисциплинарным санкциям, которые Комитет может наложить, относится отказ в участии в одном или нескольких будущих соревнованиях, проводимых этим Комитетом, или ограничение на игру в определенное время дня. Такие санкции не прописаны непосредственно в Правилах гольфа, поэтому готовить и интерпретировать наказания такого типа должен Комитет;
- Будет ли штраф за каждое нарушение определяться как один удар штрафа, основной штраф, или штрафы будут увеличиваться, например, один удар штрафа за первое нарушение и основной штраф за второе. Комитет не должен использовать какие-либо другие виды штрафов, которые будут добавляться к счету игрока;

- Будет ли штраф применяться автоматически, когда игрок нарушит какую-либо норму Кодекса, или наложение штрафа будет оставлено на усмотрение Комитета.
- Будут ли нарушения Кодекса поведения переноситься на последующие раунды соревнования, в котором предусмотрены возрастающие штрафы за последующие нарушения. Например, в 36-луночном соревновании, в котором за первое нарушение предусмотрено предупреждение, а за второе нарушение – один удар штрафа, Комитет может определить, что нарушения из первого раунда переносятся во второй;
- Будут ли за нарушение различных положений Кодекса применяться различные штрафы;
- Будет ли Кодекс поведения распространяться на кедди игрока. Кодекс поведения автоматически распространяется на кедди игрока в соответствии с Правилем 10.3с, поэтому, если Комитет не хочет, чтобы какие-либо аспекты Кодекса поведения применялись к кедди, это должно быть указано в Кодексе поведения.

(4) Примерная структура штрафов за нарушение Кодекса поведения

Следующая типовая структура штрафов дает примеры наказаний за нарушения Кодекса поведения, которые Комитет может установить Местном правиле.

В данной структуре штрафов Комитет может исключить предупреждение или санкции за первое нарушение либо может назначить различные штрафы для каждого пункта Кодекса поведения. Например, некоторые нарушения могут привести к одному удару штрафа, а другие нарушения – к основному штрафу.

Типовая структура штрафов 1

- Первое нарушение Кодекса поведения – предупреждение или санкция Комитета;
- Второе нарушение – один удар штрафа;
- Третье нарушение – основной штраф;
- Четвертое нарушение или любое серьезное нарушение – дисквалификация.

Типовая структура штрафов 2

- Первое нарушение Кодекса поведения – один удар штрафа;
- Второе нарушение – основной штраф;
- Третье нарушение или любое серьезное нарушение – дисквалификация.

Если нарушение произошло между двумя лунками, штраф применяется на следующей лунке.

(5) Дух игры и серьезное нарушение норм поведения

В соответствии с Правилем 1.2а, Комитет может дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, противоречащее духу игры. Это применимо независимо от того, действует ли для данного соревнования Кодекс поведения.

Принимая решение о том, виновен ли игрок в серьезном нарушении норм поведения, Комитету следует определить, отличалось ли поведение игрока от ожидаемого в гольфе настолько сильно, что была оправдана такая жесткая санкция, как отстранение игрока от соревнования.

Примеры действий, при которых может быть оправдана дисквалификация в соответствии с Правилем 1.2а, приведены в Разъяснении 1.2а/1.

5J Информация для игроков и рефери

(1) Местные правила

Комитет должен обеспечить возможность для игроков ознакомиться со всеми Местными правилами, например, разместив их на счетных карточках, на доске объявлений, в цифровом виде, или раздав их персонально на первой области-ти (иногда это называется «Информация для игроков»).

Довольно часто организации, которые проводят много соревнований, создают документ, который содержит все Местные правила, используемые на всех их соревнованиях. В начале своего появления этот документ печатался на карточке, и поэтому он известен, как «Твердая карточка».

Если игрокам предписывается играть мячами, которые находятся в «Перечне мячей для гольфа, соответствующих требованиям» (См. Типовое Местное правило G-3) или использовать клюшки, которые находятся в «Перечне головок драйверов, соответствующих требованиям» (См. Типовое Местное правило G-1) или которые соответствуют спецификациям по желобкам и точечным углублениям (См. Типовое Местное правило G-2), Комитету следует предусмотреть для игроков возможность ознакомления с такими перечнями или предоставить доступ к соответствующим онлайн-базам данных

(2) Состав групп или стартовые протоколы

Информация о составе стартовых групп раунда и времени стартов, должна быть подготовлена и размещена в местах, где игроки могут с ней ознакомиться. Несмотря на то, что игрокам часто отправляют стартовое время и группы в электронном виде или они сами могут проверить сведения на веб-сайте, стартовые протоколы также должны быть доступны на гольф-поле, чтобы игроки могли перепроверить свое время старта.

(3) Данные местоположения лунок

Комитет может предоставить игрокам информацию о местоположения лунок на паттинг-ринах. Это могут быть схемы в виде кругов с расстоянием от лунки до начала грина и ближайшей стороны, таблица с цифровыми и буквенными обозначениями или более подробные схемы с очертаниями грина и его окружения и с указанием местоположения лунки.

(4) Счетные карточки, включающие распределение по лункам гандикаповых ударов

Комитет должен обеспечить в счетной карточке или в другом удобном для ознакомления месте (например, рядом с первой областью-ти) информацию о том, на каких лунках отдают или получают гандикаповые удары. Это распределение используется в матчах с учетом гандикапа и в некоторых форматах игры с нетто-счетом, таких как Форбол, Стейблфорд, Максимальный счет (когда максимальный счет привязан к нетто-счету игрока) и Пар/Богги.

О том, как правильно определять порядок применения гандикаповых ударов, можно узнать в правилах или рекомендациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

Матчевая игра – В матче с учетом гандикапов Комитет в Условиях соревнования должен уточнить следующие моменты:

- Будет ли применяться гандикаповая фора и какая именно;

- Распределение гандикаповых ударов по лункам, которое будет использоваться для определения очередности лунок, на которых отдают или получают гандикаповые удары.

В тех случаях, когда Комитет разрешил начинать матч с лунки, отличной от 1-й, Комитет может изменить таблицу распределения ударов для таких матчей.

Игра на счет ударов – В соревновании с нетто-счетом Комитет должен определить гандикаповые форы в соответствии с правилами или рекомендациями, приведенными в публикациях Всемирной Системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

(5) Политики по Темпу игры и по Кодексу поведения

Тексты политик по Темпу игры и по Кодексу поведения должны быть доступны игрокам до начала соревнования. Если игроки не знакомы с этими документами, Комитету желательно им их объяснить до начала соревнования.

Рефери и другие лица, которые будут обеспечивать соблюдение этих требований, должны быть обучены и снабжены другими дополнительными материалами, такими как графики времени или памятки с соответствующими формулировками, которые они должны использовать для информирования игроков о предупреждениях или возможных нарушениях.

(6) План эвакуации

Каждый комитет должен представлять, как эвакуировать игроков в случае неблагоприятной погоды или другой чрезвычайной ситуации. При необходимости может быть составлен и предоставлен игрокам план эвакуации.

(7) Разъяснение политики противодействия практике “оставления мяча за лункой”

“Оставление мяча за лункой” – известная практика, происходящая в игре на счет ударов:

Игрок, без договоренности с каким-либо другим игроком, оставляет свой мяч на паттинг-грине возле лунки в положении, в котором этот мяч может помочь другому игроку, играющему из-за пределов паттинг-грин, в случае попадания мячом в покоящийся мяч игрока.

В отсутствие договоренности об оставлении мяча в этом месте с целью помочь какому-либо игроку ни одно Правило не нарушается (см. Правило 15.3а).

Однако R&A и USGA придерживаются мнения, что “оставление мяча за лункой” не учитывает интересы всех других игроков соревнования и дает пользующимся этим игроку потенциальное преимущество перед остальными игроками.

В связи с этим ниже приведено разъяснение, которое Комитеты могут использовать для противодействия практике “оставления мяча за лункой”:

- В игре на счет ударов все игроки соревнуются со всеми, и поскольку для защиты своих собственных интересов игрок не может присутствовать повсюду, все игроки соревнования должны участвовать в защите интересов всех остальных игроков.
- Поэтому в игре на счет ударов, если есть разумная возможность, что расположенный близко к лунке мяч игрока может помочь другому игроку, готовящемуся сыграть на паттинг-грин, оба игрока должны проследить, чтобы игрок,

чей мяч находится возле лунки, замаркировал и поднял свой мяч перед ударом других игроков.

- Если все игроки будут придерживаться такого порядка, это обеспечит защиту интересов всех игроков, участвующих в соревновании.

6 Во время соревнования

После начала соревнования в обязанности Комитета входит помощь игрокам в применении Правил и обеспечение игроков информацией, необходимой для того, чтобы игра проходила в соответствии с Правилами.

6А Старты

Перед началом раунда игрокам должна быть предоставлена вся необходимая информация, позволяющая играть на данном гольф-поле в соответствии с Правилами.

В игре на счет ударов каждому игроку должна быть выдана счетная карточка, а в соревнованиях с учетом гандикапа, таких как Стейблфорд, Максимальный счет или Форбол, в ней должен быть указан установленный Комитетом порядок распределения по лункам гандикаповых ударов.

Если Комитет подготовил дополнительные документы, то игрокам должна быть предоставлена возможность ознакомиться с ними до начала раунда и, если возможно, еще до того, как игроки прибудут на первую область-ти, чтобы у них было достаточно времени их прочесть. Такими дополнительными документами могут быть:

- Местные правила;
- Политика по темпу игры;
- Кодекс поведения;
- Эвакуационный план.

В зависимости от имеющихся возможностей Комитет может либо предоставить доступ к этим документам в определенном месте, например на доске объявлений или в цифровом виде, где бы у игроков была возможность их прочесть, либо раздать их непосредственно игрокам перед началом их раунда.

При наличии необходимых ресурсов Комитету нужно организовать присутствие на стартовой области-ти стартера, который мог бы давать игрокам всю необходимую информацию и обеспечивать своевременные старты.

Стартер должен дать старт первому игроку группы точно в назначенное для старта этой группы время. Если это невозможно сделать из-за задержки предыдущей группы (например, если они ищут мяч), то следует зафиксировать фактическое время старта группы, чтобы Комитет мог использовать эту информацию при применении политики по темпу игры.

Комитет должен выработать единый порядок действий для ситуаций, когда игроки опаздывают на свою первую область-ти. Например, члены Комитета или другие сотрудники могут постараться найти опаздывающих игроков или начать обратный отсчет времени, чтобы для всех присутствующих стал очевиден факт опоздания игрока. Хорошей практикой является размещение рядом с областью-ти часов, показывающих официальное время, с которым все рефери могли бы сверять свои часы.

6B Гольф-поле

(1) Обслуживание гольф-поля во время раунда

Хотя и желательно, чтобы все работы по обслуживанию гольф-поля были завершены до появления на соответствующей лунке первой группы (чтобы для всех игроков соревнования состояние гольф-поля было одинаковым), сделать это удастся не всегда. Если обслуживание гольф-поля проводится во время раунда, например, стрижка паттинг-гринов, фервеев или рафа или разравнивание бункеров, то результаты соревнования остаются в силе.

Несмотря на то, что Комитет должен еще до начала соревнования постараться обозначить все области, которые должны быть размечены как ремонтируемые участки, иногда такие области остаются незамеченными до начала игры. Кроме того, погодные явления, транспорт, игроки или зрители могут нанести новые повреждения гольф-полю во время игры. В таком случае Комитет может принять решение обозначить эти области как ремонтируемый участок. Решение о разметке какой-либо области должно приниматься независимо от того, играл ли из этой области кто-либо из игроков.

(2) Расстановка лунок и областей-ти

В соревновании в игре на счет ударов расстановка ти-маркеров и лунок должна быть одинаковой для всех игроков. Комитет должен постараться не менять местоположение ти-маркеров и лунки после того, как на лунке сыграли какие-либо группы, но могут быть ситуации, когда этого нельзя избежать или когда они были перемещены кем-то другим по ошибке.

а. Область-ти становится непригодной после начала раунда

Если после начала раунда область-ти становится залитой временной водой или не может использоваться по какой-либо другой причине, Комитет может приостановить игру или поменять место области-ти, если при этом ни один из игроков не получит существенного преимущества или не окажется в невыгодном положении.

б. Ти-маркеры или лунка перемещены

Если персонал гольф-поля переместил ти-маркеры или лунку, или если игрок или кто-либо еще передвинул ти-маркеры, то Комитет должен определить, возникло ли для кого-либо из игроков существенное преимущество или невыгодное положение. Если это так, то, как правило, раунд объявляется недействительным. Если на гольф-поле не произошло значительных изменений, и ни для кого из игроков не создано существенного преимущества или невыгодного положения, то Комитет может оставить результаты раунда в силе.

с. Смена позиции лунки из-за ее сложности

Если во время раунда игры на счет ударов становится очевидным, что при данном расположении лунки мяч возле нее не останавливается из-за крутизны уклона, в результате чего нескольким игрокам пришлось выполнять лишние патты, то у Комитета есть несколько вариантов действий.

Комитету следует принять во внимание многие факторы, в том числе – сложность местоположения лунки, количество сыгравших эту лунку игроков, номер лунки в раунде, и выбрать такой вариант действий, который он сочтет наиболее справедливым для всех игроков. Например:

- Продолжить соревнование с текущим местоположением лунки, обосновывая это тем, что все игроки соревнования находятся в одинаковых условиях.
- Оставить лунку на том же месте, но принимать некоторые меры для улучшения ситуации, например, поливать паттинг-грин между группами.
- Объявить раунд недействительным и организовать для всех игроков новый раунд с новым местоположением лунки.
- Приостановить игру, изменить местоположение лунки и организовать для сыгравших эту лунку игроков ее переигрывание по завершении их раунда. В таком случае счетом этих игроков на этой лунке будет счет, показанный ими после изменения местоположения лунки;
- Не учитывать результат ни одного из игроков на этой лунке, а организовать игру на дополнительной лунке (будь то на соревновательном гольф-поле или где-либо еще) и засчитать счет на этой дополнительной лунке.

Два последних варианта следует применять только в исключительных обстоятельствах, потому что в этих случаях произойдет изменение раунда для некоторых или для всех участников.

В матчевой игре Комитет может поменять местоположение лунки между матчами.

d. Изменение местоположения лунки после того, как мяч игрока оказался рядом с лункой на паттинг-грине

Если мяч находится на паттинг-грине, а лунка оказалась повреждена, Комитет должен попытаться восстановить лунку так, чтобы она соответствовала определению «лунка». Если это невозможно, то игроки могут завершить лунку при поврежденном состоянии лунки. Затем Комитет может решить, следует ли переносить лунку до того, как здесь появится следующая группа, например, когда существует риск дальнейшего ухудшения состояния лунки во время игры. Если это так, то лунку следует перенести в ближайшее похожее место с аналогичной сложностью игры, в идеале – на как можно меньшее расстояние от исходного местоположения.

Нежелательно менять местоположение лунки раньше, чем все игроки группы закончат игру на этой лунке. Однако, если лунку нельзя отремонтировать в мере, достаточной для завершения лунки этой группой, и для продолжения нормальной игры все же необходим перенос лунки, Комитет может перенести лунку в ближайшее сходное местоположение. Если это произойдет раньше, чем игроки в группе завершат лунку, Комитет должен потребовать от любого игрока, чей мяч находится на паттинг-грине, переместить мяч в местоположение, сравнимое с тем, которое он получил после своего предыдущего удара. Если мяч игрока находился вне паттинг-грин, то Комитет должен потребовать от игрока играть этот мяч, как он лежит.

6С Помощь игрокам в вопросах Правил

Для помощи в организации соревнований Комитет может назначить рефери. Рефери – это официальное лицо, уполномоченное Комитетом решать вопросы факта и применять Правила.

(1) Обязанности и полномочия рефери и членов Комитета

Как указано в определении «рефери», в матчевой игре обязанности и полномочия рефери зависят от назначенной ему роли, в то время как в игре на счет ударов рефери отвечает за любые нарушения Правил, которые он видит или о которых ему сообщают.

Независимо от того, был рефери назначен для сопровождения матча или нет, он не может выносить судейское решение по ситуации, факты которой противнику были известны, но запрос судейского решения не был сделан своевременно. См. Разъяснение Комитет/1 об ограничениях полномочий некоторых рефери или членов Комитета.

(2) Рефери санкционирует нарушение игроком Правила

Если рефери по ошибке санкционирует нарушение игроком Правила, то игрок не штрафуются. Но См. Правило 20.2d и Раздел 6C(9) или 6C(10), где говорится о возможности исправления таких ошибок.

(3) Рефери предупреждает игрока о возможном нарушении Правила

Хотя рефери и не должен предупреждать игрока, который близок к нарушению Правила, во избежание штрафа настоятельно рекомендуется, чтобы при каждом возможном случае рефери поступал именно так, как в игре на счет ударов, так и когда он назначен на сопровождение матча на протяжении всего раунда. Действия рефери, который следует этой рекомендации и по собственной инициативе предоставляет игрокам информацию о Правилах, тем самым уберегая их от нарушения Правил, будут справедливыми, если они будут одинаковыми в этом отношении для всех игроков.

Но в матчевой игре рефери не имеет права вмешиваться, если только он не был назначен сопровождать один матч на протяжении всего раунда. Рефери не должен предупреждать игрока о предстоящем нарушении Правил, если только его об этом не спросили, а если игрок нарушает правило, то рефери должен накладывать штраф только в случае запроса противника о судейском решении.

(4) Несогласие с решением рефери

Если игрок не согласен с решением рефери в матчевой игре или игре на счет ударов, он, как правило, не имеет права на второе мнение, будь то от другого рефери или Комитета (см. Правило 20.2a), но рефери, решение которого ставится под сомнение, может согласиться запросить второе мнение.

Комитет может принять политику, всегда разрешающую всем игрокам запрашивать второе мнение, если они не согласны с решением рефери.

(5) Игрок несет ответственность за информацию, которую он предоставляет рефери

Определяя факты ситуации для вынесения судейского решения, рефери часто ориентируется на слова игрока. В таких случаях игрок должен сделать все от него зависящее и предоставить рефери правильную информацию, чтобы тот смог вынести судейское решение.

Если вынесенное судейское решение оказывается неверным, и после Комитету становится известна дополнительная информация (например, после просмотра видео), действия Комитета должны основываться на том, сделал ли игрок все возможное, чтобы предоставить рефери правильную информацию.

Если игрок не сделал все возможное (например, намеренно дал рефери комментарии, вводящие в заблуждение, или намеренно утаил информацию), и это привело к тому, что рефери направил игрока играть с неверного места, Комитет должен исправить это судейское решение, поскольку игрок нарушил Правило 14.7 на данной лунке. Также судейское решение следовало бы исправить, если бы рефери не дал игроку полагающийся ему штраф (например, когда игрок улучшил условия, влияющие на удар). Комитету также

следует рассмотреть вопрос о том, следует ли дисквалифицировать игрока за серьезные нарушение норм поведения в соответствии с Правилom 1.2a.

Однако, если игрок сделал все возможное, чтобы предоставить правильную информацию, и рефери вынес судейское решение, полностью или частично основанное на предоставленной игроком информации, игрок не может быть ретроспективно оштрафован за игру с неверного места. Но игрок может быть ретроспективно оштрафован, если нарушением Правил были его действия до разговора с рефери.

Например, игрок видит, что его мяч в состоянии покоя перед ударом сдвигается в рафе, но не считает, что причиной этого сдвига был он. Затем в разговоре с рефери он заявляет, что не считает, что касался травы рядом с мячом до его сдвига. Основываясь на этой информации, рефери принимает судейское решение, что мяч будет играть, как он лежит, без штрафа. Позже в ходе раунда видеоматериалы показывают, что на самом деле игрок коснулся травы очень близко к мячу, тем самым вызвав его сдвиг. В такой ситуации игрок должен был получить один удар штрафа и вернуть мяч на место перед выполнением следующего удара. Комитет должен ретроспективно добавить один удар штрафа к счету игрока на этой лунке за сдвиг его мяча. Но, поскольку игрок сделал все возможное, чтобы помочь рефери с судейским решением, игрок не штрафуются за игру с неверного места.

Аналогичным примером может быть ситуация, когда игрок улучшает условия, влияющие на удар, во время подготовки к удару (например, проходя по воротнику паттинг-грин и неосознанно наступив на небольшую горку песка на своей линии игры и придавив ее). Находящийся поблизости рефери, который не видел всех действий игрока, предположил, что игрок мог улучшить условия, влияющие на удар. Отвечая на вопрос о своих действиях, игрок заявил, что, по его мнению, он перешагнул через линию игры. На основании этой информации рефери вынес решение не штрафовать игрока. Позже выяснилось, что на самом деле игрок действительно наступил на свою линию игры и, придавив песок, улучшил ее. Несмотря на то, что игрок сделал все возможное, чтобы предоставить рефери правильную информацию, его действие произошло еще до начала разговора с рефери, поэтому Комитет должен исправить судейское решение и ретроспективно дать игроку основной штраф на этой лунке.

(6) Как разрешать вопросы факта

Разрешение вопросов факта является одним из самых сложных действий, которые требуются от рефери или Комитета.

- Во всех ситуациях, в которых стоит вопрос установления факта, сомнения следует разрешать на основе всех влияющих обстоятельств и информации, имеющихся в данный момент. Если Комитет не может установить факты удовлетворительным для себя образом, ему следует рассматривать ситуацию взвешенно, справедливо и последовательно, с учетом того, как трактуются в Правилах аналогичные ситуации.
- Важную роль играют свидетельства участвовавших игроков, и им следует уделить надлежащее внимание.
- Не существует установленного порядка оценки свидетельств игроков или общих правил придания веса тем или иным доказательствам, и каждая ситуация должна трактоваться с учетом ее особенностей. В каждом случае должно разрешение ситуации зависит от конкретных обстоятельств, оценивать которые следует рефери или Комитету. Если возникает вопрос, связанный с Правилами, когда слово одного игрока звучит против слова другого, при этом вес свидетельств не находится ни на чьей стороне, то сомнения должно быть разрешено в пользу игрока, который выполнил удар или чей счет оспаривается.

- Следует рассмотреть и оценить свидетельства тех, кто не участвует в соревновании, включая зрителей. Также целесообразно использовать телевизионную или иную видеосъемку, которая может помочь в разрешении сомнений, но при использовании таких доказательств следует применять стандарт «невооруженным глазом» (см. Правило 20.2c).
- Если от игрока требуется определить место, точку, линию, границу, область или местоположение в соответствии с Правилами, Комитету следует установить, было ли суждение игрока обоснованным. Если это так, то данное решение игрока будет принято, даже если после выполнения удара выяснится, что его определение было неверным (см. Правило 1.3b (2)).
- Важно разрешать все вопросы факта максимально быстро, поэтому рефери может быть ограничен рассмотрением лишь тех свидетельств, которые у него есть в данный момент. Но любое такое судейское решение может быть повторно рассмотрено рефери или Комитетом, если после первоначального решения появятся дополнительные доказательства.

Если рефери вынес свое решение, то игрок вправе действовать на основе данного судейского решения, независимо от того, является это интерпретацией Правил гольфа или разрешением вопроса факта. Если будет определено, что судейское решение было ошибочным, у Комитета могут быть полномочия исправить его (См. Правило 20.2d и Разделы 6C(9) и 6C(10)).

Однако во всех обстоятельствах, как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов, возможности рефери или Комитета по исправлению судейского решения ограничены, как это указано в Правиле 20.2d.

(7) Невозможно определить действительный счет матча

Если два игрока завершают матч, но не могут согласовать счет матча, им следует передать вопрос на рассмотрение в Комитет.

Комитету следует собрать все доступные свидетельства и постараться определить действительный счет матча. Если действительный счет матча определить не удастся, то Комитет должен разрешить ситуацию наиболее справедливым образом, что может означать решение о переигровке матча, если есть такая возможность.

(8) Судейское решение, когда игрок действует по неприменимому Правилу

Если игрок действует по Правилу, которое не применимо в его ситуации, а затем выполняет удар, то задачей Комитета является определить применимое Правило, соответствующее действиям игрока, и вынести судейское решение.

Например:

- Игрок использовал рельеф от граничного объекта по Правилу 16.1b. Он действовал по неприменимому Правилу. Комитет не может применить к действиям игрока Правило 19.1 (Неиграемый мяч), поскольку игрок должен был принять решение о действии по этому Правилу еще до использования рельефа. Поскольку нет никакого другого Правила, дающего игроку право поднять свой мяч в такой ситуации, Комитету следует решить, что применимым Правилком является Правило 9.4, и ни одно из его Исключений не освобождает игрока от штрафа.
- Игрок посчитал свой мяч неиграемым в штрафной области, вбросил его по процедуре вариантов b или c Правила 19.2 и сыграл его из штрафной области. Поскольку Правило 17.1 было единственным Правилком, которое позволяет игроку

поднять свой мяч в штрафной области для использования релифа, то Комитету следует определить, что применяется Правило 17, и на основании этого выносить решение. В результате игрок считается сыгравшим с неверного места (См. Правило 14.7) и, помимо этого, получает один удар штрафа по Правилу 17.1.

- Мяч игрока лежал в случайной воде, которую он ошибочно принял за штрафную область. Игрок вбросил мяч и сыграл его согласно процедуре Правила 17.1d(2). Поскольку Правило 16.1b было единственным Правилем, которое позволяло игроку в этой ситуации поднять свой мяч для использования релифа, то Комитету следует определить, что применимым было Правило 16, и на основании этого выносить решение. В результате, если оказалось, что игрок вбросил мяч и сыграл из области, не отвечающей требованиям Правила 16.1b, то считается, что игрок сыграл с неверного места (См. Правило 14.7).
- Игрок не знал местоположения своего первоначального мяча, но предположил, что мяч находился на ремонтируемом участке, несмотря на то что отсутствовали знание или уверенность. Игрок вбросил и сыграл другой мяч согласно Правилам 16.1e и 16.1b. Поскольку игрок не знал местоположения своего первоначального мяча, то в этих обстоятельствах единственным Правилем, по которому игрок мог действовать, было Правило 18.1. Поэтому Комитету следует определить, что применяется Правило 18.1, и на основании этого выносить решение. В результате считается, что игрок ввел мяч в игру со штрафом удар и расстояние и сыграл мяч с неверного места (См. Правило 14.7) и, помимо этого, получает штраф удар и расстояние по Правилу 18.1.

(9) Исправление неверного судейского решения в матчевой игре

Согласно Правилу 20.2a игрок не имеет права обжаловать судейское решение рефери. Но если судейское решение рефери или Комитета будет впоследствии признано неверным, то, по возможности, это судейское решение следует исправить согласно Правилам (См. Правило 20.2d). В этом разделе разъясняется, когда следует исправлять неверное судейское решение в матчевой игре.

а. Исправление неверного судейского решения рефери во время матча

- Рефери не следует исправлять неверное решение после того, как любой из игроков выполнит на лунке следующий удар. Однако, если игрока следовало дисквалифицировать, но это не было сделано, то такое решение может быть исправлено в любое время до начала следующего матча этого игрока или до того, как результат соревнования станет окончательным (но нет ограничения по времени для дисквалификации игрока по Правилам 1.2 или 1.3b(1)).
- Если после того, как было вынесено судейское решение, удары на лунке больше не выполнялись, то рефери не следует исправлять неверное решение после того, как любой из игроков выполнил удар из следующей области-ти.
- Если ситуация не относится к вышеперечисленным пунктам, то неверное решение рефери следует исправить.
- Если ситуация позволяет исправить неверное судейское решение, в результате которого один или несколько игроков подняли свои мячи, то рефери должен указать игрокам вернуть мячи на место и завершить лунку в соответствии с верным судейским решением.
- Приведенные выше принципы применяются также в тех случаях, когда рефери не штрафует игрока за нарушение Правила из-за неправильного понимания результата лунки.

- » Например, рефери не сообщает игроку о штрафе в виде проигрыша лунки за нарушение политики по темпу игры, поскольку он полагает, что игрок уже проиграл лунку. На следующей лунке рефери узнает, что игрок не проиграл лунку. Если игрок или его противник выполнил удар из области-ти этой следующей лунки, рефери уже не может исправить свою ошибку.

в. Исправление неверного судейского решения, сделанного на финальной лунке матча до того, как результат матча стал окончательным

Если судья выносит неверное решение на последней лунке матча, после чего удары не выполнялись, его следует исправить в любое время до того, как результат матча станет окончательным, или, если в случае ничейного счета матч продолжается на дополнительных лунках – до того, как один из игроков выполнит удар из следующей области-ти.

с. Неверное решение рефери в матче приводит к тому, что игрок выполняет удар с неверного места

Если игрок в матчевой игре действует на основании судейского решения рефери, в результате которого мяч был сыгран с неверного места, и Комитет впоследствии узнает об этом неверном судейском решении, то применяются следующие принципы:

- Если не произошло серьезного нарушения или игрок не оказался в существенно невыгодном положении вследствие неверного судейского решения, то после того, как игрок выполнил удар с неверного места, такое судейское решение исправлять уже поздно. Учитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения, и штраф за игру из неверного места не налагается.
- Если в результате игры с неверного места произошло серьезное нарушение или игрок оказался в существенно невыгодном положении, то:
 - » Если противник еще не выполнил свой следующий удар на данной лунке, Комитету следует исправить эту ошибку.
 - » Если противник еще не выполнил удар на данной лунке после вынесения неверного судейского решения, Комитету следует исправить эту ошибку, если ни один из игроков не выполнил удар из следующей области-ти, или, в случае финальной лунки матча, если результат матча не стал окончательным.
 - » В остальных случаях судейское решение исправлять поздно и учитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения без наложения штрафа.

(10) Исправление неверного судейского решения в игре на счет ударов

Игрок не имеет права обжаловать судейское решение рефери (См. Правило 20.2а). Но если судейское решение рефери или Комитета будет впоследствии признано неверным, то, по возможности, это судейское решение следует исправить согласно Правилам (См. Правило 20.2d). В этом разделе разъясняется, когда следует исправлять неверное судейское решение в игре на счет ударов.

а. Исправление неверного судейского решения рефери в игре на счет ударов

В игре на счет ударов рефери, по возможности, следует исправить неверное судейское решение, в том числе, неверный штраф или неприменение штрафа, при условии, что соревнование еще не закрыто (см. Правило 20.2е).

в. Игроку в игре на счет ударов неверно сообщают, что удар не засчитывается

В игре на счет ударов рефери неверно сообщает игроку, что его удар не засчитывается и должен быть переигран без штрафа. После того, как игрок переиграет удар, судейское

решение остается в силе (включая отмену удара), а счет игрока с переигранным ударом является счетом игрока на лунке.

с. Игрок в игре на счет ударов выполняет удар с неверного места, основываясь на неправильном судейском решении. Процедура для игрока после обнаружения ошибки

Если игрок в игре на счет ударов действует на основании судейского решения рефери, в результате которого мяч был сыгран с неверного места, и Комитет впоследствии узнает об этом неверном судейском решении, то применяются следующие принципы:

- Если произошло серьезное нарушение или игрок оказался в существенно невыгодном положении в результате игры с неверного места:
- Если игрок еще не выполнил удар, чтобы начать другую лунку, или, в случае последней лунки раунда, если он еще не сдал свою счетную карточку, Комитету следует исправить данное судейское решение. Комитет должен предписать игроку отменить удар и все последующие удары, выполненные с неверного места, и действовать правильным образом. Штраф на игрока за игру с неверного места не налагается.
- В противном случае судейское решение исправлять слишком поздно, и учитываются все удары, выполненные после неверного судейского решения, без наложения штрафа.

d. Рефери сообщает игроку неверную информацию. Игрок в дальнейшем действует на основе этой информации

Если рефери предоставляет игроку неверную информацию о Правилах, игрок вправе в дальнейшем действовать на основе этой информации.

Впоследствии Комитету, возможно, придется вынести решение как в отношении продолжительности такого права игрока, так и в отношении его реального счета, если действия игрока в соответствии с полученной неправильной информацией подлежали наложению штрафа согласно Правилам.

В таких ситуациях Комитету следует учитывать все факты и разрешать вопрос способом, который он сочтет наиболее справедливым, чтобы ни один игрок не получал необоснованного преимущества либо не был поставлен в невыгодное положение. В случаях, когда неправильная информация существенно влияет на результаты соревнования, у Комитета, возможно, не будет другого выбора, кроме как отменить раунд. Применяются следующие принципы:

- Общие сведения о Правилах
Если член Комитета или рефери предоставил неверную информацию по Правилам общего характера, то игрока не следует освобождать от штрафа.
Например, игрок спрашивает рефери на будущее, разрешено ли ему убирать песок в окружении своего мяча в основной области. Рефери неправильно сообщает игроку, что это делать разрешено. Поскольку вопрос не относился к конкретной ситуации, игрок не освобождается от штрафа, если нарушит это Правило позже в раунде.
- Конкретное судейское решение
Если рефери вынес конкретное судейское решение, то игрок освобождается от штрафа. Комитету следует распространить это освобождение на все соревнование, если игрок в похожих обстоятельствах будет и самостоятельно действовать тем же

образом, как ранее ему указал рефери в этом соревновании. Однако такое освобождение аннулируется, если в этом соревновании игрок узнал надлежащую процедуру или его действия были поставлены под сомнение.

Например, игрок обращается к рефери за помощью, когда он использует рельеф для красной штрафной области, и рефери неверно сообщает игроку, что он должен повторно вбросить мяч, поскольку его ноги находятся в штрафной области. Если игрок позднее в этом раунде или в следующем раунде этого соревнования будет вновь использовать рельеф для красной штрафной области и снова будет повторно вбрасывать мяч по той же причине, то Комитету не следует штрафовать игрока за игру с неверного места.

- Указания по Местным правилам или Условиям соревнования

Если член Комитета или рефери дает неверную информацию о действительности того или иного Местного правила или Условия соревнования, то игрока, который действует в соответствии с этой информацией, следует освободить от штрафа. Это освобождение применяется на все соревнование, если только ошибка не будет исправлена раньше, и тогда освобождение закончится в этот момент.

Например, если рефери сообщил игроку, что разрешаются устройства для измерения расстояния, несмотря на то что действует Местное правило, запрещающее их использование, то этот игрок не понесет штраф за использование такого устройства во время соревнования. Однако, если Комитет узнает о неправильном судейском решении, игрок должен быть проинформирован об этой ошибке как можно скорее.

- Судейские решение по снаряжению

Если член Комитета или рефери вынес решение о том, что несоответствующая требованиям клюшка соответствует требованиям, то игрок освобождается от штрафа за использование такой клюшки. Это освобождение распространяется на все соревнование, если только ошибка не будет исправлена ранее, и тогда освобождение заканчивается по завершении раунда, во время которого ошибка была исправлена.

е. Игрок неправомерно поднимает мяч из-за непонимания указаний рефери

Если игрок поднимает свой мяч, когда ему это делать не разрешено, в результате обоснованного недопонимания указаний рефери, то штраф не применяется, и мяч должен быть возвращен на место, если только игрок не действует по другому Правилу.

Например, мяч игрока приходит в состояние покоя у подвижного препятствия, и он просит разрешить рельеф. Рефери верно сообщает игроку, что тот может удалить препятствие по Правилу 15.2, и что следует замаркировать позицию мяча на тот случай, если мяч сдвинется во время удаления препятствия.

Игрок маркирует позицию мяча и тут же поднимает мяч, прежде чем рефери мог его остановить. Обычно игрок получает один удар штрафа по Правилу 9.4 за то, что он поднял свой мяч, когда это не было разрешено, но если рефери убежден, что игрок неправильно понял его указания, то мяч возвращается на место без штрафа.

f. Рефери неверно указывает игроку продолжать игру временным мячом

У игрока была причина сыграть временный мяч из области-ти, и он находит свой первоначальный мяч в штрафной области. После этого рефери неверно сообщает игроку,

что тот должен продолжить игру временным мячом и закончить лунку временным мячом. Несмотря на то, что временный мяч был неверным мячом, и игра им должна была быть прекращена, игрок не получает штраф за игру временным мячом.

Если Комитету затем становится известно о неверном судейском решении, то он должен решить, что в счет игрока на этой лунке засчитывается удар из области-ти первоначальным мячом и все удары временным мячом, которые игрок совершил, после неверного судейского решения и до завершения лунки, и при этом второй удар временным мячом является вторым ударом игрока на лунке. Однако, если будет очевидно, что игра первоначальным мячом из того положения, в котором он лежал в штрафной области, была явно нецелесообразной, то игрок также должен добавить к своему счету на этой лунке один удар штрафа по Правилу 17.1.

g. Комитет выносит неверное судейское решение, когда игрок сыграл двумя мячами по Правилу 20.1c(3). Когда может быть исправлено это судейское решение

В игре на счет ударов игрок играет два мяча по Правилу 20.1c(3), сообщает эти факты Комитету, и Комитет предписывает игроку засчитать счет неверным мячом. Такая ошибка является неверным судейским решением, а не административной ошибкой. Поэтому применяется Правило 20.2d, и решение зависит от того, когда Комитет узнал о неверном судейском решении:

- Если Комитет узнал о неверном судейском решении до закрытия соревнования, то ему следует исправить данное решение и на рассматриваемой лунке игроку должен быть засчитан счет, показанный верным мячом.
- Если Комитет узнал о неверном судейском решении после закрытия соревнования, то на рассматриваемой лунке должен остаться счет, показанный неверным мячом. В соответствии с Правилем 20.2d такое судейское решение становится окончательным, как только соревнование закрыто.

h. Штраф в виде дисквалификации неправильно применен к победителю соревнования. Ошибка обнаружена после переигровки за первое место двух других игроков

Если в результате неверного судейского решения Комитета законный победитель соревнования был дисквалифицирован, и два других игрока участвовали в переигровке за первое место, то наилучший способ разрешения ситуации зависит от того, когда Комитет узнает об этой ошибке. Если Комитет узнает о своем неверном судейском решении до того, как результат соревнования стал окончательным, Комитет должен исправить неверное судейское решение, отменив штраф за дисквалификацию и объявив игрока победителем. Если Комитет узнает о неверном судейском решении после того, как результат соревнования стал окончательным, то остается в силе результат соревнования с дисквалификацией игрока.

i. Применение штрафа в виде дисквалификации в соревновании, в котором не все результаты учитываются при определении победителя

Если проводится командное соревнование из нескольких раундов, когда не все результаты игроков засчитываются в счете команды за раунд, то результат игрока, который был дисквалифицирован, не засчитывается только в данном раунде, а в других раундах его результаты могут быть засчитаны. Например, если зачитываются два лучших счета команды из трех, и игрок дисквалифицирован в первом из четырех раундов, то эта дисквалификация распространяется только на первый раунд игрока, а в оставшихся раундах его результаты могут использоваться.

Это относится ко всем соревнованиям, в которых для определения победителя используются не все результаты (например, индивидуальное соревнование, в котором игроку засчитываются три его лучших счета из четырех раундов).

Если игрок дисквалифицирован по Правилу 1.3b или за нарушение принятого Комитетом Кодекса поведения, то решение, следует ли дисквалифицировать игрока только на раунд или на все соревнование, остается на усмотрение Комитета.

(11) Совмещение матчевой игры и игры на счет ударов

Совмещение матчевой игры и игры на счет ударов не рекомендуется, так как некоторые Правила в этих двух форматах игры существенно различаются. Но если игроки хотят сыграть раунд, совмещая эти два формата игры, либо уже сыграв его, обращаются за судьским решением, Комитету в таких случаях следует сделать все возможное, чтобы помочь игрокам.

а. Если игроки просят о совмещении матчевой игры и игры на счет ударов

Если Комитет разрешает игрокам играть матчи, одновременно соревнуясь в игре на счет ударов, то следует сообщить, чтобы игроки применяли Правила для игры на счет ударов. Например, не разрешаются уступки, а если один игрок играет вне очереди, то другой не имеет возможности отменить этот удар.

б. Если игроки, совмещая матчевую игру и игру на счет ударов, просят судейское решение

Если игроки совмещают матчевую игру и игру на счет ударов и обращаются к Комитету за судьским решением, то Комитету следует применять Правила гольфа так же, как они применялись бы в каждом из форматов – в матчевой игре и в игре на счет ударов, если это возможно. Например, если один игрок по какой-либо причине не завершил лунку, то он дисквалифицируется в соревновании в игре на счет ударов за нарушение Правила 3.3с. Однако см. Правила 21.1с, 21.2с и 21.3с соответственно для форматов Стейблфорд, Максимальный счет и Пар/Богги.

6D Контроль за соблюдением темпа игры

Если в соревновании применяется политика по темпу игры, то важной задачей Комитета является понимание и активное обеспечение выполнения такой политики, чтобы все игроки соблюдали темп игры.

Для получения дополнительной информации и примеров политики см. Типовое Местное правило в Разделе 8К.

6E Приостановка и возобновление игры

(1) Немедленная и обычная приостановки игры

Существует два типа приостановки игры Комитетом с различными требованиями к тому, когда игроки должны останавливать игру (См. Правило 5.7b).

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

- Обычная приостановка (например, из-за темноты или неиграемого состояния гольф-поля). Если Комитет приостанавливает игру по обычным причинам, то порядок действий зависит от того, находится группа, между двух лунок или играет на лунке.

Комитету следует использовать способ оповещения о немедленной приостановке, отличающийся от того, который используется для обычной приостановки. Об используемых сигналах необходимо сообщить игрокам в Местных правилах.

См. Типовое Местное правило J-1 – способы приостановки и возобновления игры.

После приостановки игры Комитет должен решить, оставить ли игроков на гольф-поле или собрать их в клубный дом.

Как после обычной, так и после немедленной приостановки игры, Комитету следует возобновить игру сразу, как это станет возможно. Игроки возобновляют игру с того места, на котором они ее остановили (См. Правило 5.7с).

(2) Принятие решения о приостановке и возобновлении игры

Выбор момента для приостановки игры и ее последующего возобновления для Комитета может оказаться трудным решением. Комитет должен руководствоваться следующими принципами:

а. Молния

Комитет должен использовать все имеющиеся у него средства, чтобы определить опасность появления молнии, и предпринять все меры, которые он считает целесообразными. Игроки могут также прекратить игру по собственной инициативе, если они считают, что существует опасность поражения молнией (См. Правило 5.7а).

Когда Комитет приходит к выводу, что опасности поражения молнией больше нет, и назначает возобновление игры, то, игроки должны возобновить игру. См. Разъяснение 5.7с/1, чтобы узнать, что делать, если игрок отказывается начинать игру, поскольку считает, что опасность молнии все еще сохраняется.

б. Видимость

Рекомендуется приостанавливать игру, если игроки не могут видеть зону приземления (например, из-за тумана или темноты). Игру также следует приостановить, если из-за плохой видимости у игроков нет возможности читать линию игры на паттинг-грине.

с. Временная вода

Если вокруг лунки со всех сторон образовалась временная вода, и нет возможности ее устранить, то в игре на счет ударов гольф-поле следует признать неиграемым и Комитету следует приостановить игру по Правилу 5.7.

В матчевой игре, если нельзя устранить временную воду вокруг лунки, то Комитет может приостановить игру или переместить лунку.

д. Ветер

Если выясняется, что ветром были сдвинуты несколько мячей, то это может стать причиной для приостановки игры, однако если ветер сдвинул лишь один-два мяча на каком-то отдельном грине, то это обычно не является достаточным основанием для приостановки игры. На паттинг-грингах действуют Правила, которые освобождают игроков от штрафа и не дают им воспользоваться преимуществом, если ветер переместил мяч ближе к лунке, или помогают вернуть мяч в более выгодную позицию, если ветер переместил мяч от лунки (См. Правила 9.3 и 13.1).

Комитету следует рассмотреть вопрос о приостановке игры из-за ветра только в том случае, если было несколько случаев перемещения мячей, и у игроков возникали проблемы с возвращением мяча на прежнее место, с которого ветер сдул его, или на ближайшее к нему место, если на прежнем месте мяч не оставался в состоянии покоя.

(3) Возобновление игры

Если игра возобновляется после того, как она была приостановлена, то игроки должны возобновить игру с того места, в котором они остановили игру (См. Правило 5.7d).

Комитету нужно подготовиться к решению следующих вопросов:

- Нужно ли давать игрокам время на разминку перед возобновлением игры, если они были эвакуированы с гольф-поля.
- Когда открывать тренировочные области, чтобы дать игрокам достаточно времени, чтобы подготовиться к игре, если тренировочные области были закрыты во время приостановки.
- Как вернуть игроков на место возобновления игры на гольф-поле.
- Как до возобновления игры убедиться в том, что все игроки вернулись на свои места. Эту задачу можно решить, разместив членов Комитета на определенных позициях на гольф-поле, где бы они контролировали возвращение на гольф-поле всех игроков и сообщали об этом.

(4) Когда отменять раунд

а. Матчевая игра

После того, как началась игра в матче, его не следует отменять, поскольку оба игрока в матче играют в одинаковых условиях, и ни один из них не имеет преимущества перед другим.

Если игроки прекращают игру по соглашению, как это разрешено Правилем 5.7а, или если Комитет считает, что состояние гольф-поля требует приостановки игры, то матч следует возобновлять с того места, где он был приостановлен.

Если в командном соревновании какие-то матчи завершились, а другие матчи не удается завершить в запланированный день из-за наступления темноты или плохой погоды, то в Условиях соревнования следует уточнить, как трактовать завершенные и незавершенные матчи (См. Раздел 5А(4)). Например:

- Учитывать результаты завершенных матчей, как они были сыграны, а незавершенные матчи доиграть или переиграть позже,
- Указать, что все матчи должны быть переиграны, и разрешить каждой команде изменить первоначальный состав игроков, или
- Все незавершенные в запланированное время матчи считать ничейными.

б. Игра на счет ударов

В игре на счет ударов нет четких указаний, в каких обстоятельствах Комитету следует отменять раунд. Правильное решение зависит от обстоятельств каждого конкретного случая и остается на усмотрение Комитета.

Раунд следует отменять только в том случае, когда было бы чрезвычайно несправедливо не отменять его. Например, отмена раунда была бы обоснованной, если небольшое количество игроков начали раунд в сложных погодных условиях, впоследствии погода еще

ухудшилась, и игра в оставшейся части этого дня стала невозможной, а возобновление игры на следующий день происходило бы при значительно лучшей погоде.

Если отменяется раунд, то отменяются все результаты и штрафы, полученные в ходе этого раунда. Обычно также отменяются и все штрафы в виде дисквалификации, однако, если игрок был дисквалифицирован за серьезное нарушение норм поведения (См. Правило 1.2) или за нарушение Кодекса поведения, то такую дисквалификацию отменять не следует.

(5) Из-за погодных условий игрок отказывается начинать или заканчивает игру

Если из-за плохой погоды игрок отказывается начинать игру в назначенное Комитетом время или в течение раунда останавливает игру, а впоследствии Комитет отменяет этот раунд, то игрок не получает штраф, так как в отмененном раунде также отменяются все штрафы.

(6) Удаление временной воды или свободных помех на паттинг-грине

Если в течение раунда на паттинг-грине накапливаются временная вода, песок, листья и другие свободные помехи, то Комитет может делать все необходимое для приведения паттинг-грин в порядок, например, использовать швабру-скребок, чистить или обдуть паттинг-грин. Для таких действий Комитету нет необходимости приостанавливать игру.

Для удаления свободных помех и песка Комитет в таких случаях может воспользоваться помощью игроков, если потребуется. Однако, если игрок удалит временную воду со своей линии игры без разрешения Комитета, то он нарушит Правило 8.1.

Комитет может принять политику, которая разъясняет, какие действия по удалению временной воды с паттинг-грин считаются допустимыми для членов Комитета, для специально назначенных Комитетом людей (например, представителей технического персонала) или для игроков.

См. Типовое Местное правило J -2: Типовое Местное правило, разрешающее удалять временную воду на паттинг-грине с помощью швабры-скребка.

(7) Матч был начат в неведении того, что гольф-поле закрыто

Если игроки начинают матч, когда гольф-поле закрыто, и Комитет узнает об этом позже, то матч следует полностью переиграть, поскольку игра на закрытом гольф-поле считается недействительной.

6F Ведение счета

(1) Матчевая игра

Как правило, игроки должны сообщать результаты своих матчей в определенном месте, назначенном Комитетом. Если на матч был назначен рефери, то обязанность сообщать результат матча может быть возложена на него, а не на игроков.

Если игрок запросил судейское решение во время матча, результат которого еще не определен, то Комитету следует выяснить, соответствует ли такой запрос требованиям Правила 20.1b(2), и вынести судейское решение. Это может привести к тому, что игрокам придется вернуться на гольф-поле и продолжить матч.

После того, как результат матча назван, он считается окончательным, и могут быть приняты только те запросы судейского решения, которые соответствуют требованиям Правила 20.1b(3).

(2) Игра на счет ударов

В игре на счет ударов игрокам должна быть предоставлена возможность прояснить с Комитетом любые возникшие вопросы (См. Правила 14.7b и 20.1c(4)), проверить свои счетные карточки и исправить возможные ошибки. Если в счетной карточке допущена ошибка, то игрок может попросить маркера или Комитет внести или согласовать изменение в счетной карточке (см. Правило 3.3b (2)) вплоть до того момента, когда она будет считаться сданной.

После того, как счетная карточка сдана, Комитету следует проверить ее, убедившись в наличии фамилии игрока, необходимых подписей и правильных результатов по лункам. Комитету следует просуммировать счета игрока, а в соревновании с учетом гандикапа – вычислить количество ударов гандикаповой форы и посчитать нетто-счет игрока.

В других форматах игры на счет ударов, таких как Стейблфорд или Пар/Богги, или в соревновании в формате Форбол, Комитету следует определить окончательный результат игрока или стороны. Например, в соревновании в формате Стейблфорд Комитет отвечает за определение количества очков, которое начисляется игроку на каждой лунке и в сумме за раунд.

6G Отсев. Стартовое распределение. Формирование новых групп

(1) Отсев и формирование новых групп

Для соревнований, состоящих из нескольких раундов, в Условиях соревнования может говориться, что:

- Для последующих раундов игроки будут распределяться по группам на основе их суммарного счета на соответствующий момент.
- Для финального раунда или раундов количество участников будет уменьшено (это часто называется «отсев»).

И в том, и в другом случае Комитет должен составить и опубликовать новое распределение по группам. Обычно игроки с наибольшим счетом стартуют первыми, а игроки с наименьшим счетом стартуют последними, хотя Комитет может изменить этот порядок.

Комитет может определить, в каком порядке будут распределяться по группам игроки, имеющие одинаковый счет. Например, Комитет может решить, что игрок, первым сдавший счетную карточку с данным счетом, получит более позднее время старта, чем игроки, позже завершившие раунд с этим же счетом.

Если для последующих раундов будут использоваться две области-ти (например, половина участников стартует с первой лунки, а другая половина стартует с десятой лунки), Комитет может расставить группы так, чтобы в одной половине (например, с 10-й области-ти) последними стартовали игроки с наибольшим счетом, а в другой половине (например, с 1-й области-ти) последними стартовали игроки с наименьшим счетом. В результате игроки со средними результатами будут стартовать первыми из каждой области-ти.

С тем, как влияет применение штрафов согласно Исключению к Правилу 3.3b(3) на линию отсева или матчевую сетку после того, как они были сформированы, можно ознакомиться на randa.org

(2) Снятие и дисквалификация игрока в матчевой игре

В матчевой игре, если до старта своего первого матча игрок снимается с соревнования или дисквалифицируется, и Комитет не указал соответствующий порядок действий в Условиях соревнования, то у Комитета имеются следующие варианты:

- Объявить следующего противника игрока победителем из-за неявки соперника, или
- Если игрок снимается до матча своего первого круга:
 - » Если позволяет время, подготовить новую сетку матчевой игры; или
 - » Заменить снявшегося или дисквалифицированного игрока на игрока из листа ожидания или резерва, или
 - » Если для данного соревнования по матчевой игре проводился отбор в игре на счет ударов, то заменить снявшегося игрока игроком, занимающим по результатам отбора текущее последнее место.
- Если игрок снялся или был дисквалифицирован после своего первого или последующего матча, Комитет может:
 - » Объявить следующего противника игрока победителем из-за неявки соперника, или
 - » Организовать для всех игроков, побежденных данным игроком, переигровку за право занять его место.

Если дисквалифицированы оба финалиста в соревновании по матчевой игре, Комитет может принять решение о завершении соревнования без победителя. В качестве альтернативы, для определения победителя Комитет может назначить матч между игроками, проигравшими в полуфиналах.

Если дисквалифицирован игрок в соревновании по матчевой игре, то за ним должно остаться право на все призы, которые он ранее выиграл в этом соревновании, например, за победу в отборочном этапе в игре на счет ударов.

(3) Снятие или дисквалификация игрока в игре на счет ударов

Если игрок снимается с соревнования или дисквалифицируется до первого раунда соревнования в игре на счет ударов (например, из-за невозможности стартовать вовремя), Комитет может заменить игрока другим игроком, который в настоящее время не находится в составе участников (из листа ожидания или резервного списка), если такой игрок есть. После того, как игрок начал свой первый раунд, заменять его на другого игрока не следует.

(4) Отборочный этап для матчевой игры

Когда для составления сетки матчевой игры играется отборочный этап в формате игры на счет ударов, то Комитет в случае равных результатов может распределять места с помощью случайного выбора, метода сопоставления счетных карточек, либо с помощью переигровки. Это должно быть указано в условиях соревнования.

(5) Неправильное применение гандикапа повлияло на сетку матчевой игры

Если в отборочном раунде для матчевой игры, проводимом в формате игры на счет ударов, Комитет неправильно вычисляет или применяет гандикап игрока, и это приводит к неправильному стартовому распределению, то Комитету следует решить этот вопрос наиболее справедливым возможным образом. Комитету следует рассмотреть возможность исправления стартового распределения и отменить матчи, на которые повлияла такая ошибка.

Если ошибка обнаружена после начала второго круга матчевой игры, то исправлять стартовое распределение уже слишком поздно.

7 После соревнования

7А Распределение мест в случае равных результатов в игре на счет ударов

После того, как в игре на счет ударов были сданы все счетные карточки, Комитету возможно придется определять победителя или распределять другие места среди игроков с одинаковыми результатами. Комитет должен использовать метод, заранее указанный в Условиях соревнования (См. Раздел 5А(6)).

В соревновании на счет ударов, в котором отбирается фиксированное число игроков для матчевой игры, или в соревновании, которое является отборочным для последующего соревнования, от Комитета может потребоваться провести переигровку или переигровки, чтобы решить, какие игроки пройдут дальше.

(1) Дисквалификация или признание поражения в переигровке в игре на счет ударов

Если в переигровке в игре на счет ударов между двумя участниками один из них дисквалифицируется или признает поражение, то другому игроку нет необходимости заканчивать игру на лунке (или лунках) переигровки, чтобы его объявили победителем.

(2) Некоторые игроки не заканчивают переигровку в игре на счет ударов

Если в переигровке, в которой участвуют три или более игроков, не все из них заканчивают лунку (или лунки) переигровки, то при необходимости результаты переигровки определяются очередностью, в которой игроки дисквалифицируются или снимаются с игры.

7В Подведение итогов

Как указано в Разделе 5А(7), важной задачей Комитета является указание в Условиях соревнования информации о том, когда и как результат соревнования становится окончательным, поскольку от этого зависит порядок решения вопросов Правил, которые возникают после завершения игры как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов (См. Правило 20).

Комитет должен выполнить свои обязанности по подведению итогов соревнования как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов, в полном соответствии с Условиями соревнования. Например:

- Если результат матча становится окончательным, когда Комитет публикует его на официальном табло, то Комитет должен обеспечить выполнение этого условия как можно скорее.
- Если возникли вопросы по Правилам, которые могут повлиять на результаты соревнования в игре на счет ударов, то Комитет должен решить эти вопросы, даже если это приведет к задержке закрытия соревнования и объявления победителей.

7C Награждение

Если в соревновании участвуют гольфисты-любители, то призы, которыми их награждает Комитет, должны соответствовать Правилам любительского статуса. Комитетам следует ссылаться на Правила любительского статуса и сопутствующие инструкции, которые доступны на сайте RandA.org.

7D Вопросы Правил или подсчета результатов, возникающие после соревнования

Если вопрос о Правилах будет доведен до сведения Комитета после закрытия соревнования, решение будет зависеть от характера проблемы. Если проблема заключается в том, что игрок возможно действовал не в соответствии с Правилами, Комитету следует обратиться к Правилу 20.2e и выяснить, нужно ли применять к игроку штраф в виде дисквалификации.

Если проблема вызвана административной ошибкой Комитета, то ее следует исправить и объявить новые результаты. При необходимости Комитет должен вернуть все ошибочно выданные призы и вручить их соответствующим игрокам.

Примеры административных ошибок:

- Допуск игроков, не имеющих права участвовать в соревновании;
- Ошибка при подсчете общего результата игрока;
- Неправильное вычисление гандикапа игрока;
- Неправильное применение гандикапа;
- Невключение игрока в итоговый протокол;
- Использование неправильного метода распределения мест при равных результатах.

IV

Типовые Местные правила и другие формы игры

8 Типовые Местные правила

Местное правило – это модификация Правила или дополнительное Правило, которое Комитет принимает для обычной игры или конкретного соревнования. Комитет несет ответственность за введение каких-либо Местных правил и за обеспечение их соответствия принципам, изложенным в Разделе 8(1).

Местные правила, противоречащие этим принципам, не разрешаются, и раунд, сыгранный с такими Местными правилами в действии, не считается сыгранным в соответствии с Правилами гольфа.

Если Комитет принимает Местное правило, которое не соответствует указанному назначению Типового местного правила, следует проконсультироваться с органом, ответственным за гандикапы, относительно того, могут ли игроки представлять приемлемые результаты этого раунда для целей определения гандикапов.

(1) Руководство по принятию Местных правил

Прежде чем принимать Местные правила, Комитет должен рассмотреть следующие рекомендации:

- a. Для соревнования или гольф-поля Местные правила имеют такой же статус, как и Правила гольфа.
- b. Несмотря на то, что в соответствии с Правилами гольфа Комитет обладает большими полномочиями по принятию Местных правил применительно к конкретным особенностям гольф-поля или соревнования, Комитеты должны использовать Местные правила только для тех ситуаций, которые охватываются формулировками назначений, приведенных в Разделе 8.
- c. Типовое Местное правило может быть либо принято полностью, либо служить примером для написания определенного типа Местного правила. Но если Комитет изменяет формулировку Типового местного правила применительно к конкретным особенностям гольф-поля или соревнования, он должен убедиться, что изменения соответствуют указанному назначению. Примеры изменений в Типовых местных правилах, которые соответствуют этому требованию:
 - Распространение Типового местного правила E-4 (Релиф от аэрационных отверстий) на рельеф от вертикальных бороздок.
 - Распространение Типового местного правила F-10 (Повреждение животными) на ситуации в бункерах.

- d. Если не указано иное, штрафом за нарушение Местных правил должен быть основной штраф.
- e. Комитету не разрешается использовать Местное правило для отмены или изменения какого-либо Правила гольфа просто потому, что Комитету это Правило больше нравится в другом виде. Примеры Местных правил, которые не разрешены:
- Разрешение использования клюшек, не соответствующих требованиям.
 - Увеличение времени поиска мяча с трех до пяти минут.
 - Разрешение игроку иметь более одного кедди.
- f. В Правиле 1.3c(3) говорится, что Комитет не имеет полномочий применять наказания иначе, чем указано в Правилах гольфа. Следовательно, Комитету не разрешается использовать Местное правило для отмены, изменения или применения штрафа. Примеры неразрешенных Местных правил:
- Неприменение штрафа за игру из неверной области-ти, если игрок исправляет ошибку в течение одной минуты после выполнения удара.
 - Снижение штрафа за удар клюшкой, не соответствующей требованиям, с дисквалификации до основного штрафа.
 - Применение штрафа в один удар к игроку, не уведомившему другого игрока о том, что он собирается поднять мяч для идентификации.
- g. Если Местное правило основано на Типовых местных правилах, Комитет может обратиться в R&A за помощью в интерпретации этого Местного правила. Но если Комитет написал свое собственное Местное правило, Комитет должен сам интерпретировать это Местное правило.
- h. Если введение Местного правила было продиктовано временной ситуацией, то его следует отозвать сразу, как только в этом Местном правиле пропадет необходимость.
- i. Типовые местные правила в Разделе 8 охватывают ситуации и вопросы, которые возникают достаточно часто и потому наличие типовой формы оправдано. Но иногда может потребоваться Местное правило, для которого не предусмотрен образец его текста. В этом случае Комитет должен написать Местное правило простым и ясным языком. Но самое главное, Местное правило должно соответствовать тому, что указано в назначениях к Правилам гольфа и Типовым местным правилам.

Например, разрешение рельефа без штрафа от дивотов на фервее не соответствует основному принципу играть поле, каким игрок его находит, и играть мяч, как он лежит, как это установлено в назначении Правила 1.

Если Комитет считает, что местные аномальные обстоятельства мешают проведению справедливой игры, и у него есть необходимость в Местном правиле, которое не предусмотрено данным руководством, ему следует проконсультироваться с R&A.

(2) Информирование о местных правилах

Комитет должен предоставить игрокам возможность ознакомиться с Местными правилами, разместив их на счетной карточке, в Памятке игрока или в электронном виде.

В тех случаях, когда представлена сокращенная версия полного текста Типового местного правила, например, на обратной стороне счетной карточки, Комитет должен обеспечить доступность полного текста, например, на доске объявлений или на веб-сайте.

8А Границы гольф-поля и за пределами гольф-поля

А-1 Распространенные способы определения границ гольф-поля

Назначение. Есть много способов, с помощью которых Комитет может определить границы гольф-поля, и поэтому нецелесообразно, да и невозможно приводить полный список Местных правил, которые могут служить этой цели.

Главное – чтобы границы гольф-поля в Местных правилах были определены четко и однозначно.

Наиболее часто границы гольф-поля определяются с помощью колышков, линий, нанесенных краской, или существующих ограждений. Совсем необязательно прописывать каждую границу гольф-поля в Местных правилах, но будет полезным описать способ, которым эти границы определяются. Конкретные детали рекомендуется указывать в тех случаях, когда граница гольф-поля не очевидна, и способ ее определения используется не часто. Ниже приводятся некоторые примеры описания границ гольф-поля в Местных правилах:

- «Пределы *гольф-поля* определяются [опишите способы определения пределов *гольф-поля*, например, с помощью ограждений, белых колышков, или линий]».
- Граница слева от [укажите номер лунки] определяется белыми [линиями/точками] на [конкретизируйте местоположение, например, на тротуаре] и проходит по краям точек со стороны *гольф-поля*.
- Техническая зона между [укажите номера лунок] находится *за пределами гольф-поля* и определяется забором, ограждающим эту зону.

См. Разделы 2А и 5В(1) для получения более подробной информации об определении пределов гольф-поля.

А-2 Уточнение границы с помощью стены, дороги и других объектов

Назначение. В определении «за пределами гольф-поля» говорится, что, если граница определяется с помощью стены, дороги и других объектов, то Комитет должен определить, как проходит граница гольф-поля.

В зависимости от характера или особенностей стены граница гольф-поля может быть определена как находящаяся за стеной или, наоборот, как проходящая по внутреннему, со стороны гольф-поля, краю стены.

Типовое Местное правило А-2.1

«Граница *гольф-поля* проходит по краю [опишите объект, например, любой стены или любой дороги] со стороны *гольф-поля*».

Типовое Местное правило А-2.2

«Мяч находится *за пределами гольф-поля*, когда он находится [опишите объект, например, за любой стеной или за любой дорогой], определяющей границу *гольф-поля*».

Типовое Местное правило А-2.3

«Граница гольф-поля на лунке [укажите номер] определяется [дайте описание объекта или элемента ландшафта]».

А-3 Иная трактовка границ, определяемых забором

Назначение. Когда пределы гольф-поля определяются забором, то границей является линия, проходящая между крайними точками стоек забора, расположенными на уровне земли со стороны гольф-поля (без учета наклонных подпорок), и сами стойки находятся за пределами гольф-поля. Но в зависимости от особенностей забора или растительности около него Комитет может определить границу гольф-поля по-другому.

Однако Комитет не может изменить способ определения границы гольф-поля при использовании линии или колышков.

Типовое Местное правило А-3

«Мяч находится *за пределами гольф-поля*, если он лежит за забором [укажите номер лунки] на уровне земли (без учета наклонных подпорок)».

А-4 Внутренняя граница гольф-поля

Назначение. В силу дизайна гольф-поля или по соображениям безопасности Комитет может указать, что определенная часть гольф-поля во время игры на определенной лунке находится за пределами гольф-поля.

Это делается для того, чтобы у игроков, которые играют на этой лунке, не было возможности играть на другую часть гольф-поля или с нее. Например, на лунке с поворотом фервея может быть установлена внутренняя граница гольф-поля, чтобы не дать игроку возможность срезать угол и сыграть на фервей другой лунки.

Однако не разрешается принимать Местное правило, объявляющее мяч находящимся за пределами гольф-поля, если он пересек границу, а затем пересек ее обратно и пришел в состояние покоя на той же части гольф-поля, поскольку мяч только тогда считается находящимся за пределами гольф-поля, когда он пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля.

Типовое Местное правило А-4

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки] [укажите сторону лунки или местоположение] лунки, обозначенная [укажите способ обозначения пределов гольф-поля, например, белыми колышками], находится *за пределами гольф-поля*.

Во время игры на лунке [укажите номер лунки] [укажите объекты, определяющие границу гольф-поля, например, колышки] считаются *граничными объектами*. Для всех остальных лунок они являются *неподвижными/подвижными препятствиями*».

А-5 За пределами гольф-поля, если через гольф-поле проходит общественная дорога

Назначение. Если через гольф-поле проходит общественная дорога, она обычно определяется как находящаяся за пределами гольф-поля. С учетом этого может случиться, что мяч, сыгранный с одной стороны дороги, придет в состояние покоя в пределах гольф-поля с другой стороны дороги, при том, что он находился бы за пределами гольф-поля, если бы пришел в состояние покоя на самой дороге.

Если Комитет считает, что несправедливо или опасно трактовать такие ситуации по-разному, то он может принять Местное правило, согласно которому мяч, сыгранный с одной стороны дороги, считается находящимся за пределами гольф-поля, если он приходит в состояние покоя на другой стороне этой дороги.

Если дорога пересекает определенную лунку, на которой игроки в ходе нормальной игры должны играть с одной стороны дороги на другую сторону дороги, Комитету следует указать, что данное Местное правило не относится к этой дороге при игре на этой лунке.

Типовое Местное правило А-5

«Мяч, который приходит в состояние покоя на дороге или за дорогой [укажите дорогу или лунку, на которых дорога попадает в игру], находится *за пределами гольф-поля*, даже если он приходит в состояние покоя на другой части *гольф-поля*, которая находится в пределах *гольф-поля* для других лунок».

А-6 Колышки указывают на наличие границы гольф-поля

Назначение. Если граница гольф-поля определяется линией на земле, траншеей или чем-то еще, не видимым на расстоянии, то Комитет может установить вдоль границы колышки, чтобы игроки издали могли видеть, где проходит граница гольф-поля.

Граничные объекты не разрешается перемещать, и обычно они не дают права на рельеф без штрафа, но Комитет может разрешить рельеф при вмешательстве этих колышков с помощью следующего Типового Местного правила, которое также должно разъяснять статус этих колышков.

Рекомендуется, чтобы такие колышки отличались от других граничных колышков гольф-поля, например, для этой цели можно использовать белые колышки с черными верхушками.

Типовое Местное правило А-6

«Если граница *гольф-поля* определяется с помощью [укажите способ, например, «белой линии, нанесенной краской на земле], то для указания на наличие такой границы установлены белые колышки с черными верхушками. Эти колышки являются *[неподвижными / подвижными] препятствиями*».

8В Штрафные области

В-1 Определение штрафных областей

Назначение. Есть много способов, с помощью которых Комитет может определить штрафные области, и поэтому нецелесообразно или невозможно приводить полный список Местных правил, которые могут служить этой цели.

Главное – чтобы штрафные области в Местных правилах были определены четко и однозначно.

Хотя для обозначения границ штрафных областей обычно используются колышки и линии, бывают случаи, когда границы штрафной области определяются элементами ландшафта и описываются счетной карточке или в Местных правилах. Такой метод допустим только в случае, когда нет сомнений, где проходит граница штрафной области. Ниже приводятся некоторые примеры подобного описания:

- «Красная *штрафная область* на [укажите номер лунки] продолжается до границы *гольф-поля* и совпадает с ней»;
- «Красная *штрафная область* на [укажите номер лунки], имеющая обозначение только с одной стороны, простирается до бесконечности»;
- «Все пустоши являются *красными штрафными областями*, а границей такой *штрафной области* является линия разграничения травы и пустоши»;

- «Все области вулканической породы являются красными *штрафными областями*»;
- «Если озеро или другой водоем обнесен искусственной подпорной стенкой, то внешний край такой стенки является границей *штрафной области*».

Если штрафная область относится сразу к нескольким лункам, Комитет может определить ее как желтую штрафную область для игры на одной лунке, чтобы сохранить сложность этой лунки. Но может быть введено Местное правило, определяющее эту штрафную площадь как красную для игры на всех других лунках, где разрешен боковой рельеф.

- «При игре на [укажите номер лунки] желтая *штрафная область* на [укажите номер другой лунки] должна играть, как красная *штрафная область*».
- «Желтая *штрафная область* [укажите номер лунки] должна играть как красная *штрафная область* во время игры на любой другой лунке».

См. Разделы 2С и 5В(2) для получения более подробной информации об определении штрафных областей.

В-2 Рельф на противоположной стороне красной штрафной области

Назначение. Правило 17.1 дает игроку возможность использовать боковой рельеф или рельеф назад-по-линии с привязкой к точке, в которой мяч в последний раз пересек границу красной штрафной области. Но в некоторых случаях (например, когда красная штрафная область примыкает непосредственно к границе гольф-поля) единственным реальным вариантом для игрока остается рельеф удар-и-расстояние.

Комитет в качестве дополнительного варианта рельефа Правила 17.1d может ввести Местное правило, разрешающее боковой рельеф на противоположной стороне красной штрафной области.

При подготовке Местного правила, разрешающего дополнительный рельеф, необходимо учитывать следующие моменты:

- Комитету следует принимать такое Местное правило для ситуаций, в которых игрок оказывался бы в существенно невыгодном положении, если бы это Местное правило не было введено. Два таких примера:
 - » Если вдоль лунки расположена штрафная область, граница которой совпадает с границей гольф-поля, и мяч попадает в эту штрафную область со стороны гольф-поля, то у игрока, скорее всего, не будет другого реального варианта рельефа, кроме как рельеф удар-и-расстояние.
 - » Если штрафная область расположена таким образом, что не всегда понятно, с какой стороны штрафной области мяч в последний раз пересек ее границу, а это имеет существенное значение для определения места использования рельефа. Например, если с одной стороны относительно узкой штрафной области находятся кусты и густой раф, а с другой стороны – фервей.
- Рекомендуются, чтобы Комитет указывал в этом Местном правиле конкретные штрафные области, на которых оно применяется, а не распространял его на все красные штрафные области на гольф-поле. Это Местное правило не следует вводить для того, чтобы с помощью дополнительного варианта рельефа (на противоположной стороне) позволить игроку перейти на другую сторону красной штрафной области в более благоприятное место, чем это было бы возможно, если бы игрок использовал обычный вариант бокового рельефа по Правилу 17.1d.
- Штрафные области, в которых возможен этот вариант рельефа, желательно обозначить особым образом, например, использовать в местах с дополнительным

вариантом рельефа колышки с другим цветом верхушек, и об этом следует сообщить в Местном правиле.

- Вместо введения такого Местного правила Комитет может принять решение о создании одной из зон вбрасывания (См. Типовое Местное правило E-1).

Типовое Местное правило В-2.1

«Если мяч игрока находится в *штрафной области*, в том числе, если мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в *штрафной области*, то игрок может использовать один из вариантов рельефа по Правилу 17.1d, каждый **с одним ударом штрафа**.

Либо, если мяч в последний раз пересек границу красной *штрафной области* на лунке [укажите номер и местоположение лунки], то в качестве дополнительного варианта рельефа **с одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч на противоположной стороне этой *штрафной области*:

- Точка-ориентир: Приблизительно определенная точка на противоположной границе этой *штрафной области*, которая находится на таком же расстоянии от лунки, что и приблизительно определенная точка, в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу этой красной *штрафной области*, так чтобы линия между этими двумя точками не выходила за пределы этой *штрафной области*.
- Размер области рельефа, отмеряемый от точки-ориентира: Две длины клюшки, но с нижеперечисленными ограничениями;
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - » Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и
 - » Может находиться в любой *области гольф-поля*, за исключением той же *штрафной области*, но
 - » Если в пределах двух длин клюшки от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч коснулся в первый раз, когда был вброшен в *области рельефа*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

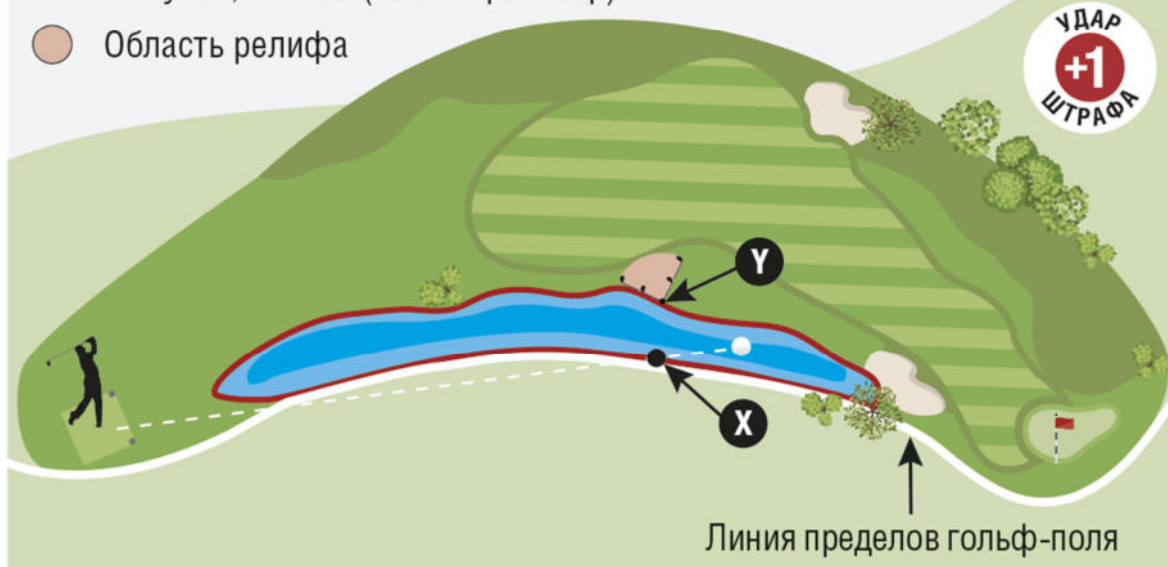
Типовое Местное правило В-2.2

Применяется Типовое Местное правило В-2.1, но со следующей поправкой ко второму абзацу:

«Или если мяч в последний раз пересек границу *штрафной области*, которая совпадает с границей *гольф-поля*, то в качестве дополнительного варианта рельефа **с одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный или другой мяч на противоположной стороне этой *штрафной области*».

РИСУНОК ТМП В-2.1 И В-2.2: РЕЛИФ НА ПРОТИВОПОЛОЖНОЙ СТОРОНЕ КРАСНОЙ ШТРАФНОЙ ОБЛАСТИ

- X** Точка, в которой мяч вошел в штрафную область
- Y** Точка на противоположной стороне на том же расстоянии от лунки, что и X (точка-ориентир)
- Область рельефа



Если имеются знание или уверенность, что мяч игрока находится в красной штрафной области, игрок может использовать один из вариантов рельефа по Правилу 17.1d или, если введено Типовое Местное правило В-2.1 или В-2.2, в качестве дополнительного варианта рельефа игрок может также использовать боковой рельеф на противоположной границе штрафной области с одним ударом штрафа.

Точка-ориентир	Размер области рельефа	Ограничения на область рельефа
<p>Приблизительно определенная точка (точка Y) на противоположной границе штрафной области, находящаяся на таком же расстоянии от лунки, что и приблизительно определенная точка (точка X), в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу красной штрафной области</p>	<p>Две длины клюшки от точки-ориентира</p>	<p>Область рельефа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и • Может находиться в любой области гольф-поля, за исключением той же штрафной области

В-3 Игра временным мячом, когда мяч находится в штрафной области

Назначение. Согласно Правилу 18.3 игроку не разрешается играть мячом временно, если имеются знание или уверенность, что его мяч находится в штрафной области.

Но в исключительных случаях размер, форма или расположение штрафной области могут быть такими, что:

- Игрок не может видеть, находится ли мяч в штрафной области,
- Если бы игроку пришлось идти вперед для поиска мяча, а затем возвращаться назад, чтобы сыграть другой мяч либо со штрафом удар и расстояние, либо по другому варианту Правилу 17, это привело бы к неоправданной задержке игры, и
- Если первоначальный мяч не найден, то имелись бы знание или уверенность, что данный мяч находится в штрафной области.

Для таких ситуаций с целью экономии времени Комитет может модифицировать Правило 18.3:

- Правило 18.3a модифицируется, чтобы позволить игроку играть мячом временно по Правилу 17.1d (1), Правилу 17.1d(2) или, для красной штрафной области, – по Правилу 17.1d(3).
- Правила 18.3b и 18.3c модифицируются, чтобы указать, когда такой временный мяч должен или может быть сыгран или когда игру им можно или следует прекратить, как указано в Типовом Местном правиле.

Типовое Местное правило В-3

«Если игрок не знает, находится ли его мяч в *штрафной области* [укажите местоположение], он может играть *временный мяч* по Правилу 18.3, которое модифицируется следующим образом:

Играя *временный мяч*, игрок может использовать вариант рельефа *удар-и-расстояние* (См. Правило 17.1d(1), вариант рельефа *назад-по-линии* (См. Правило 17.1d(2)), или, в случае красной *штрафной области*, – использовать вариант *бокового рельефа* (См. Правило 17.1d(3)). Если для этой *штрафной области* есть зона вбрасывания (см. Типовое Местное правило E-1), игрок может использовать также этот вариант рельефа.

После того, как игрок сыграл *временный мяч* в соответствии с этим Правилем, он не может в дальнейшем использовать какие-либо другие варианты действий по Правилу 17.1 в отношении первоначального мяча.

При принятии решения о том, когда этот *временный мяч* становится для игрока его мячом *в игре* или когда игра им должна или может быть прекращена, применяются Правила 18.3c(2) и 18.3c(3), за исключением того, что:

- Если первоначальный мяч найден в штрафной области в пределах трехминутного периода поиска. Игрок может на выбор:
 - » Продолжать играть первоначальным мячом, находящимся в *штрафной области*, и в этом случае *временным мячом* играть нельзя. Все удары по *временному мячу* до того, как игра им была прекращена (включая выполненные удары и удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не засчитываются, или
 - » Продолжать играть *временным мячом*, и в этом случае первоначальным мячом играть нельзя.

- Если первоначальный мяч не найден в штрафной области в пределах трехминутного периода поиска либо если имеются знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области. Временный мяч становится для игрока его мячом в игре.

Штраф за нарушение Местного правила: *Основной штраф*».

В-4 Определение открытого водотока как части основной области

Назначение. Если в открытом водотоке обычно не бывает воды (например, в случае дренажной канавы или водоприемника, в которых вода появляется только в сезон дождей), Комитет может определить такую область как часть основной области.

Комитет также может принять решение обозначить такой открытый водоток в качестве штрафной области на тот период времени года, когда в нем содержится вода, либо оставить его на этот период частью основной области, и в этом случае любая собираемая вода будет считаться временной водой. Однако области, в которых обычно содержится вода, должны быть размечены как штрафные области в течение всего года.

См. Типовое Местное правило F-20, чтобы узнать, когда открытый водоток может быть определен как участок в аномальном состоянии.

Типовое Местное правило В-4.1

«[Опишите конкретный водоток и его местоположение, например канава на 6-й лунке] считается частью *основной области*, а не *штрафной областью*».

Типовое Местное правило В-4.2

«Все [опишите конкретные виды водотоков, например, бетонные желоба] считаются частью *основной области*, а не *штрафными областями*».

В-5 Особый рельеф для случая, когда штрафная область находится рядом с бункером

Назначение. Встречаются лунки, на которых граница красной штрафной области находится настолько близко к бункеру, что игроку, использующему боковой рельеф по Правилу 17.1d(3), приходится вбрасывать мяч в бункере.

В таком случае Комитет может предоставить дополнительный вариант рельефа, дающий игроку возможность с одним ударом штрафа использовать рельеф в зоне вбрасывания, расположенной в основной области.

Типовое Местное правило В-5

«Данное Местное правило разрешает использовать зону вбрасывания в качестве дополнительного варианта рельефа, если:

- Мяч игрока находится в красной *штрафной области* [укажите местоположение], в том числе – если мяч не найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в этой *штрафной области*, и [если применимо]
- [укажите, между чем и чем мяч должен был пересечь границу *штрафной области*, например, между двумя колышками со специальной маркировкой].

В этом случае у игрока есть три варианта рельефа, каждый **с одним ударом штрафа**:

- Игрок может использовать рельеф по одному из вариантов Правила 17.1d, или
- В качестве дополнительного варианта игрок может *вбросить* первоначальный или другой мяч в зоне вбрасывания, ближайшей к точке, в которой мяч в последний раз пересек границу красной *штрафной области*, и расположенной не ближе к лунке, чем эта точка. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

8С Бункеры

С-1 Уточнение границы бункера

Назначение. Если со временем граница бункера становится трудноопределимой или если не видна граница между песком в бункере и песком в основной области или в штрафной области, то Комитету может потребоваться определить границу бункера. Ниже приведены некоторые примеры описания границ бункера:

- Граница *бункера* [укажите местоположение и номер лунки, например, слева от грена 15-й лунки] проходит по внешнему краю [укажите цвет] колышков на уровне земли. Колышки являются *подвижными препятствиями* и находятся *внутри бункера*.
- Граница *бункера* [укажите местоположение и номер лунки] определяется [укажите цвет] линией, нанесенной краской на песке.
- Граница *бункера* [укажите местоположение и номер лунки] определяется бороздкой, сделанной в песке.
- Все области песка, которые были подготовлены [например, выровнены граблями], считаются частью *бункера*.

См. Разделы 2D и 5B(3) для получения более подробной информации о бункерах.

С-2 Изменение статуса областей песка

Назначение. В определении «бункер» говорится, что Комитет с помощью Местного правила может определить подготовленную область песка как часть основной области или определить неподготовленную область песка как бункер.

Типовое Местное правило С-2.1

Определение подготовленной области песка как части основной области:

«Подготовленная область [области] песка [конкретизируйте лунки или местоположения] является частью *основной области*, а не *бункером*».

Типовое Местное правило С-2.2

Определение неподготовленной области песка как бункера:

«Неподготовленная область [области] песка [конкретизируйте лунки или местоположения] является *бункером*, а не частью *основной области*».

С-3 Уточнение статуса материала, аналогичного песку, когда он находится вне бункера

Назначение. Иногда для заполнения бункеров гольф-поля используется материал, аналогичный песку, например, измельченный ракушечник или вулканический пепел. Такой материал при применении Правила 12 трактуется как песок. (См. Определение «бункер»).

Для единообразия Комитет может трактовать такой материал как песок и во всех остальных местах гольф-поля.

Типовое Местное правило С-3

«[Укажите материал, например, измельченный ракушечник или вулканический пепел], используемый для заполнения *бункеров*, считается песком как в *бункере*, так и во всех остальных местах *гольф-поля*.

Это означает, что такой материал не является *свободной помехой*. Игроку не разрешается *улучшать условия, влияющие на удар*, удаляя такой материал, кроме случаев, когда этот материал находится на *паттинг-грине* (См. Правило 13.1c(1))».

С-4 Объявление тренировочных бункеров частью основной области

Назначение. Если бункеры находятся в пределах границ гольф-поля и используются для тренировочных целей, то по умолчанию они имеют статус бункеров. Однако состояние тренировочных бункеров может быть очень плохим, так как игроки часто не разравнивают их. Если Комитет хочет предоставить игрокам рельеф, то такой бункер может быть определен или обозначен как ремонтируемый участок, что означает, что он становится частью основной области и позволяет игрокам использовать рельеф без штрафа вне бункера.

Типовое Местное правило С-4

«Тренировочный бункер, расположенный [укажите местоположение], является *ремонтируемым участком* и частью *основной области*. Возможен рельеф без штрафа в соответствии с *Правилом 16.1b*».

8D Паттинг-грины

D-1 Уточнение границы паттинг-грин

Назначение. Иногда бывает, что игрок затрудняется определить, находится ли его мяч на паттинг-грине, поскольку нет различимой разницы в высоте травы между паттинг-грином и воротником. В таких случаях Комитет может обозначить границу паттинг-грин точки или линиями, нанесенными краской.

Типовое Местное правило D-1

«Границы *паттинг-гринов* определяются линиями/точками [укажите цвет], нанесенными краской. Линии/точки находятся [на *паттинг-грине*] [вне *паттинг-грин*] и не дают права на рельеф без штрафа».

D-2 Статус паттинг-грин при использовании временного паттинг-грин

Назначение. Бывают случаи, когда по каким-либо причинам обычный паттинг-грин лунки не может быть использован, например, из-за плохой погоды или в связи с ремонтом или обслуживанием. В этом случае Комитет может подготовить временный паттинг-грин и ввести в действие Местное правило, определяющее его как паттинг-грин для данной лунки. Паттинг-грин, который был заменен временным паттинг-грином, автоматически становится неверным грином, поскольку более не является паттинг-грином игровой лунки.

Типовое Местное правило D-2

«Временные *паттинг-грины* используются как паттинг-грины на лунках [укажите номера лунок], они определены [опишите, например, как области на фервее, обведенные белыми линиями]. Каждый *паттинг-грин*, который был заменен временным *паттинг-грином*, является *неверным грином*, и в соответствии с *Правилом 13.1f* при его вмешательстве игрок должен использовать рельеф без штрафа.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по *Правилу 14.7a*».

D-3 Запрещение рельефа для неверного грин, когда он вмешивается только в стойку игрока

Назначение. Бывают ситуации, когда Комитет не хочет разрешать игроку релиф в случае, если неверный грин вмешивается только в стойку игрока, например:

- Рядом с паттинг-грином находится густой раф, и Комитет считает, что было бы несправедливо требовать от игрока использовать релиф в таких областях, или
- Один большой грин используется в качестве паттинг-грин для двух разных лунок, но Комитет решает разделить этот грин. Комитет также может решить не обязывать игрока использовать релиф, если его мяч находится на паттинг-грине игровой лунки, а стойка находится на другом паттинг-грине.

Типовое Местное правило D-3.1

«Правило 13.1f модифицируется следующим образом:

Вмешательство *неверного грин* отсутствует, если он вмешивается только в *стойку* игрока».

Типовое Местное правило D-3.2

«Правило 13.1f модифицируется следующим образом:

Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине* лунки [укажите номер лунки], а *стойка* игрока расположена на *паттинг-грине* лунки [укажите номер лунки] или наоборот, то вмешательство *неверного грин* отсутствует».

D-4 Запрещение игры с «фартука» неверного грин

Назначение. Если мячи, играемые на определенной лунке, часто приходят в состояние покоя на грине соседней лунки:

- Ближайшая точка полного релифа при использовании релифа для этого неверного грин по Правилу 13.1f обычно будет находиться на фартуке или воротнике рядом с этим грином, и
- Этот «фартук» или «воротник» в результате могут быть повреждены.

Чтобы предотвратить такие повреждения, Комитет может потребовать от игроков использовать релиф по Правилу 13.1f с привязкой к измененной ближайшей точке полного релифа, которая позволит избежать вмешательства как неверного грин, так и «фартука» или «воротника», или использовать зону вбрасывания (см. Типовое Местное правило E-1).

Типовое Местное правило D-4.1

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки], если мяч пришел в состояние покоя на *паттинг-грине* лунки [укажите номер лунки] или *паттинг-грин* этой лунки вмешивается в *стойку* игрока или область его планируемого свинга, и поэтому игрок должен использовать релиф по Правилу 13.1f, то:

- При нахождении *области релифа* для *неверного грин* считается, что *паттинг-грин* лунки [укажите номер лунки] включает в себя область фервея в пределах [укажите расстояние, например, две длины клюшки] от границы *паттинг-грин*.
- Это означает, что *ближайшая точка полного релифа* должна исключать вмешательство не только самого *паттинг-грин*, но и этой области.

Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Местного правила: *Основной штраф* по Правилу 14.7а».

Типовое Местное правило D-4.2

«Считается, что граница *неверного грина* находится на расстоянии [укажите расстояние от края *неверного грина* или размер области вокруг *неверного грина*]. Если игрок имеет вмешательство *неверного грина* согласно Правилу 13.1f, с учетом расширенной области, игрок должен использовать рельеф без штрафа.

[вмешательство отсутствует, если такая область затрагивает только *стойку* игрока]

Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а*».

D-5 Статус тренировочного грина или временного грина

Назначение. Тренировочные гринны или питчинг-гринны входят в число *неверных гриннов* по определению, но Комитет может разрешить с них играть с помощью Местного правила (это означает, что игрок, мяч которого лежит на таком грине, должен с него играть).

Временный паттинг-грин для лунки, когда он не используется, обычно является частью основной области, но Комитет может уточнить его статус или объявить его *неверным гринном*. Комитет может также определить тренировочный грин или временный грин как *ремонтруемый участок*, что позволит игроку использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b.

Типовое Местное правило D-5.1

«Тренировочный грин, расположенный [укажите местоположение грина] не является *неверным гринном*, и рельеф без штрафа по Правилу 13.1f для него не требуется и не разрешается».

Типовое Местное правило D-5.2

«Временный грин, расположенный [укажите местоположение грина] является *неверным гринном*, даже если не используется, и игрок должен использовать рельеф по Правилу 13.1f».

Типовое Местное правило D-5.3

«Тренировочный грин, расположенный [укажите местоположение грина] не является *неверным гринном*, и для него не требуется использовать рельеф без штрафа по Правилу 13.1f, но является *ремонтруемым участком*, и игрок может использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b».

D-6 Разделение общего грина на два отдельных гринна

Назначение. Когда на гольф-поле есть грин, который служит паттинг-гринном для двух лунок, Комитет может разделить этот паттинг-грин на два отдельных гринна с помощью Местного правила. Это потребует от игрока, который находится на *неверной* части грина, использовать рельеф по Правилу 13.1f. Должен быть указан метод, с помощью которого проводится такое разделение. Это Местное правило можно модифицировать так, что вмешательство *неверной* части грина отсутствует, если она затрагивает только *стойку* игрока в случаях, когда мяч игрока находится на *правильной* части грина, но его *стойка* находится на *другой* части грина.

Типовое Местное правило D-6

«Грин для лунок [укажите номера лунок] считается двумя отдельными гриннами, разделенными [укажите способ разделения, например, цветными колышками]. Часть грина, относящаяся к лунке, которую игрок в данный момент не играет, является *неверным гринном*, и игрок должен использовать рельеф по Правилу 13.1f.

[вмешательство отсутствует, если неверный грин затрагивает только стойку игрока]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

8Е Особые процедуры рельефа

Е-1 Зоны вбрасывания

Назначение. Зона вбрасывания – это особая область рельефа, которая может быть подготовлена Комитетом. При использовании рельефа в зоне вбрасывания игрок должен вбросить мяч внутри зоны вбрасывания, и мяч должен прийти в состояние покоя в этой зоне вбрасывания. Зоны вбрасывания следует подготавливать тогда, когда существуют практические проблемы применения игроками обычных вариантов рельефа в соответствии с Правилем, например:

- Правилем 13.1f – Неверный грин.
- Правилем 16.1 – Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия).
- Правилем 16.2 – Опасная ситуация с животным.
- Правилем 17 – Штрафные области.
- Правилем 19 – Неиграемый мяч.
- Типовыми Местными правилами Е-5 – Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля или F-23 – Временные неподвижные препятствия.

При вбрасывании мяча в зоне вбрасывания применяются следующие условия:

- Игроку при вбрасывании мяча не обязательно стоять в зоне вбрасывания.
- Если игрок использует зону вбрасывания, то область рельефа определяется этой зоной вбрасывания, и мяч должен быть брошен и прийти в состояние покоя в этой зоне вбрасывания (См. Правило 14.3).
- Если зона вбрасывания определена линией на земле, то линия находится внутри зоны вбрасывания.

Комитет может предусмотреть более одной зоны вбрасывания в определенных ситуациях, например, для большой штрафной области. В этом случае Комитет должен указать, какую зону вбрасывания использовать, например, ближайшую зону вбрасывания или ближайшую зону вбрасывания, находящуюся не ближе к лунке.

См. Раздел 2I для получения дополнительной информации о зонах вбрасывания.

Типовые Местные правила предусмотрены для двух наиболее распространенных случаев использования зон вбрасывания, однако их можно адаптировать для других Правил, упомянутых выше.

Типовое Местное правило Е-1.1

Это Типовое Местное правило предлагает пример зоны вбрасывания, которая используется в качестве дополнительного варианта рельефа для штрафной области.

«Если мяч игрока находится в [укажите цвет, если применяется только для одного цвета] *штрафной области* [укажите местоположение], включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в этой *штрафной области*, у игрока есть следующие варианты рельефа, каждый **с одним ударом штрафа**:

- Игрок может использовать рельеф по Правилу 17.1, или
- В качестве дополнительного варианта игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в зоне вбрасывания [опишите, как определяется зона вбрасывания и где она расположена]. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило E-1.2

Это Типовое Местное правило предлагает пример зоны вбрасывания, которая используется в качестве дополнительного варианта рельефа для участка в аномальном состоянии, такого как большой ремонтируемый участок.

«Если мяч игрока находится в *ремонтируемом участке* [укажите местоположение], включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в этом *ремонтируемом участке*, игрок может:

- Использовать рельеф по Правилу 16.1, или
- В качестве дополнительного варианта - использовать рельеф, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в зоне вбрасывания [опишите, как определяется зона вбрасывания и где она расположена]. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

Типовое Местное правило E-1.3

Это Типовое Местное правило предлагает пример зоны вбрасывания, которая используется в качестве единственного возможного варианта рельефа для штрафной области (помимо варианта удар и расстояние), но оно может быть адаптировано для любого другого Правила, упомянутого выше.

«Если мяч игрока находится в [укажите цвет, если применяется только для одного цвета] *штрафной области* [укажите местоположение], включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в этой *штрафной области*, у игрока есть следующие варианты рельефа, каждый **с одним ударом штрафа**:

- Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние по Правилу 17.1d(1), или
- Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в зоне вбрасывания [опишите, как определяется зона вбрасывания и где она расположена]. Зона вбрасывания является *областью рельефа* согласно Правилу 14.3.
- Игроку не разрешается использовать рельеф по Правилам 17.1d(2) или 17.1d(3).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а.»

E-2 Очистка мяча

Назначение. Если состояние почвы таково, что на мяч налипает грязь, то Комитет может разрешить игроку в основной области маркировать, поднимать, очищать мяч и возвращать его на место. Такой рельеф следует предусматривать только на тех участках гольф-поля, где это необходимо.

В то время как Местное правило для предпочтительного положения мяча (Типовое Местное правило E-3) предназначено для использования только на участках основной области, подстриженных до высоты фервея или короче, данное Местное правило может использоваться во всей основной области или быть ограничено конкретными областями. Комитет может принять решение использовать оба Местных правила, разрешая предпочтительное положение мяча на фервеях и очистку мяча в других местах основной области.

Не разрешается вводить это Местное правило после того, как раунд игры на счет ударов уже начался. Иначе получают преимущество игроки, которым предстоит играть больше лунок, поскольку они будут использовать это Местное правило более длительное время. После того, как начался матч, это Местное правило может быть введено между двух лунок, поскольку преимущество для противников будет одинаковым.

Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов (например, это Местное правило должно применяться только на фервеях), содержатся в правилах или рекомендациях Всемирной системы гандикапов и других инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

Типовое Местное правило E-2

«Если мяч игрока лежит в [укажите область, например, «в основной области», «на 6-й лунке», «в основной области, подстриженной до высоты фервея или короче», и т.п.] мяч может быть без штрафа поднят, очищен и возвращен на место. Игрок должен замаркировать местоположение мяча до его поднятия (См. Правило 14.1), и этот мяч должен быть установлен на прежнее место (См. Правило 14.2).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

E-3 Предпочтительное положение мяча

Назначение. Когда временные аномальные условия могут помешать справедливой игре, затронутые участки гольф-поля могут быть объявлены ремонтируемым участком. Однако неблагоприятные погодные условия, такие как сильный снегопад, весеннее таяние снега, продолжительные дожди или экстремальная жара, могут иногда привести к повреждению гольф-поля или препятствовать использованию тяжелого оборудования для стрижки.

Если в таком состоянии находится большая часть гольф-поля, то Комитет может принять Местное правило «предпочтительное положение мяча», чтобы способствовать справедливой игре или помочь защитить некоторые или все фервеи. Такое Местное правило следует отменить сразу, как позволит состояние гольф-поля.

Не рекомендуется использование данного Местного правила в основной области вне фервеев, так как в результате игрок может получить рельеф без штрафа в областях, в которых в противном случае мяч был бы неиграемым (например, среди кустарников или деревьев). Если состояние участков гольф-поля таково, что на мяч налипают грязь, (например, земля влажная), то вместо введения Местного правила о предпочтительном положении мяча Комитет может разрешить игроку в основной области маркировать, поднимать, очищать мяч и возвращать его на место (см. Типовое местное правило E-2).

Не разрешается вводить Местное правило о предпочтительном положении мяча после того, как раунд игры на счет ударов уже начался. В противном случае преимущество получают игроки, которым предстоит играть больше лунок, поскольку они будут

использовать это Местное правило более длительное время. После того, как начался матч, это Местное правило может быть введено между двух лунок, поскольку преимущество для противников будет одинаковым.

Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов (в том числе размер области рельефа и должно ли Местное правило применяться только на фервеех), содержатся в правилах или рекомендациях Всемирной системы гандикапов и инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

Типовое Местное правило E-3

«Если любая часть мяча игрока касается участка *основной области*, постриженного до высоты фервея или короче [или укажите конкретную область, например, «на фервее 6-й лунки»], игрок может один раз использовать рельеф без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч и сыграв его из *области рельефа*, определяемой следующим образом:

- Точка-ориентир: Местоположение первоначального мяча.
- Размер области рельефа, отмеряемый от точки-ориентира: [Укажите размер *области рельефа*, например, одна длина клюшки, одна длина счетной карточки или 15 сантиметров] от точки-ориентира, **но** с нижеперечисленными ограничениями;
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - » Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и
 - » Должна быть в *основной области*.

Действуя согласно этому Местному правилу, игрок должен выбрать место для установки мяча и использовать процедуры *возвращения* мяча на место в соответствии с Правилами 14.2b(2) и 14.2e. Но для целей применения Правила 14.2e считается, что игрок выбрал место для установки мяча только тогда, когда он опустил мяч вниз и выпустил его из рук с намерением, чтобы он стал мячом *в игре*.

Если после того, как мяч был установлен и находится *в игре* по этому Местному правилу, игрок задействует другое Правило, разрешающее рельеф, то это Местное правило может быть использовано еще раз.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а*».

E-4 Рельеф при вмешательстве аэрационных отверстий

Назначение. Аэрационные отверстия не относятся к понятиям «отверстия, сделанные эксплуатационной службой» или «повреждения паттинг-грин» в Правиле 13.1с. Поэтому игрокам не разрешается заделывать их на паттинг-грине или использовать от них рельеф в основной области или на паттинг-грине, но такие отверстия могут помешать надлежащему проведению игры.

Если Комитет объявит аэрационные отверстия ремонтируемым участком, то может оказаться, что полный рельеф для игрока невозможен или нецелесообразен. Поэтому, если аэрационные отверстия существенно вмешиваются в положение мяча, Комитет может разрешить рельеф для мяча, который лежит или касается аэрационного отверстия. Это Местное правило следует отменить, когда аэрационные отверстия затянутся и не будут существенно мешать игре.

Типовое Местное правило E-4

«Если мяч игрока лежит в аэрационном отверстии или касается его:

(а) Мяч в основной области. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b. Если мяч придет в состояние покоя в другом аэрационном отверстии, игрок может снова использовать рельеф в соответствии с этим Местным правилом.

(b) Мяч на паттинг-грине. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1d.

Но вмешательство отсутствует, если аэрационное отверстие вмешивается только в *стойку* игрока или область планируемого свинга, или, в случае *паттинг-грин* – в *линию игры* игрока.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Е-5 Альтернатива процедуре удар-и-расстояние для мяча, который потерян или находится за пределами гольф-поля

Назначение. Если не был сыгран временный мяч, то игроку, мяч которого оказался за пределами гольф-поля или не был найден, придется использовать рельеф удар и расстояние, а это может серьезно повлиять на темп игры. Назначение этого Местного правила состоит в том, чтобы позволить Комитету предоставить дополнительный вариант рельефа, который разрешает игроку продолжать игру, не возвращаясь к месту предыдущего удара.

Это Местное правило подходит для обычной игры, когда гольфисты играют неформальные раунды или свои собственные соревнования. Это Местное правило не подходит для соревнований, в которых участвуют только высококвалифицированные игроки (то есть профессиональные соревнования или элитные соревнования среди любителей). Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов, можно уточнить в правилах или рекомендациях Всемирной системы гандикапов и инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

Если такое Местное правило действовало для обычной игры и Комитет убирает его для соревнований, то Комитет должен обеспечить игрокам возможность узнать об этом изменении до начала игры.

Комитет может ввести такое Местное правило для игры на всем гольф-поле или только на одной или двух конкретных лунках, где это может оказаться особенно полезно (например, если игроки не могут видеть зону приземления и поэтому могут не знать, следует ли им играть временный мяч).

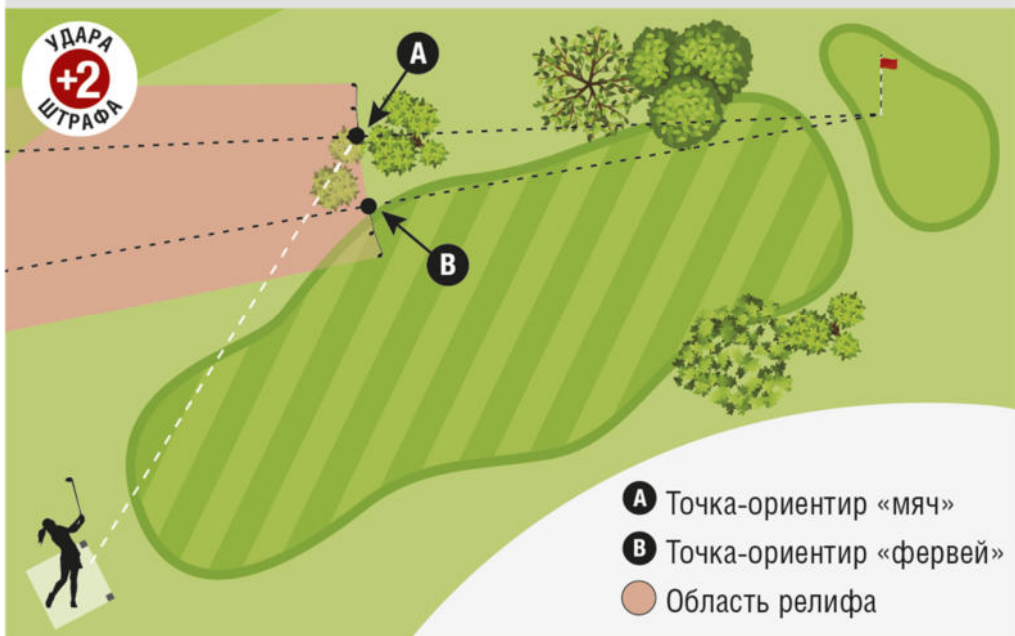
Этот вариант позволяет игроку вбросить мяч в большой области между точкой, где мяч предположительно пришел в состояние покоя или вышел за пределы гольф-поля, и местом с краю фервея разыгрываемой лунки, которое находится не ближе к лунке.

При использовании этого варианта рельефа игрок получает два удара штрафа. Это означает, что для игрока результат такого рельефа сравним с результатом рельефа удар-и-расстояние.

Это Местное правило не может быть использовано для неиграемого мяча или в том случае, если имеются знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области.

Если был сыгран временный мяч, и не удалось найти ни первоначальный мяч, ни временный мяч, то данное Местное правило может быть применено для ненайденного временного мяча.

ТМП Е-5, РИСУНОК 1: МЯЧ НЕ НАЙДЕН



Если мяч игрока не найден, игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние или, если введено Типовое Местное правило Е-5, у игрока есть дополнительная возможность с двумя ударами штрафа вбросить мяч и сыграть из области рельефа, описанной ниже:

Точка-ориентир	Размер области рельефа	Ограничения на область рельефа
<p>А. Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя на гольф-поле (точка А)</p> <p>В. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки (точка В), ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч»</p>	<p>В любом месте между:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «мяч» (точку А) (и в пределах двух длин клюшки с внешней стороны от этой линии), и • Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «фервей» (точку В) (и в пределах двух длин клюшки со стороны фервея от этой линии) 	<p>Область рельефа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч», и • Должна быть в основной области

Примечания игроку:

Поскольку область рельефа может оказаться очень большой, мяч может откатиться на значительное расстояние от места, где он сначала ударился о землю, и его не нужно вбрасывать повторно.

ТМП Е-5, РИСУНОК 2: МЯЧ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ГОЛЬФ-ПОЛЯ



Если имеются знание или уверенность, что мяч игрока оказался за пределами гольф-поля, то игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние или, если введено Типовое Местное правило Е-5, у игрока есть дополнительная возможность с двумя ударами штрафа вбросить мяч и сыграть из области рельефа, описанной ниже:

Точка-ориентир	Размер области рельефа	Ограничения на область рельефа
<p>А. Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу гольф-поля и вышел за пределы гольф-поля (точка А)</p> <p>В. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки (точка В), ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч»</p>	<p>В любом месте между:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «мяч» (точку А) (и в пределах двух длин клюшки с внешней стороны от этой линии, но в пределах гольф-поля), и • Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «фервей» (точку В) (и в пределах двух длин клюшки со стороны фервея от этой линии) 	<p>Область рельефа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч», и • Должна быть в основной области

Примечания игроку:

Поскольку область рельефа может оказаться очень большой, мяч может откатиться на значительное расстояние от места, где он сначала ударился о землю, и его не нужно вбрасывать повторно.

ТМП Е-5, РИСУНОК 3: МЯЧ НЕ НАЙДЕН ИЛИ НАХОДИТСЯ ЗА ПРЕДЕЛАМИ ГОЛЬФ-ПОЛЯ РЯДОМ С ГРИНОМ



Если мяч игрока не был найден или если имеются знание или уверенность, что мяч игрока оказался за пределами гольф-поля, то игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние или, если введено Типовое Местное правило Е-5, у игрока есть дополнительная возможность с двумя ударами штрафа вбросить мяч и сыграть из области рельефа, описанной ниже:

Точки-ориентиры	Размер области рельефа	Ограничения на область рельефа
<p>А. Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя на гольф-поле или в последний раз пересек границу гольф-поля и вышел за пределы гольф-поля (точка А)</p> <p>В. Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки (точка В), ближайшая к точке-ориентиру «мяч», но расположенная не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч»</p>	<p>В любом месте между:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «мяч» (точку А) (и в пределах двух длин клюшки с внешней стороны от этой линии), и • Линией, проходящей от лунки через точку-ориентир «фервей» (точку В) (и в пределах двух длин клюшки со стороны фервея от этой линии) 	<p>Область рельефа:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир «мяч», и • Должна быть в основной области

Примечания игроку:

Поскольку область рельефа может оказаться очень большой, мяч может откатиться на значительное расстояние от места, где он сначала ударился о землю, и его не нужно вбрасывать повторно.

Типовое Местное правило E-5

«Если мяч игрока не был найден, или если имеются *знание или уверенность*, что мяч игрока находится *за пределами гольф-поля*, то игрок может действовать не по процедуре «удар и расстояние», а следующим образом:

С двумя ударами штрафа игрок может использовать рельеф, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (См. Правило 14.3):

Две приблизительно определенных точки-ориентира:

- а) Точка-ориентир «мяч»: Приблизительная точка, в которой первоначальный мяч:
 - Пришел в состояние покоя на *гольф-поле*, или
 - В последний раз пересек границу *гольф-поля* и вышел *за пределы гольф-поля*.
- б) Точка-ориентир «фервей»: Точка на фервее разыгрываемой лунки, ближайшая к точке-ориентир «мяч», но расположенная не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир «мяч».

Для целей настоящего Местного правила понятие «фервей» означает любой участок *основной области*, постриженный до высоты фервея или короче.

Если мяч предположительно был *потерян* на *гольф-поле* или в последний раз пересек границу *гольф-поля*, не долетев до фервея, то точкой-ориентиром «фервей» может быть дорожка в траве или места размещения ти на разыгрываемой лунке, постриженные до высоты фервея или короче.

Размер области рельефа, отмеряемый от точек-ориентиров: В любом месте между:

- Линией, проходящей от *лунки* через точку-ориентир «мяч» (и в пределах двух *длин клюшки* с внешней стороны от этой линии), и
- Линией, проходящей от *лунки* через точку-ориентир «фервей» (и в пределах двух *длин клюшки* со стороны фервея от этой линии)

Но с нижеперечисленными ограничениями;

Ограничения на расположение области рельефа:

- Должна быть в *основной области*, и
- Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир «мяч».

Как только игрок вводит мяч в игру по данному Местному правилу:

- Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, и играть им нельзя.
- Это относится даже к ситуации, когда первоначальный мяч впоследствии найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (См. Правило 6.3b).

Но игрок не может использовать этот вариант рельефа для первоначального мяча, если:

- Имеются *знание или уверенность*, что этот мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, или
- Игрок сыграл другой мяч временно со штрафом *удар и расстояние* (См. Правило 18.3).

Игрок может использовать этот вариант рельефа для *временного мяча*, который не был найден или в отношении которого имеются *знание или уверенность*, что он находится *за пределами гольф-поля*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а*».

Е-6 Релиф при вмешательстве защитного ограждения в линию игры

Назначение. Ограждение (или аналогичный защитный экран) иногда используется для защиты игроков, играющих на одной лунке, от ударов, играемых на другой лунке.

Если такое ограждение находится рядом с игровой областью другой лунки, то Комитет может использовать зону (зоны) вбрасывания, чтобы дать игроку дополнительный вариант рельефа без штрафа, когда во время игры на этой другой лунке такое ограждение находится у игрока на его линии игры.

Игроку следует давать право на рельеф только тогда, когда его мяч находится ближе к лунке, чем зона вбрасывания, поэтому игроку, мяч которого находится далеко от ограждения, не разрешается перемещаться вперед к зоне вбрасывания. При выборе места для зоны (зон) вбрасывания Комитету следует принимать во внимание указанные аспекты, чтобы у игрока было право на рельеф только в тех ситуациях, в которых Комитет считал бы оправданным рельеф без штрафа такого типа.

Типовое Местное правило Е-6

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки], если защитное ограждение на лунке [укажите номер лунки] находится у игрока на *линии игры*, игрок может использовать рельеф без штрафа, *вбросив* мяч и сыграв его из зоны вбрасывания (опишите местоположение).

•Но этот рельеф разрешается только в том случае, если мяч в игре находится ближе к лунке, чем зона вбрасывания (См. Правило 14.3).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Е-7 Релиф при вмешательстве электроизгороди, ограничивающей гольф-поле

Назначение. Если в качестве объекта, ограничивающего гольф-поле, используется электроизгородь, то разрешается Местное правило, разрешающее рельеф без штрафа для мяча, лежащего на определенном расстоянии (например, в двух длинах клюшек) от ограждения, ограничивающего гольф-поле. В этих обстоятельствах, чтобы обеспечить свою безопасность, игрок может отмерить две длины клюшки от ограждения и вбросить мяч в области рельефа, размером в одну длину клюшки, но не ближе к лунке, чем место, где мяч лежал первоначально.

Типовое Местное правило Е-7

«Если мяч игрока лежит на *гольф-поле* и в пределах [определенного расстояния, например, двух длин клюшки] от электроизгороди, ограничивающей *гольф-поле*, на лунке [лунках] [укажите местоположение], он может использовать рельеф без штрафа по процедуре Правила 16.1, применяя в качестве точки-ориентира точку, которая находится [укажите расстояние, например, «в двух длинах клюшки»] от этого ограждения и на равном расстоянии от *лунки*, что и местоположение первоначального мяча.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Е-8 Определение зон, запрещенных для игры

Назначение. На гольф-поле могут находиться участки, играть из которых Комитет, возможно, хочет запретить, и в этом случае каждый такой участок должен определяться либо как участок в аномальном состоянии, либо как штрафная область.

Комитет может использовать зону, запрещенную для игры, в различных целях, таких как:

- Защита природы, мест обитания животных и экологически уязвимых областей.
- Предотвращение повреждения молодых деревьев, цветочных клумб, газонпитомников, областей с недавно уложенным дерном или другими посадками.
- Обеспечение безопасности игроков.
- Сохранение мест исторического или культурного значения.

См. Разделы 2G и 5B(5) для получения более подробной информации зонах, запрещенных для игры, и о том, как отчетливо размечать их.

Типовое Местное правило E-8.1

«Область, обозначенная [укажите, как обозначена область, например, синими колышками с зелеными верхушками] [укажите, где она расположена, например, «справа от фервея лунки 8»], является *зоной, запрещенной для игры*, которую следует считать участком в *аномальном состоянии*. При вмешательстве данной *зоны, запрещенной для игры*, игрок должен использовать рельеф без штрафа, согласно Правилу 16.1f».

Типовое Местное правило E-8.2

«Область в пределах [красной][желтой] *штрафной области*, определяемая [укажите, как эта область обозначена и где находится, например, красными/желтыми колышками с зелеными верхушками по правой стороне лунки 8], является *зоной, запрещенной для игры*, которая считается *штрафной областью*; при вмешательстве *зоны, запрещенной для игры* игрок должен использовать рельеф согласно Правилу 17.1e».

E-9 Определение области за пределами гольф-поля, как зоны, запрещенной для игры

Назначение. Несмотря на то, что игрок не может играть мяч, находящийся за пределами гольф-поля, тем не менее, за пределами гольф-поля могут быть области, которые Комитет решит объявить зонами, запрещенными для игры, например, чтобы игроки не повредили растения в этой области, которые вмешиваются в игру мячом, находящимся на гольф-поле. В этом случае игрок должен использовать рельеф без штрафа, если мяч игрока находится на гольф-поле, но область его планируемой стойки находится в зоне, запрещенной для игры, расположенной за пределами гольф-поля, или если его свинг касается чего-либо, находящегося в зоне, запрещенной для игры.

Типовое Местное правило E-9

«[Укажите область] находится *за пределами гольф-поля* и является *зоной, запрещенной для игры*; игрок должен использовать рельеф согласно Правилу 16.1f(2), если его мяч находится на *гольф-поле*, но что-либо в *зоне, запрещенной для игры*, вмешивается в области планируемых *стойки* или свинга игрока. Игроку не разрешается играть мяч, как он лежит.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a».

E-10 Защита молодых деревьев

Назначение. Чтобы предотвратить повреждение молодых деревьев при выполнении игроком удара, Комитет может объявить молодые деревья зоной, запрещенной для игры так, что:

- Если у игрока имеется любое, определенное Правилем 16.1, вмешательство такого дерева, обозначенного как зона, запрещенная для игры, он должен использовать рельеф по Правилу 16.1f.

- Если мяч игрока лежит в штрафной области, он должен либо использовать рельеф без штрафа в пределах штрафной области в соответствии с этим Местным правилом, либо действовать со штрафом в соответствии с Правилем 17.1.

Также Комитет может обозначить несколько молодых деревьев как одну зону, запрещенную для игры.

В качестве альтернативы Комитет может определить молодые деревья участком в аномальном состоянии, и тогда игрок не будет обязан использовать рельеф.

В любом случае такие деревья должны быть обозначены колышками, лентами или каким-либо другим отчетливым способом.

Когда такое дерево вырастет и больше не будет нуждаться в защите, Комитету следует отменить это Местное правило и (или) удалить с дерева обозначающий его объект.

Типовое Местное правило E-10.1

«Молодые деревья, обозначенные [укажите обозначение], являются *зоной, запрещенной для игры*:

- Если мяч игрока лежит в любом месте *гольф-поля*, за исключением *штрафной области*, и мяч лежит на таком дереве, касается такого дерева или такое дерево вмешивается в планируемую *стойку* игрока или область планируемого свинга, то игрок должен использовать рельеф по Правилу 16.1f.
- Если мяч лежит в *штрафной области*, и существует вмешательство такого дерева в *стойку* игрока или область планируемого свинга, игрок должен использовать рельеф со штрафом по Правилу 17.1e.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Типовое Местное правило E-10.2

«Молодые деревья, обозначенные [укажите обозначение] являются *участком в аномальном состоянии*. Игрок может использовать рельеф согласно Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

E-11 Мяч отклонен линией электропередачи

Назначение. Если наличие постоянной воздушной линии электропередачи может влиять на игру на лунке, то Комитет может обязать игрока, мяч которого попал в линию электропередачи (а также в опоры, растяжки или столбы, поддерживающие линию), не учитывать этот удар и переиграть его. Это Местное правило обычно не должно использоваться, если линия электропередачи не мешает игре на лунке или находится за пределами гольф-поля.

Не разрешается Местное правило, которое дает игроку выбор (а не обязывает его) переиграть удар после того, как мяч попал в линию электропередачи.

Типовое Местное правило E-11

«Если имеются *знание или уверенность*, что мяч игрока попал в [укажите конструкцию, например, в линию электропередачи, опору, растяжку или столб, поддерживающий линию электропередачи] во время игры на лунке [укажите номер лунки], то игрок должен переиграть удар, сыграв первоначальный или другой мяч с места выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6).

Если игрок переигрывает удар, но делает это с *неверного места*, он получает **основной штраф** согласно Правилу 14.7а.

Если игрок не переигрывает удар, удар засчитывается, игрок получает **основной штраф**, но не считается, что он сыграл с *неверного места*».

E-12 Обязательное использование фервейных матов

Назначение. Иногда во время игры бывает необходимо защитить части гольф-поля от повреждений, например, когда ограничен рост травы в холодное время года. В этом случае Комитет может обязать использовать маты на участках основной области, подстриженных до высоты фервея или ниже, когда для удара используется клюшка, отличная от паттера.

Не рекомендуется использование этого Местного правила в основной области вне фервея, а также не разрешено ограничивать использование паттеров только в определенных областях.

Указания о том, когда и как можно использовать данное Местное правило, чтобы счета учитывались для целей определения гандикапов, можно получить в правилах или рекомендациях Всемирной системы гандикапов или инструкциях ответственного за гандикапы органа, действующего в местной юрисдикции.

Типовое Местное правило E-12

«Если мяч игрока лежит на участке *основной области*, подстриженном до высоты фервея или ниже, и для удара используется клюшка, отличная от паттера, игрок должен использовать рельеф без штрафа, подняв первоначальный мяч и установив первоначальный мяч или другой мяч на искусственный мат и сыграв его оттуда. Мат должен быть размещен в месте, где мяч пришел в состояние покоя.

Если установленный мяч скатывается с мата, игрок должен попытаться установить его во второй раз. Если мяч снова не остается на мате, мат должен быть перемещен на ближайшее место не ближе к *лунке*, где установленный на мат мяч оставался бы в состоянии покоя.

Если находящийся на мате мяч случайно *сдвинут* до выполнения удара, штрафа нет и мяч должен быть снова установлен на мат.

Если для закрепления мата на земле используется *подставка-ти*, мяч на нее устанавливается не разрешается.

Штраф за игру мячом с *неверного места* в нарушение Местного правила: *Основной штраф по Правилу 14.7а*».

8F Участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля

F-1 Определение участков в аномальном состоянии и неотъемлемых объектов гольф-поля

Назначение. Есть много способов, с помощью которых Комитет может определить участки в аномальном состоянии и неотъемлемые объекты гольф-поля, и поэтому нецелесообразно, да и невозможно приводить полный список Типовых Местных правил, которые могут служить этой цели.

Главное – чтобы участки в аномальном состоянии и неотъемлемые участки гольф-поля в Местных правилах были определены четко и однозначно.

- Для нижеследующих целей Комитет может принимать Местные правила без обязательного их соответствия Типовым местным правилам:

- Для уточнения статуса объектов, которые могут являться препятствиями;
- Для объявления любого искусственного объекта неотъемлемым объектом гольф-поля (а не препятствием);
- Для объявления искусственных покрытий и бордюров дорог неотъемлемыми объектами гольф-поля;
- Для объявления дорог и дорожек, не имеющих искусственного покрытия и бордюров, препятствиями, если они могут несправедливо повлиять на игру;
- Для определения временных препятствий, установленных на гольф-поле или рядом с ним, подвижными, неподвижными или временными неподвижными препятствиями.

В данном разделе отсутствуют Типовые Местные правила в законченном виде ввиду многообразия возможных вариантов, но ниже приведены некоторые примеры формулировок:

- *Ремонтируемый участок* обозначается замкнутой белой линией [или укажите другой цвет или описание в зависимости от ситуации].
- Оголенные камни в областях, постриженных до высоты фервея или короче [или в пределах оговоренного расстояния от фервея, например, в двух *длинах клюшки*] являются *ремонтируемым участком*.
- Области в *бункерах*, из которых вода вымыла песок, в результате чего в песке образовались глубокие промоины, являются *ремонтируемым участком*.
- Надежно закрепленные маты и закрывающие кабели пластиковые рампы являются *неподвижными препятствиями*.
- Защитные ограждения вокруг гринов являются *неподвижными препятствиями*.
- Перекладки забора-ранчо являются [*подвижными* или *неподвижными*] *препятствиями*.
- Искусственные подпорные стенки и сваи, находящиеся в *штрафных областях*, являются *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.
- Провода и другие объекты, [плотно] прикрепленные к деревьям, являются *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.

См. Разделы 2F и 5B(4) для получения более подробной информации об участках в аномальном состоянии.

См. Разделы 2H и 5B(4) для получения более подробной информации о неотъемлемых объектах гольф-поля.

F-2 Ограниченный рельеф для заглубившегося мяча

Назначение. Правило 16.3 обычно разрешает рельеф, когда мяч заглубился в любом месте основной области (кроме песка в областях, которые не пострижены до высоты фервея или короче).

Но Комитет может:

- Разрешить рельеф только для случая, когда мяч заглубился в той части основной области, которая пострижена до высоты фервея или короче.
- Не разрешать рельеф без штрафа для мяча, заглубившегося в стенке или кромке бункера (например, когда стенка состоит из уложенного дерна или почвы).

Типовое Местное правило F-2.1

«Правило 16.3 модифицируется следующим образом:

Релиф без штрафа разрешается только в том случае, если мяч *заглубился* в той части *основной области*, которая пострижена до высоты фервея или короче.

[Для целей настоящего Правила уложенный дерн над *бункерами* не считается постриженным до высоты фервея или короче.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Типовое Местное правило F-2.2

«Правило 16.3 модифицируется следующим образом:

Релиф без штрафа не разрешается, если мяч *заглубился* в [уложенном дерне] [поверхности земли] над *бункерами*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-3 Ремонтируемый участок трактуется как часть расположенного поблизости препятствия

Назначение. Бывает, что ремонтируемый участок расположен непосредственно рядом с неподвижным препятствием. Например, дорожка с искусственным покрытием для каров проходит вокруг клумбы, которую Комитет объявил ремонтируемым участком, или движение каров вызывает повреждения примыкающих к дорожке участков.

Это может привести к сложным процедурам релифа. Используя релиф для одного обстоятельства, игрок может обнаружить, что появилось вмешательство другого обстоятельства; а после использования релифа для этого другого обстоятельства игрок может обнаружить, что вновь появилось вмешательство первого обстоятельства.

Хотя в определении «ближайшая точка полного релифа» подобный сценарий предусмотрен, Комитет может принять решение считать оба обстоятельства единым участком в аномальном состоянии, чтобы позволить игроку выполнить эту процедуру в один прием. Если будет принято такое решение, то область ремонтируемого участка либо следует соединить с неподвижным препятствием белыми линиями, либо следует обозначить каким-либо другим отчетливым способом.

В данном Типовом Местном правиле приводятся примеры, как решать ситуации такого типа:

Типовое Местное правило F-3.1

Если для разметки *ремонтируемого участка* используются белые линии:

«Если *ремонтируемый участок*, обведенный белой линией, имеет привязку к [дороге или дорожке с искусственным покрытием или другому указанному *препятствию*], то они считаются единым участком в аномальном состоянии при использовании релифа по Правилу 16.1».

Типовое Местное правило F-3.2

Если для разметки *ремонтируемого участка* не используются белые линии:

«Если области поврежденной земли непосредственно примыкают к [дорогам или дорожкам с искусственным покрытием или другим указанным *препятствиям*], то они считаются единым участком в аномальном состоянии при использовании релифа по Правилу 16.1».

Типовое Местное правило F-3.3

Для участков с декоративными растениями, таких как цветочные клумбы, окруженных *неподвижным препятствием*, таким как дорожка для каров:

«Если [опишите область, например область с декоративными растениями] (а также все, что растет в этой области), окружена дорогой или дорожкой с искусственным покрытием, то они считаются единым участком в аномальном состоянии при использовании рельефа по Правилу 16.1».

F-4 Обширные повреждения из-за сильного дождя и движения транспортных средств

Назначение. Если в результате сильного дождя на гольф-поле появилось много областей с нетипичными повреждениями гольф-поля (такими как глубокие колеи транспортных средств или глубокие следы обуви зрителей), а обозначить их колышками или линиями практически невозможно, то Комитет имеет полномочия объявить такие нетипичные повреждения ремонтируемым участком:

Типовое Местное правило F-4

«Области нетипичных повреждений, в том числе области, где передвижение зрителей и транспорта в сочетании с влажной погодой существенно изменили поверхность земли, являются *ремонтируемыми участками* только в том случае, если об этом объявлено уполномоченным рефери или членом Комитета.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-5 Неподвижные препятствия вблизи паттинг-гринга

Назначение. Если мяч лежит в любом месте, кроме паттинг-гринга, то неподвижное препятствие на линии игры игрока не является само по себе вмешательством по Правилу 16.1. Рельеф без штрафа обычно не разрешается.

Но если «фартуки» или «воротники» на паттинг-грингах постригаются достаточно коротко, и распространенным ударом является патт извне паттинг-гринга, то неподвижные препятствия, которые находятся рядом с паттинг-грином, могут мешать таким ударам.

В этом случае Комитет может предложить дополнительный вариант рельефа в соответствии с Правилу 16.1, когда мяч игрока лежит в основной области, а неподвижное препятствие рядом с паттинг-грином находится на линии игры игрока.

Комитет может ограничить такой рельеф определенными ситуациями, например, только конкретными лунками или препятствиями, или только в тех случаях, когда мяч и препятствие находятся в части основной области, постриженной до высоты фервея или короче.

Типовое Местное правило F-5.1

«При вмешательстве *неподвижного препятствия* можно использовать рельеф по Правилу 16.1.

У игрока есть дополнительный вариант рельефа, когда такие *неподвижные препятствия* находятся на *паттинг-грине* или вблизи него и на *линии игры*:

Мяч в основной области. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b, если *неподвижное препятствие*:

- Находится на *линии игры* и:

- » На *паттинг-грине* или в пределах двух длин клюшки от *паттинг-грин*, и
- » В пределах двух длин клюшки от мяча.

Однако рельеф должен быть полным – как от физического вмешательства, так и от вмешательства в *линию игры*.

Исключение – Релиф не разрешен, если линия игры является явно нецелесообразной. По данному Местному правилу рельеф не разрешен, если игрок выбирает *линию игры*, которая явно нецелесообразна.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Типовое Местное правило F-5.2

Применяется Типовое Местное правило F-5.1, но с нижеследующим дополнением ко второму абзацу:

«Это Местное правило применяется только тогда, когда и мяч, и *препятствие* находятся на участке *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче.

F-6 Запрещение рельефа для участка в аномальном состоянии, когда он вмешивается только в стойку игрока

Назначение. Комитет может решить не разрешать рельеф при вмешательстве в стойку игрока некоторых обстоятельств, таких как нора животных, поскольку вмешательство в стойку не оказывает существенного влияния на удар или если рельеф из-за вмешательства в стойку может привести к многократному использованию рельефа для сходных обстоятельств, расположенных рядом.

Типовое Местное правило F-6

«Правило 16.1a(1) модифицируется следующим образом:

Релиф не разрешен, если [укажите обстоятельство, для которого ограничивается рельеф] вмешивается только в *стойку* игрока.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-7 Релиф для стыков кусков дерна

Назначение. Часть гольф-поля, на которой были заново уложены куски дерна, часто имеет разметку ремонтируемого участка, пока она не станет полностью пригодной для игры.

Но даже если саму область уже больше не требуется обозначать как ремонтируемый участок, Комитет может разрешить рельеф, если:

- Мяч лежит в одном из стыков кусков дерна (также называемых стыками дернины).
- Стык вмешивается в область планируемого свинга игрока.

Если такие стыки вмешиваются только в стойку игрока, то нет необходимости разрешать рельеф.

Типовое Местное правило F-7

«Если мяч игрока лежит на стыке кусков дерна или касается его, или стык вмешивается в область планируемого свинга игрока:

(а) Мяч в основной области. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b.

(б) Мяч на паттинг-грине. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1d.

Но если стык вмешивается только в *стойку* игрока, то вмешательство отсутствует.

При использовании рельефа все стыки в пределах области нарезанного дерна считаются одним и тем же стыком. Это означает, что, если после вбрасывания мяча игрок имеет вмешательство какого-либо стыка, игрок должен действовать в соответствии с требованиями Правила 14.3с(2), даже если мяч все еще находится в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-8 Релиф от трещин в земле

Назначение. При определённых условиях на некоторых участках гольф-поля могут образовываться трещины в земле. Если мяч придет в состояние покоя в такой трещине, то это существенным образом может повлиять на положение мяча, однако не сильно помешает стойке игрока, и в этом случае рекомендуется Местное правило, которое дает рельеф только для положения мяча и области планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-8

«Трещины в земле [укажите участки гольф поля, например, на участках *основной области*, постриженных до высоты фервея или короче] являются *ремонтируемым участком*. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b.

[Но рельеф не разрешен, если трещина вмешивается только в *стойку* игрока].

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-9 Релиф от корней деревьев на фервее или вблизи него

Назначение. В нетипичной ситуации, когда на фервее обнаруживаются открытые корни деревьев, может оказаться несправедливым запрещать игроку рельеф при вмешательстве таких корней. Комитет может принять решение считать такие корни деревьев на фервее *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1b.

В некоторых случаях, когда открытые корни деревьев обнаруживаются рядом с фервеем, Комитет может считать такие корни деревьев *ремонтируемым участком* также и на определенном расстоянии от фервея (например, в четырех длинах клюшки) и разрешать рельеф без штрафа в соответствии с Правилу 16.1b.

При этом Комитет может ограничить рельеф только ситуациями вмешательства в положение мяча и область планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-9

«Если мяч игрока находится в *основной области*, и имеется вмешательство открытых корней деревьев, которые находятся [укажите участок гольф-поля, например, на участке *основной области*, постриженном до высоты фервея или короче, или в рафе на расстоянии определенного числа длин клюшки от края участка, подстриженного до высоты фервея или короче], то корни деревьев считаются *ремонтируемым участком*.

[Но рельеф не разрешен, если корни деревьев вмешиваются только в *стойку* игрока.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-10 Повреждения, нанесенные животными

Назначение. Бывают случаи, когда животные наносят такие масштабные повреждения, что нецелесообразно обозначать каждую поврежденную область в качестве ремонтируемого участка. Кроме этого, некоторые виды повреждений, нанесенных животными, не предусмотрены Правилom 16.1.

Это Типовое Местное правило дает Комитету возможность решить эти проблемы.

Если животные, в том числе насекомые, наносят гольф-полю повреждения, то Комитет может принять решение считать такие повреждения ремонтируемым участком, для которого разрешается релиф по Правилу 16.1. Это можно сделать, определив соответствующие области или обстоятельства, а не пытаться обозначить каждую поврежденную область.

Комитет может ограничить релиф только для тех повреждений, которые вмешиваются в положение мяча или в область планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-10

«Участки с повреждениями, нанесенными [укажите область гольф-поля, например, в основной области] животными [укажите вид животного], считаются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1b.

[Но релиф не разрешен, если повреждения вмешиваются только в *стойку* игрока.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a».

F-11 Муравейники

Назначение. Муравейники являются свободными помехами и могут быть удалены по Правилу 15.1. Они не являются норами животных, для которых разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Но бывают ситуации, когда трудно или невозможно удалить муравейники (например, если они крупные, жесткие или конической формы). В этом случае Комитет может принять Местное правило, дающее игроку возможность трактовать такие муравейники как ремонтируемые участки.

Не обязательно принимать такое Местное правило в случае огненных муравьев, поскольку огненные муравьи считаются опасной ситуацией с животными, для которой разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.2.

Типовое Местное правило F-11

«[Опишите тип муравейников] муравейники на *гольф-поле* являются, по выбору игрока, *свободными помехами*, которые могут быть удалены по Правилу 15.1, или *ремонтируемым участком*, для которого разрешается релиф по Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a».

F-12 Помет животного

Назначение. Помет птицы или другого животного является свободной помехой, которая может быть удалена в соответствии с Правилom 15.1.

Но если есть опасения, что помет может помешать проведению справедливой игры, то Комитет может предоставить игрокам возможность считать помет ремонтируемым участком, для которого разрешается рельеф по Правилу 16.1.

Если помет считается ремонтируемым участком, но не всегда дает полный рельеф, когда мяч находится на паттинг-грине, то Комитет может также разрешить игрокам без штрафа использовать скребок для гринов или аналогичное вспомогательное оборудование для удаления помета с линии игры, даже если это улучшает линию игры или другие условия, влияющие на удар.

Типовое Местное правило F-12

«По выбору игрока помет [укажите какой тип помета дает право на рельеф, например, гусиный, собачий] может считаться:

- *Свободной помехой*, которая может быть удалена по Правилу 15.1, или
- *Ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф по Правилу 16.1.

[Если помет находится на *паттинг-грине*, то для его удаления с *линии игры* игрок может также использовать скребок для гринов, расположенный рядом с *паттинг-гринами*. Если это улучшает *линию игры* или другие условия, влияющие на удар, то штрафа за нарушение Правила 8.1а нет.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-13 Повреждения от копыт животных

Назначение. Копыта животных, например, оленя или лося, могут нанести гольф-полю повреждения. Такие повреждения могут быть устранены на паттинг-грине (см. Правило 13.1), но в любом другом месте гольф-поля рельеф не разрешен. Комитет может разрешить игрокам использовать рельеф при вмешательстве таких повреждений, считая все такие области ремонтируемым участком и не размечая их.

Поскольку повреждения, нанесенные животными, можно устранять на паттинг-грине, то Комитет может объявить такие повреждения ремонтируемым участком или разрешить игрокам их устранять.

Типовое Местное правило F-13

«Повреждения, нанесенные копытами животных, являются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1.

[Но на *паттинг-грине* Правило 16.1 не применяется, и такие повреждения могут быть устранены в соответствии с *Правилем 13.1*.]

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-14 Скопление свободных помех

Назначение. В определенное время года скопление свободных помех, таких как листья, семена или желуди, могут помешать игроку найти или сыграть свой мяч. Комитет может принять решение считать такие скопления свободных помех в основной области ремонтируемым участком, для которого допускается рельеф без штрафа по Правилу 16.1.

Это Местное Правило не может использоваться для штрафных областей, так как в штрафных областях не разрешается рельеф для участка в аномальном состоянии.

Такое Местное правило следует ограничить лункой (лунками), на которой имеются проблемы такого рода со свободными помехами, и его следует отменить сразу же, как только позволит состояние гольф-поля.

Типовое Местное правило F-14

«Во время игры на лунке [укажите номер лунки] любой участок земли с временным скоплением [укажите тип свободных помех] в основной области или в бункере считается *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-15 Грибы на паттинг-грине

Назначение. Если грибы, растущие на паттинг-грине, могут помешать проведению справедливой игры, то Комитет может считать их *ремонтируемым участком*, чтобы игрок мог использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1d.

Типовое Местное правило F-15

«Грибы, которые растут на *паттинг-грине*, являются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1d.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-16 Бункер, заполненный временной водой

Назначение. Если один или несколько бункеров заполнены временной водой, то рельеф без штрафа по Правилу 16.1с может оказаться недостаточным для справедливой игры, поскольку у игроков остается лишь возможность максимально возможного рельефа или рельефа вне бункера со штрафом в один удар. Комитет может объявить определенные бункеры *ремонтируемыми участками* в основной области, от которых разрешается рельеф без штрафа вне бункера.

Комитету следует использовать это Местное Правило только для конкретно указанных бункеров и не разрешается принимать Местное Правило, объявляющее *ремонтируемыми участками* все бункеры гольф-поля, которые заполнены временной водой. Это обосновано тем, что в течение раунда некоторые полностью затопленные бункеры подсохнут, и было бы неоправданно, чтобы одни игроки использовали рельеф без штрафа от бункера, считающегося *ремонтируемым участком* в основной области, в то время как для других игроков он считался бы бункером, поскольку в момент нахождения в нем мяча игрока он был бы заполнен временной водой лишь частично.

Типовое Местное правило F-16

«*Бункер*, заполненный временной водой [укажите местоположение бункера, например, «слева от грина 5-й лунки»] является *ремонтируемым участком* в основной области. Во время раунда он не считается бункером.

Игрок может использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b.

Все другие бункеры на гольф-поле, независимо от того, содержат ли они временную воду, по-прежнему являются бункерами для всех целей, соответствующих Правилам.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-17 Все дороги и дорожки считаются препятствиями

Назначение. В тех случаях, когда дороги или дорожки, которые не имеют искусственного покрытия, могут помешать справедливой игре, Комитет может решить объявить такие дороги неподвижными препятствиями, для которых разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Типовое Местное правило F-17

«Все дороги и дорожки на *гольф-поле* [или укажите конкретные типы или местоположения], даже если они не имеют искусственного покрытия, считаются *неподвижными препятствиями*, для которых разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-18 Объявление подвижных объектов неподвижными

Назначение. Комитет может принять решение считать неподвижными препятствиями определенные подвижные объекты на гольф-поле, например, все колышки (кроме граничных), урны и указатели, чтобы игроки их не перемещали.

Комитет должен полностью предвидеть возможные последствия такого решения, так как в результате игроки возможно будут нарушать Правило 8.1, перемещая препятствия, которые считаются неподвижными.

Типовое Местное правило F-18

«Все колышки на *гольф-поле* [или укажите подвижные препятствия, которые должны считаться неподвижными] считаются *неподвижными препятствиями*, для которых разрешается релиф без штрафа по Правилу 16.1. Не разрешается использовать релиф по Правилу 15.2.

Штраф за нарушение Местного правила: Основной штраф».

F-19 Окаймляющие канавки вокруг паттинг-гринов

Назначение. Иногда на «фартуках» или «воротниках» паттинг-грин прорезают окаймляющие канавки, чтобы предотвратить распространение на паттинг-грин стелющихся трав. Играть мяч из таких канавок может оказаться сложно, поэтому Комитет может принять решение считать их ремонтируемым участком, для которого разрешается релиф по Правилу 16.1.

Релиф следует разрешать только при вмешательстве в положение мяча или область планируемого свинга.

Типовое Местное правило F-19

«Окаймляющие канавки вокруг «фартуков» или «воротников» *паттинг-гринов* являются *ремонтируемым участком*. Если мяч игрока лежит в такой канавке или касается ее или канавка вмешивается в область планируемого свинга:

(а) Мяч в основной области. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.

(b) Мяч на паттинг-грине (или касается его). Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1d.

Но релиф не разрешен, если канавка вмешивается только в стойку игрока или линию игры.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-20 Бетонные дренажные каналы

Назначение. Иногда на гольф-полях встречаются узкие бетонные дренажные каналы, которые нередко наполняются водой. Это может создать проблемы для игры, потому что:

- Эти каналы являются штрафными областями, согласно Определению.
- Эти каналы часто проходят вблизи от дорожек для каров и больше похожи на неподвижные препятствия, чем на штрафные области.

Комитет может принять решение считать эти дренажные каналы неподвижными препятствиями в основной области, а не штрафными областями.

См. Типовое Местное правило В-4, чтобы узнать, когда открытый водоток может быть объявлен частью основной области.

Типовое Местное правило F-20

«Дренажные каналы, которые сделаны из искусственных материалов и проходят рядом с дорожками для каров, считаются *неподвижными препятствиями в основной области* и являются частью дорожки для каров. Игрок может использовать рельеф без штрафа согласно Правилу 16.1b.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-21 Линии или точки, нанесенные краской

Назначение. Если Комитет наносит краской линии или точки на паттинг-грин или на часть основной области, постриженной до высоты фервея или короче (например, для указания расстояний), он может считать эти области участком в аномальном состоянии, для которого разрешается рельеф без штрафа по Правилу 16.1.

Если такие линии или точки, нанесенные краской, влияют только на стойку игрока, то нет необходимости разрешать рельеф.

В качестве альтернативы Комитет может указать, что для таких линий или точек, нанесенных краской, рельеф без штрафа не разрешается.

Типовое Местное правило F-21.1

«Линии или точки, нанесенные краской на *паттинг-грине* или на части *основной области*, постриженной до высоты фервея или короче, считаются *ремонтируемым участком*, для которого разрешается рельеф по Правилу 16.1.

Но рельеф не разрешен, если линии или точки, нанесенные краской, вмешиваются только в *стойку* игрока.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

Типовое Местное правило F-21.2

«Рельеф без штрафа для линий или точек, нанесенных краской, не разрешается [опишите область, например, в местах, где трава не пострижена до высоты фервея или короче].

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-22 Временные провода и кабели

Назначение. На гольф-поле часто размещают временные провода и кабели для обеспечения соревнования каналами связи и электроэнергией. Эти кабели могут находиться на поверхности земли, над землей или под землей. Обычно таких проводов и кабелей на гольф-поле нет, и они не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, поэтому Комитет может предоставить дополнительный рельеф, если они вмешиваются в игру.

Типовое Местное правило F-22

«Временные электро- и коммуникационные провода и кабели (а также накрывающие их маты и поддерживающие стойки) являются *препятствиями*:

1. Если их можно переместить без существенных усилий и без нанесения повреждений препятствию или гольф-полю, они являются *подвижными препятствиями*, и игрок может удалить их без штрафа по Правилу 15.2.

2. В противном случае они являются *неподвижными препятствиями*, для которых игрок может использовать рельеф следующим образом:

(а) Мяч в основной области или в бункере. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1.

(б) Мяч в штрафной области. Правило 16.1b модифицируется, чтобы разрешить игроку использовать дополнительный вариант рельефа без штрафа при вмешательстве этих *неподвижных препятствий* в *штрафной области*, *вбрасывая мяч* и играя его из области рельефа, определяемой следующим образом:

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного рельефа в этой штрафной области.*
- Размер области рельефа, отмеряемый от точки-ориентира: *Одна длина клюшки, но с нижеперечисленными ограничениями;*
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - » *Должна быть в штрафной области, в которой мяч пришел в состояние покоя,*
 - » *Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и*
 - » *Должна полностью исключить какое-либо вмешательство неподвижного препятствия.*

3. Если есть знание или уверенность, что мяч игрока попал во временный провод или кабель, поднятый над землей, то игрок должен переиграть этот удар, сыграв первоначальный или другой мяч с места выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6).

Если игрок переигрывает этот удар, но делает это *с неверного места*, он получает **основной штраф** согласно Правилу 14.7.

Если игрок не переигрывает этот удар, то он засчитывается, игрок получает **основной штраф**, но не считается, что игрок сыграл с *неверного места*.

4. Покрытые травой траншеи для временных проводов или кабелей в *основной области* являются *ремонтируемым участком*, даже если не размечены. Игрок может использовать рельеф без штрафа согласно Правилу 16.1.

Однако существует два исключения:

Исключение 1 – Мяч попадает в поднятый над землей кабель: Если мяч попадает в поднятую над землей секцию кабеля, то этот удар засчитывается, и мяч должен играть, как он лежит.

Исключение 2 – Мяч попадает в растяжку, поддерживающую временное неподвижное препятствие: Проволочные растяжки, поддерживающие временное *неподвижное препятствие* (ВНП), являются частью ВНП и не подпадают под действие этого Местного правила, если только *Комитет* не решит, что проволочные растяжки должны считаться поднятыми над землей временными проводами или кабелями в соответствии с данным Местным правилом.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7а».

F-23 Временные неподвижные препятствия

Назначение. Если на гольф-поле или рядом с ним временно устанавливаются препятствия, Комитету следует указать, являются они подвижными препятствиями (См. Правило 15), неподвижными препятствиями (См. Правило 16) или временными неподвижными препятствиями (ВНП).

В обычное время ВНП (например, трибуна или палатка) на гольф-поле не установлены, и они не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля. В силу их временного характера данное Местное правило предоставляет дополнительный вариант рельефа, который обычно не разрешается для неподвижных препятствий, хотя игрок по-прежнему может трактовать ВНП как неподвижное препятствие и использовать процедуры рельефа, разрешенные Правилем 16.

Дополнительный вариант, предоставляемый этим Местным правилом, дает игроку возможность получить рельеф, когда ВНП находится на прямой линии между его мячом и лункой (так называемый «рельеф на линии прямой видимости») и, сохраняя такое же расстояние до лунки, переместиться в сторону, чтобы ВНП больше не находилось между мячом игрока и лункой (то есть, переместиться по «равноудаленной дуге»).

Когда игрок использует рельеф при вмешательстве ВНП, будь то в соответствии с этим Местным правилом или процедурами рельефа по Правилу 16, игрок гарантированно исключает физическое вмешательство. Но только в случае, когда игрок применяет рельеф, используя дополнительную опцию рельефа в соответствии с этим Местным правилом, он гарантированно получает полный рельеф от ВНП, находящегося на линии прямой видимости.

Типовое Местное правило F-23

«Определение ВНП: Временное *неподвижное препятствие* (ВНП) – это конструкция, которая временно установлена на *гольф-поле* или рядом с ним, зачастую в связи с проведением конкретного соревнования, и которая закреплена или не соответствует определению «подвижное препятствие».

Примерами ВНП являются: палатки, официальные табло, трибуны, телевизионные вышки и туалеты.

К ВНП относятся любые присоединенные к ним поддерживающие проволочные растяжки, за исключением случаев, когда *Комитет* объявляет поддерживающие проволочные растяжки *неподвижными препятствиями* или временными проводами или кабелями, используя Типовое Местное правило F-22.

Чтобы определить, находится ли мяч под ВНП или находится ли ВНП на линии прямой видимости игрока между мячом и *лункой*, используется внешний контур ВНП.

Для определения границ ВНП или для объединения нескольких ВНП в одно большое ВНП допускается использование линий или колышков.

ВНП отличается от *неподвижного препятствия*, и данное Местное правило разрешает дополнительный рельеф при вмешательстве ВНП. Это означает, что игрок может выбрать процедуру рельефа:

- Использовать процедуру рельефа для участка в аномальном состоянии по Правилу 16, как если бы ВНП было *неподвижным препятствием* (этот рельеф возможен также тогда, когда мяч лежит в *штрафной области* или когда ВНП находится за пределами *гольф-поля*), или
- Использовать дополнительный вариант рельефа, разрешенный данным Местным правилом.

а. Когда разрешается рельеф

Обычно рельеф для ВНП разрешается при физическом вмешательстве ВНП или вмешательстве ВНП в линию прямой видимости.

Вмешательство в соответствии с этим Местным правилом означает, что у игрока есть:

- Физическое вмешательство,
- Вмешательство в линию прямой видимости, или
- Одновременно физическое вмешательство и вмешательство в линию прямой видимости.

(1) Что означает физическое вмешательство временного неподвижного препятствия. Физическое вмешательство имеет место, если:

- Мяч игрока касается ВНП, лежит внутри него или на нем, либо
- ВНП вмешивается в область планируемой *стойки* или область планируемого свинга игрока.

(2) Что означает вмешательство временного неподвижного препятствия в линию прямой видимости. Вмешательство в линию прямой видимости имеет место, если:

- Мяч игрока касается ВНП, лежит внутри него, на нем или под ним, или
- ВНП находится на линии прямой видимости игроком *лунки* (то есть, ВНП находится на прямой линии между мячом и *лункой*), или
- Мяч находится в пределах одной *длины клюшки* (измеренной по равноудаленной дуге от *лунки*) от точки, в которой ВНП будет находиться на линии прямой видимости игроком *лунки* (эта область шириной в одну *длину клюшки* обычно называется «коридор»).

(3) Когда рельеф невозможен, несмотря на вмешательство. Если мяч касается ВНП либо находится внутри ВНП или на нем, то рельеф всегда разрешен.

Но если мяч не касается ВНП и не находится внутри ВНП или на нем, то это Местное правило не дает права на рельеф в любом из следующих случаев:

- В случае физического вмешательства или вмешательства в линию прямой видимости:
 - » Рельеф не разрешается, если очевидно, что играть мяч, как он лежит, явно нецелесообразно по причине, не дающей игроку права на рельеф без штрафа

- (например, когда у игрока нет возможности выполнить *удар* потому, что мяч находится в кустах вне ВНП), или
- » Релиф не разрешается, если вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах; и
 - В случае вмешательства в линию прямой видимости:
 - » Релиф не разрешается, если очевидно, что игрок не сможет выполнить *удар* на такое расстояние, что его мяч достигнет ВНП, и
 - » Релиф не разрешается, если очевидно, что у игрока в данных обстоятельствах нет *удара*, который он мог бы выполнить, и чтобы (а) ВНП (с учетом коридора) находилось бы на линии этого *удара*, и (б) в результате этого *удара* мяч оказался бы на прямой линии, ведущей к лунке.

в. Релиф, когда мяч находится в основной области

Если мяч игрока находится в *основной области*, и имеет место вмешательство ВНП (в том числе, ВНП, находящегося за пределами *гольф-поля*), то игрок может использовать релиф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч и сыграв его из области релифа, определяемой следующим образом:

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного релифа*, в которой отсутствует как физическое вмешательство, так и вмешательство в линию прямой видимости.
- Размер области релифа, отмеряемый от точки-ориентира: Вся область в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира, **но** с нижеперечисленными ограничениями;
- Ограничения на расположение области релифа:
 - » Должна быть в *основной области*,
 - » Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и
 - » Должна полностью исключить как физическое вмешательство ВНП, так и вмешательство ВНП в линию прямой видимости.

Если у игрока имеется физическое вмешательство со стороны ВНП, то вместо использования этого релифа, он может использовать релиф от *участка в аномальном состоянии* по Правилу 16.1, считая ВНП *неподвижным препятствием*. Процедура релифа по Правилу 16.1 возможна также тогда, когда мяч находится в *штрафной области* или когда ВНП находится за пределами *гольф-поля*. См. пункт f данного Местного правила о том, как игрок может действовать по другим Правилам, разрешающим релиф.

с. Релиф, если мяч находится в бункере или штрафной области.

Если мяч игрока находится в *бункере* или *штрафной области*, и имеет место вмешательство ВНП (в том числе, ВНП, находящегося за пределами *гольф-поля*), то игрок может использовать релиф без штрафа или со штрафом:

(1) Релиф без штрафа: Игра из бункера или из штрафной области. Игрок может использовать релиф без штрафа в соответствии с пунктом в, с **тем исключением**, что *ближайшая точка полного релифа*, в которой отсутствует вмешательство, должна находиться в этом *бункере* или в этой *штрафной области*.

Если в этом *бункере* или этой *штрафной области* нет точки, в которой отсутствует вмешательство, то игрок по-прежнему может использовать релиф без штрафа, как это описано выше, приняв в качестве точки-ориентира для определения *области релифа* точку *максимально возможного релифа* в этом *бункере* или в этой *штрафной области*.

(2) Релиф со штрафом: Игра вне пределов бункера или вне штрафной области. С **одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч и сыграть его из области рельефа, определяемой следующим образом:

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного рельефа* не ближе к лунке, в которой отсутствует как физическое вмешательство, так и вмешательство в линию прямой видимости, и которая находится вне пределов этого *бункера* или этой *штрафной области*.
- Размер области рельефа, отмеряемый от точки-ориентира: Вся область в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира, **но** с нижеперечисленными ограничениями;
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - » Может находиться в любой *области гольф-поля*, за исключением этого *бункера* или этой *штрафной зоны* или какого-либо *паттинг-грена*,
 - » Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и
 - » Должна полностью исключить как физическое вмешательство ВНП, так и вмешательство ВНП в линию прямой видимости.

Если у игрока имеется физическое вмешательство со стороны ВНП, то вместо использования этой процедуры рельефа, он может использовать рельеф для участка в *аномальном состоянии* по Правилу 16.1с, считая ВНП *неподвижным препятствием*.

Релиф по Правилу 16.1b возможен также тогда, когда ВНП находится за пределами гольф-поля или когда мяч находится в *штрафной области*. Если мяч находится в штрафной области, то точка-ориентир и область рельефа должны находиться в этой штрафной области.

См. пункт f данного Местного правила о том, как игрок может действовать по другим Правилам, разрешающим рельеф.

d. Релиф, если мяч внутри ВНП не найден

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в ВНП:

- Игрок может использовать рельеф согласно данному Местному правилу, используя приблизительно определенную точку, находящуюся на *гольф-поле*, в которой мяч в последний раз пересек границу ВНП, как точку местоположения мяча для целей определения *ближайшей точки полного рельефа*.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы использовать такой рельеф:
 - » Первоначальный мяч больше не является мячом в *игре*, и играть им нельзя.
 - » Это относится даже к ситуации, когда он найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b).

Но если отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя внутри ВНП, то игрок должен играть со штрафом *удар и расстояние* (См. Правило 18.2).

e. Полномочия Комитета по изменению процедур рельефа при вмешательстве ВНП

Принимая это Местное правило, *Комитет* может изменить процедуры рельефа, предлагаемые в пунктах b и c, одним или обоими следующими способами:

(1) Возможное или обязательное использование зон вбрасывания. *Комитет* может разрешить или обязать игрока использовать зону вбрасывания в качестве *области рельефа*, когда он действует в соответствии с настоящим Местным правилом. При этом *Комитет* может установить зону вбрасывания, если игрок использует рельеф только при физическом

вмешательстве ВНП или только при вмешательстве ВНП в линию прямой видимости либо зона вбрасывания может использоваться для рельефа при вмешательстве обоих типов.

(2) Вариант рельефа «С любой стороны». Комитет может дать игроку возможность использовать рельеф с другой стороны ВНП в дополнение к вариантам рельефа, разрешенными пунктами b и c настоящего Местного правила. Но вариант рельефа «с любой стороны» не применяется, когда используются процедуры Правила 16.1.

f. Игрок может действовать в соответствии с другими Правилами, предоставляющими рельеф

(1) Использование рельефа с помощью процедур, описанных в Правиле 16.1 или в этом Местном правиле. Если у игрока есть физическое вмешательство ВНП, как определено в пункте a, то игрок может выбрать:

- Или использовать процедуры рельефа в соответствии с Правилем 16.1 или
- Или использовать данное Местное правило.
- Но игрок не может использовать рельеф вначале по одному из этих вариантов, а затем использовать рельеф по другому варианту.

Если игрок решает использовать процедуру рельефа для участка в аномальном состоянии по Правилу 16.1, он должен трактовать ВНП как *неподвижное препятствие*, и использовать рельеф в зависимости от того, где находится мяч:

- В основной области – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1b.
- В бункере – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1c.
- В штрафной области – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1c, как если бы мяч лежал в бункере.
- На паттинг-грине – с использованием процедур, изложенных в Правиле 16.1d.

(2) Использование рельефа по Правилам 17, 18 или 19. Это Местное правило не препятствует игроку использовать рельеф по Правилам 17, 18 или 19 вместо использования рельефа для ВНП в соответствии с данным Местным правилом.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф по Правилу 14.7a».

F-24 Релиф от неподвижного препятствия в штрафной области

Назначение. Когда мяч игрока находится в штрафной области, и игроку мешает неподвижное препятствие, рельеф не разрешен (см. Правило 16.1a(2)). Тем не менее, бывают случаи, когда Комитет может разрешить рельеф без штрафа в пределах штрафной области от определенных препятствий.

При использовании этого Местного правила Комитет должен указать, в отношении какого неподвижного препятствия оно применяется (а не разрешать рельеф без штрафа от всех неподвижных препятствий), а также на какой лунке, если только оно не применяется на всех лунках.

Типовое Местное правило F-24

«Релиф при вмешательстве [укажите, каких *неподвижных препятствий*], расположенных в *штрафной области* на [укажите номер лунки], разрешен в соответствии с Правилем 16.1b, со следующими изменениями:

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного рельефа должна находиться в этой штрафной области.*

- Размер области рельефа, отмеряемый от точки-ориентира: одна *длина клюшки*, но с нижеперечисленными ограничениями;
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - » Должна находиться в *штрафной области*, в которой мяч пришел в состояние покоя,
 - » Не может находиться ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и
 - » Должен обеспечиваться полный рельеф от любого вмешательства *неподвижного препятствия*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф согласно Правилу 14.7а».

F-25 Измерения для определения ближайшей точки полного рельефа нельзя выполнять сквозь участок в аномальном состоянии, над ним или под ним.

Назначение. Бывают случаи, когда игроку мешает участок в аномальном состоянии, такой как узкий забор или стена, и ближайшая точка полного рельефа находится на другой стороне этого участка в аномальном состоянии, что может иметь крайне нежелательный результат использования рельефа.

Несмотря на то, что игроку разрешено откладывать длины клюшки через объекты или сквозь них, Комитет может запретить определять ближайшую точку полного рельефа, проводя измерения сквозь участок в аномальном состоянии, над ним или под ним.

Комитет может также использовать это Типовое Местное правило, чтобы игроки не имели возможности делать измерения через объект или сквозь его.

Типовое Местное правило F-25.1

«При использовании рельефа согласно Правилу 16.1 измерения для определения *ближайшей точки полного рельефа* нельзя выполнять сквозь [укажите участок в аномальном состоянии и номер лунки], над ним или под ним.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф согласно Правилу 14.7а».

Типовое Местное правило F-25.2

«При использовании рельефа от [укажите участок в аномальном состоянии и номер лунки] *область рельефа* должна находиться на той же стороне участка в аномальном состоянии, что и точка-ориентир.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф согласно Правилу 14.7а».

F-26 Калитки в заборах и стенах, ограждающих гольф-поле

Назначение. Если Комитет хочет запретить игрокам рельеф без штрафа при вмешательстве закрытой калитки в заборе или стене, ограждающей гольф-поле (например, когда это вход в частную собственность), он может трактовать такую находящуюся в закрытом положении калитку как часть граничного объекта.

Комитет должен заранее рассмотреть последствия этого Местного правила, поскольку перемещение калитки может привести к нарушению игроками Правила 8.1.

Типовое Местное правило F-26

«Любая закрытая калитка, закрепленная в стене и заборе, ограничивающем *гольф-поле*, являются частью *границного объекта*. Релиф от такой калитки по Правилам 15.2 или 16.1 не разрешен.

Но открытая калитка не считается частью *границного объекта* и может быть закрыта или перемещена в другое положение».

8G Ограничения на использование определенного снаряжения

G-1 Перечень соответствующих требованиям головок драйверов

Назначение. Чтобы устранить все сомнения в том, что используемые на соревновании драйверы соответствуют требованиям, Комитет может обязать игроков использовать только те драйверы, головки которых прошли аттестацию и были признаны соответствующими Правилам о снаряжении. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов можно найти на сайте RandA.org.

Местное правило рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или элитных любителей).

Даже если это Местное правило не введено, любой используемый драйвер должен соответствовать требованиям Правил о снаряжении.

Типовое Местное правило G-1

«Головка любого драйвера, который игрок использует для выполнения удара, идентифицируемая по модели и лофту, должна быть представлена в действующем «Перечне соответствующих требованиям головок драйверов», выпускаемом R&A.

Этот перечень регулярно обновляется и его можно найти на сайте RandA.org.

Исключение – Драйверы с головками, произведенными до 1999 года: Драйверы с головками, произведенными до 1999 года, не требуют соблюдения данного Местного правила.

Штраф за выполнение удара клюшкой в нарушение данного Местного правила: Дисквалификация.

В соответствии с этим Местным правилом нет штрафа за переноску, но не выполнение удара драйвером, который отсутствует в «Перечне соответствующих требованиям головок драйверов».

G-2 Спецификации по желобкам и точечным углублениям

Назначение. С 1 января 2010 года Правила о снаряжении были пересмотрены с целью ввести новые спецификации по желобкам и точечным углублениям для всех клюшек, кроме драйверов и паттеров. Пока не будет отдельного уведомления, публикуемого за четыре года до даты, клюшки, изготовленные до 2010 года, не должны соответствовать этим спецификациям.

Но Комитет может принять Местное правило, требующее от игроков использовать только клюшки, которые соответствуют всем спецификациям, включенным в текущие Правила о снаряжении. Это условие рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или элитных любителей).

Базу данных о снаряжении, которая поможет узнать, какие клюшки разрешено использовать, можно найти на RandA.org.

Типовое Местное правило G-2

«При выполнении удара игрок должен использовать клюшки, которые соответствуют спецификациям по желобкам и точечным углублениям, содержащихся в *Правилах о снаряжении*, вступившим в силу с 1 января 2010 года.

База данных по снаряжению для фервейных вудов, гибридов, айронов и веджей, которые были проверены на соответствие действующим *Правилам о снаряжении*, находится на сайте RandA.org.

Штраф за выполнение удара клюшкой в нарушение данного Местного правила: Дисквалификация.

В соответствии с этим Местным правилом нет штрафа за переноску, но не за выполнение удара клюшкой, которая не соответствует требованиям Спецификаций по желобкам и точечным углублениям».

G-3 Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа

Назначение. Чтобы устранить все сомнения в том, что используемые в соревновании мячи соответствуют требованиям, Комитет может обязать игроков использовать только те мячи, которые прошли аттестацию и были признаны соответствующими Правилам о снаряжении.

Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа, обновляемый ежемесячно, можно найти на сайте RandA.org.

Даже если не было принято это Местное правило, любой используемый мяч должен соответствовать требованиям Правил о снаряжении.

Типовое Местное правило G-3

«Любой мяч, используемый для выполнения удара, должен быть представлен в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа, выпускаемом R&A.

Этот перечень регулярно обновляется и его можно найти на сайте RandA.org.

Если мяч, который не представлен в Перечне соответствующих требованиям мячей, был вброшен, установлен или возвращен на место, но еще не был сыгран, игрок может без штрафа исправить ошибку согласно Правилу 14.5.

Штраф за выполнение удара мячом, который отсутствует в действующем Перечне, в нарушение данного Местного правила: Дисквалификация».

G-4 Правило одного мяча

Назначение. Чтобы запретить игроку использовать мячи с разными игровыми характеристиками в зависимости от характера лунки или удара, играемыми во время раунда, Комитет может обязать игроков использовать только один тип мяча, который включен в Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа.

Каждый элемент списка в Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа считается отдельным мячом. Мячи с одинаковой маркировкой, но разных цветов, считаются разными мячами.

Местное правило рекомендуется использовать только для соревнований, в которых участвуют высококвалифицированные игроки (то есть, соревнований для профессионалов или соревнований для элитных любителей).

Типовое Местное правило G-4

«Во время *раунда* каждый мяч, по которому игрок выполняет *удар*, должен быть одной и той же марки и модели, указанных в одном элементе списка в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа.

Если мяч другой марки и (или) модели был *вброшен, возвращен* на место или установлен, но еще не сыгран, игрок может без штрафа исправить ошибку в соответствии с Правилom 14.5. При исправлении ошибки игрок должен использовать мяч той же марки и модели, которые использовались в начале *раунда*.

Если игрок обнаружил, что он играл мячом в нарушение данного Местного правила, он должен при игре из следующей области-ти вернуться к использованию мяча той же марки и модели, которые использовались в начале *раунда*; в противном случае, игрок подлежит **дисквалификации**.

Если нарушение было обнаружено во время игры на лунке, игрок может завершить игру на этой лунке мячом, сыгранным с нарушением этого условия, или установить мяч правильной марки и модели на место, с которого был поднят мяч, сыгранный в нарушение данного Местного правила.

Штраф за выполнение удара мячом в нарушение Местного правила: Игрок получает **один удар штрафа** на каждой лунке, на которой он нарушал данное Местное правило».

G-5 Запрет на использование устройств для измерения расстояния

Назначение. Хотя Правило 4.3 позволяет игрокам использовать снаряжение для измерения расстояния (при соблюдении определенных требований), Комитет может принять решение о запрете использования любых электронных устройств для измерения расстояния.

Типовое Местное правило G-5

«Правило 4.3a(1) модифицируется следующим образом:

Во время *раунда* игроку не разрешается получать информацию о расстоянии с помощью электронного устройства для измерения расстояния.

Штраф за нарушение Местного правила – см. положение о штрафах в Правиле 4.3».

G-6 Запрещение использования моторизованных транспортных средств

Назначение. Комитет может запретить игрокам использовать во время раунда любой вид моторизованных транспортных средств, например, гольф-каров. Это требование может быть уместным, когда Комитет считает, что перемещение пешком является частью соревнования, или что использование моторизованных транспортных средств может быть небезопасным или повредить гольф-поле.

Принимая это Местное Правило, Комитет может разрешить моторизованные транспортные средства в отдельных случаях, например, чтобы перевозить игроков с одной лунки на другую, когда эти лунки находятся далеко друг от друга, или разрешить члену Комитета подвезти игрока, когда он сыграл или ему предстоит сыграть повторно со штрафом удар и расстояние.

Если игрок согласился, чтобы его подвезли, не имея на это разрешения Комитета, то Комитет может не применять штраф, если бы Комитет сам при обращении игрока разрешил

перевозку игрока в такой же ситуации. Например, если игрок, который потерял мяч и должен вернуться в область-ти, согласился, чтобы его подвез волонтер, когда поблизости не оказалось никого из членов Комитета, то Комитет может не применять штраф, как если бы члены Комитета сами перевезли игрока по его просьбе.

Но если Местное правило не разрешает моторизованные транспортные средства, то принципиальным моментом этого Местного правила является то, что игроки должны пройти все гольф-поле пешком, поэтому не следует разрешать перевозить игрока, если он еще не прошел необходимое расстояние пешком. Например, если игрок после удара из области-ти делает паузу, чтобы купить освежающий напиток, а затем соглашается, чтобы к мячу подвез волонтер, то штраф по Местному правилу не следует отменять.

Типовое Местное правило G-6

«Во время *раунда* игроку или *кедди* не разрешается перемещаться на моторизованных транспортных средствах любого вида, **за исключением** случаев, когда получено разрешение *Комитета* до или после того, как это произошло.

[Игроку, который сыграл или будет играть со штрафом *удар и расстояние*, всегда разрешается перемещаться на моторизованном транспортном средстве.]

[Игроки и *кедди* могут перемещаться на челночном транспортном средстве между лунками [укажите лунку] и [укажите лунку].]

Штраф за нарушение Местного правила: Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой имело место нарушение данного Местного правила. Если нарушение произошло между игрой на двух лунках, штраф применяется на следующей лунке».

G-7 Запрещение использования определенных типов обуви

Назначение. Чтобы уберечь гольф-поле от повреждений, Комитет может запретить использование ботинок с металлическими или традиционно сконструированными шипами.

Комитет может также запретить использование обуви с другими особенностями, которые могут вызвать нежелательные повреждения.

Типовое Местное правило G-7

«Правило 4.3а модифицируется следующим образом:

Во время *раунда* игроку не разрешается выполнять *удар* во время ношения следующей обуви:

- С традиционными шипами – то есть шипами, имеющими одну или несколько точек, предназначенных для глубокого проникновения в поверхность земли (независимо от того, сделаны ли они из металла, керамики, пластика или других материалов); или
- С шипами любой конструкции, полностью или частично изготовленными из металла, если такой металл может касаться *гольф-поля*.

Штраф за нарушение Местного правила – см. положения о штрафах в Правиле 4.3».

G-8 Запрещение или ограничение использования аудио и видео устройств

Назначение. Правило 4.3а(4) разрешает игроку использовать снаряжение для прослушивания аудио или просмотра видео, не имеющих отношения к игровому

соревнованию. Но Комитет может принять Местное правило, полностью запрещающее использование аудио и видео устройств во время раунда.

Типовое Местное правило G-8

«Правило 4.3a(4) модифицируется следующим образом:

Во время *раунда* игроку не разрешается прослушивать или просматривать контент любого характера на персональном аудио или видео устройстве.

Штраф за нарушение Местного правила – См. положение о штрафах в Правиле 4.3».

G-9 Замена сломанной или существенно поврежденной клюшки

Назначение. Правило 4.1a(2) разрешает игроку отремонтировать или заменить клюшку, которая была повреждена во время раунда, за исключением случаев намеренной порчи. Однако Комитет может принять Местное правило, которое разрешает замену клюшки только тогда, когда она сломана или существенно повреждена (но не тогда, когда она треснула).

Типовое Местное правило G-9

«Правило 4.1a(2) модифицируется следующим образом:

Правило 4.1a(2) применяется с тем исключением что, клюшка, поврежденная игроком или его кедди во время *раунда* (или во время остановки игры по Правилу 5.7a), может быть заменена, только если она сломана или существенно повреждена.

Для целей данного Местного правила:

Считается, что клюшка «сломана или существенно повреждена», если:

- Шафт разломился на части или мелкие осколки либо погнулся (но не тогда, когда на шафте образовалась лишь вмятина),
- Область удара головки клюшки явным образом деформирована (но не тогда, когда на лицевой поверхности головки клюшки образовалась лишь царапина или трещина),
- Головка клюшки явным образом существенно деформирована (но не тогда, когда на головке клюшки образовалась лишь трещина),
- Головка клюшки отделилась от шафта или ее крепление ослабло, или
- Ослабло крепление рукоятки.

Исключение: Если на головке клюшки или на ее лицевой стороне образовалась трещина, то клюшка не считается «сломанной или существенно поврежденной».

Штраф за нарушение Местного правила – См. Правило 4.1b».

G-10 Запрет на использование клюшек длиннее 46 дюймов (116,84 см)

Назначение: Чтобы ограничить максимально допустимую длину клюшки, Комитет может принять Местное правило, которое устанавливает ограничение в 46 дюймов на максимальную длину клюшки, за исключением паттера.

Допускается погрешность измерения на превышение 46 дюймов на 0,20 дюйма.

Процедура измерения клюшки объясняется в Правилах о снаряжении, часть 2.1с, рис.3.

Это Местное правило рекомендуется для использования в соревнованиях только с участием высококвалифицированных игроков (т. е. профессиональных соревнованиях и элитных любительских соревнованиях).

Во избежание сомнений, во время действия этого Типового местного правила не применяется исключение по физической необходимости, которое могло бы позволить игроку использовать клюшки длиннее 46 дюймов.

Типовое Местное правило G-10

«При выполнении удара игроку не разрешается использовать клюшку, за исключением паттера, длина которой превышает 46 дюймов.

Штраф за выполнение удара клюшкой в нарушение этого Местного правила: Дисквалификация.

По этому Местному правилу штрафа нет, если клюшка, не соответствующая этим требованиям по длине, переносится, но удар ею не выполняется».

G-11 Ограничение на использование вспомогательных материалов для чтения гринов

Назначение: Правило 4.3 и, в частности, Разъяснение 4.3а/1 налагают ограничения на размер и масштаб детализированных материалов для чтения гринов. Но для того, чтобы игроки и кедди читали линию игры на паттинг-грине только посредством своего восприятия, Комитет может дополнительно ограничить использование вспомогательных материалов для чтения грина, введя требование, чтобы игроки на протяжении всего раунда использовали только ярдеч-бук (yardage book), который разрешен для использования на этом соревновании.

Это Местное правило предназначено только для соревнований самого высокого уровня и при этом только для тех соревнований, на которых Комитет может реально провести процедуру утверждения ярдеч-бук.

При введении этого Местного правила Комитет отвечает за утверждение ярдеч-бук, который игроки могли бы использовать, и такой утвержденный ярдеч-бук должен содержать схемы паттинг-гринов с минимальной детализацией (например, указывающей значительные уклоны, ярусы или мнимые границы, которые делят грин на сектора).

Игроки и кедди могут добавлять рукописные заметки в утвержденный ярдеч-бук с описанием лунок, чтобы помочь себе с чтением линии игры на паттинг-грине, если такие записи разрешены настоящим Местным правилом.

Типовое Местное правило G-11

«Правило 4.3а модифицируется следующим образом:

Во время раунда игрок может использовать только ярдеч-бук (yardage book), одобренный Комитетом. Это ограничение также распространяется на любые другие карты гольф-поля, в том числе схемы размещения лунок.

К рукописным заметкам и другим материалам, используемым игроком, которые могут помочь с чтением линии игры на паттинг-грине, применяются дополнительные ограничения:

- Рукописные заметки могут быть добавлены в утвержденный ярдеч-бук или утвержденную схему размещения лунок до раунда или во время раунда только игроком или его кедди и только на основе информации, собранной самим игроком или его кедди;
- Рукописные заметки могут содержать информацию, полученную только из личного опыта игрока или его кедди на гольф-поле или во время просмотра телетрансляции, но ограничиваются информацией, которая получена:

- » При наблюдении за катящимся или сыгранным мячом (будь то игроком, *кедди* или кем-то другим) или
- » Через восприятие игрока или *кедди* или при общем наблюдении за *паттинг-грином*.

Эти дополнительные ограничения на рукописные заметки или другие материалы не распространяются на информацию, которая не может оказать игроку помощь в чтении *линии игры* на *паттинг-грине* (например, рукописная или печатная информация, напоминающая игроку, о чем думать во время свинга, или указывающая длины ударов клюшек игрока).

Во время *раунда*, если игрок использует:

- Ярдеч-бук, другие карты *гольф-поля* или схему с размещением лунок, не утвержденные *Комитетом*,
- Утвержденный ярдеч-бук или утвержденную схему размещения лунок, содержащие рукописную заметку или информацию, полученную неразрешенным способом, или
- Любые другие материалы, которые могут помочь в чтении *линии игры* на *паттинг-грине* (будь то на конкретном *паттинг-грине* или на гринах в целом),

игрок нарушает данное Местное правило.

Термин «использовать» означает:

- Просматривать любую страницу ярдеч-бук или другие карты *гольф-поля* или схему размещения лунок, которые не были одобрены *Комитетом*, или
- Просматривать что-либо из нижеперечисленного, если это может помочь игроку или *кедди* с чтением *линии игры* на *паттинг-грине*:
 - » страницу в утвержденном ярдеч-бук или утвержденной схеме размещения лунок, содержащую рукописную заметку или информацию, полученную неразрешенным способом, или
 - » любые другие материалы.

Штраф за нарушение этого Местного правила:

Штраф за первое нарушение: Основной штраф

Штраф за второе нарушение: Дисквалификация».

G-12 Запрет на использование вспомогательных материалов для чтения линии игры для удара с паттинг-грин

Назначение. Разъяснение 4.3а/1 ограничивает размер и масштаб детализированных карт паттинг-гринов и любых подобных электронных или цифровых материалов, которые игрок может использовать во время раунда для чтения линии игры на паттинг-грине так, чтобы умение игрока читать грины оставалось для него обязательным навыком игры на гринах. Но Комитет может сделать еще больший акцент на навыках и умении игрока читать линию игры на паттинг-грине, запретив для этой цели использование любых материалов такого типа.

Типовое Местное правило G-12

«Правило 4.3а модифицируется следующим образом:

Во время *раунда* игроку не разрешается использовать любые рукописные, печатные, электронные или цифровые материалы для помощи в чтении *линии игры* для любого удара, выполняемого на *паттинг-грине*.

Штраф за нарушение этого Местного правила:

Штраф за первое нарушение: Основной штраф

Штраф за второе нарушение: Дисквалификация».

8Н Кто может помогать игрокам или давать советы

Н-1 Обязательное или запрещенное использование кедди. Ограничения на использование кедди

Назначение. Комитет может модифицировать Правило 10.3, чтобы:

- Запретить использовать кедди,
- Обязать игроков использовать кедди, или
- Ограничить игрока в выборе кедди (например, потребовать, чтобы кедди был гольфистом-любителем, не разрешать в качестве кедди родителя, родственника, другого игрока этого соревнования и т.д.).

Типовое Местное правило Н-1.1

Если кедди не разрешены:

«Игроку не разрешается пользоваться услугами *кедди* во время *раунда*.

Штраф за нарушение Местного правила: Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой у него был *кедди*. Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке».

Типовое Местное правило Н-1.2

Если игрока ограничивают в выборе кедди:

«Игроку не разрешается во время *раунда* иметь в качестве своего *кедди* [укажите, кто запрещается в качестве *кедди*, например, родитель или опекун].

Штраф за нарушение Местного правила: Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой ему помогал такой *кедди*. Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке».

Типовое Местное правило Н-1.3

Если у игрока должен быть *кедди*:

«У игрока во время *раунда* должен быть *кедди*.

Штраф за нарушение Местного правила: Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время которой у него отсутствует *кедди*».

Н-2 Назначение советчика в командном соревновании

Назначение. Согласно Правилу 24.4а в командном соревновании, в том числе в совмещенном командном и индивидуальном соревновании, Комитет может разрешить каждой команде назвать одного или двух человек, которые могут давать советы членам команды во время игры на гольф-поле:

- «Советчик» должен быть представлен Комитету до того, как он начнет давать советы.
- Комитет может ограничивать типы советов, которые может давать этот человек (например, не разрешать советчику указывать линию игры, когда мяч лежит на паттинг-грине).
- Комитет может запретить советчику ходить по определенным частям гольф-поля (например, по паттинг-гринам).
- Обычно Комитет не разрешает, чтобы в каждой команде было два советчика, если только характер соревнования не предполагает этого, например, в соревновании, в котором не разрешены кедди или в каждой команде имеется большое количество игроков.
- Комитету следует определить соответствующее наказание за нарушения со стороны советчика. Это может быть штраф, налагаемый на конкретного игрока, которому была оказана помощь неразрешенным образом, или общий штраф для команды, например, добавление двух ударов к счету команды в соревновании в игре на счет ударов.

Типовое Местное правило Н-2

«Каждая команда может назвать [одного / двух] советчика [советчиков], у которого игроки команды могут спрашивать *совет* и получать *совет* во время *раунда*. Команда должна представить каждого советчика *Комитету* прежде, чем любой игрок команды начнет свой *раунд*.

[Команда может заменить своего советчика во время *раунда*, но должна сообщить об этом *Комитету*.]

[Советчику не разрешено указывать *линию игры* [или ходить по *паттинг-грину*], когда мяч игрока команды лежит на *паттинг-грине*].

Штраф за нарушение Местного правила: *Основной штраф согласно Правилу 10.2.*»

Н-3 Ограничение на то, кто может быть капитаном команды

Назначение. По Правилу 24.3 в командном соревновании Комитет может устанавливать ограничения на то, кто может выступать в качестве капитана команды, и на действия капитана команды по Правилу 24.4а. Если разрешаются советчики (см. Типовое Местное правило Н-2), капитан команды может быть также советчиком.

Типовое Местное правило Н-3

«Капитан команды должен быть [укажите ограничивающие требования, например, быть членом того же самого клуба]».

Н-4 Советчик как представитель стороны игрока

Назначение. Комитет может установить, что советчик имеет тот же статус, что и представитель стороны, чтобы к его действиям применялись Правила гольфа (например, что игрок получает штраф по Правилу 9.4, если советчик вызвал сдвиг мяч игрока).

Типовое Местное правило Н-4

«Советчик имеет тот же статус по отношению к каждому члену своей команды, что и представитель *стороны*».

Н-5 Советы, когда члены команды играют в одной группе

Назначение. По Правилу 24.4с в игре на счет ударов, когда счет игрока за раунд идет в зачет только командного соревнования, Комитет может принять Местное правило, разрешающее членам команды, играющим в одной группе, давать друг другу советы, даже если они не являются партнерами.

Типовое Местное правило Н-5

«Правило 10.2 модифицируется следующим образом:

Если два игрока из одной команды играют вместе в одной группе, эти игроки могут давать совет и спрашивать *совет* друг у друга во время *раунда*».

8I Когда и где игроки могут тренироваться

I-1 Тренировка перед раундами

Назначение. В Правиле 5.2 говорится о тренировках на гольф-поле перед раундом, во время раунда или между раундами соревнования:

- Матчевая игра (Правило 5.2a). Игроки в матчевой игре могут тренироваться на гольф-поле до раунда или между раундами, поскольку обычно у них для этого есть одинаковые возможности, потому что они играют в одно и то же время.
- Игра на счет ударов (Правило 5.2b). Игрокам не разрешается тренироваться на гольф-поле перед раундом в день соревнования, поскольку у них для этого может не быть одинаковых возможностей, потому что обычно они играют в разных группах и в разное время. Но им разрешается тренироваться в день соревнования после того, как их игра в соревновании в этот день будет завершена.
- Матчевая игра и игра на счет ударов (Правило 5.5b). После завершения лунки и до начала следующей лунки игрок может выполнять патты или чипы на паттинг-грине только что завершенной лунки, области-ти следующей лунки или любом тренировочном грине, либо поблизости от них.

Есть много различных соображений относительно того, разрешать ли тренировку на гольф-поле, например справедливость по отношению к другим игрокам, возможное вмешательство в подготовку гольф-поля к игре и работы по обслуживанию гольф-поля, наличие времени до раунда или между раундами, или когда именно игрокам рекомендуется играть на гольф-поле помимо соревнования.

По этим или другим причинам Комитет может принять Местное правило, которое модифицирует положения, имеющиеся по умолчанию, разрешая или запрещая такую тренировку полностью или ограничивая ее, когда, где и каким образом такая тренировка может иметь место.

Типовое Местное правило I-1.1

«Правило 5.2a модифицируется следующим образом:

Игроку запрещается тренироваться на соревновательном *гольф-поле* перед *раундом* или между *раундами*.

[Либо, если игрокам разрешено тренироваться ограниченно: опишите эти ограничения, а также когда, где и каким образом игрок может тренироваться на *гольф-поле*.]

Штраф за нарушение этого Местного правила:

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

- Штраф за второе нарушение: **Дисквалификация**

Типовое Местное правило I-1.2

«Правило 5.2b модифицируется следующим образом:

Игроку разрешается тренироваться на соревновательном *гольф-поле* перед *раундом* или между *раундами*.

[Либо, если игрокам разрешено тренироваться ограниченно: опишите эти ограничения, а также когда, где и каким образом игрок может тренироваться на *гольф-поле*.]

[Либо, если игрокам запрещено тренироваться на *гольф-поле* как до *раунда*, так и между *раундами*: «Игроку не разрешается тренироваться на *гольф-поле* до *раунда* или между *раундами*»].

I-2 Запрещение тренировки на предыдущем паттинг-грине или около него

Назначение. Правило 5.5b разрешает игроку между игрой на двух лунках тренировать патты или чипы на паттинг-грине только что сыгранной лунки или около него. Но если это может повлиять на темп игры или по другим причинам (например, чтобы не дать игрокам наиграть будущие места расположения лунок), Комитет может запретить такую тренировку. Комитет может также запретить игрокам тренировать патты или чипы между лунками на любом тренировочном грине или поблизости от него.

Типовое Местное правило I-2

«Правило 5.5b модифицируется следующим образом:

Между игрой на двух лунках игроку запрещается:

- Выполнять какие-либо тренировочные удары на *паттинг-грине* последней сыгранной лунки или рядом с ним, или
- Тестировать поверхность этого *паттинг-грин*, а именно катать мяч или тереть поверхность *паттинг-грин*.
- [Выполнять тренировочные удары на тренировочном грине или поблизости от него].

Штраф за нарушение Местного правила: *Основной штраф*».

8J Процедуры в случае плохой погоды и приостановки игры

J-1 Методы остановки и возобновления игры

Назначение. Правило 5.7b обязывает игроков немедленно остановить игру, если Комитет объявил о немедленной приостановке игры. Комитету следует однозначно понимаемым способом оповестить игроков о немедленной приостановке игры.

Обычно используются следующие виды сигналов, и всем Комитетам по возможности рекомендуется использовать именно эти сигналы:

Немедленная остановка: Один продолжительный гудок сирены.

Обычная остановка: Три последовательных гудка сирены.

Возобновление игры: Два коротких гудка сирены.

Типовое Местное правило J-1

«В случае приостановки игры в опасной ситуации подается следующий сигнал [укажите сигнал, который будет использоваться]. «В случае иной приостановки игры подается

следующий сигнал [укажите сигнал, который будет использоваться]. «В обоих случаях для возобновления игры подается следующий сигнал [укажите сигнал, который будет использоваться]. См. Правило 5.7b».

J-2 Удаление временной воды

Назначение. Комитет может принять Местное правило, которое разъясняет, какие действия по удалению временной воды с паттинг-гринга считаются допустимыми для членов Комитета или для специально назначенных Комитетом людей (например, представителей технического персонала) или для игроков.

Типовое Местное правило J-2

«Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, и на *паттинг-грине* имеется вмешательство *временной воды*, игрок может:

- Использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1, или
- Удалить *временную воду* шваброй-скребком со своей *линии игры*.
- [Удалить *временную воду* с *паттинг-гринга*, когда мяч находится в прилегающей к *паттинг-грину* области *гольф-поля*, но только с разрешения *Комитета*.]

Удалять *временную воду* необходимо поперек *линии игры*, а также на разумном расстоянии за *лункой* (то есть, по крайней мере, на расстоянии одной длины ролика) и это может делать только [укажите, кто может это выполнять, например, технический персонал]».

8К Политики по темпу игры

Чтобы стимулировать и обеспечить быструю игру, Комитет должен принять Местное правило, определяющее политику по темпу игры. В следующих Типовых Местных правилах приведены некоторые примеры того, как Комитет может решать вопросы темпа игры. Комитет может принять другие Местные правила в зависимости от имеющихся у него ресурсов, поэтому приведенный перечень не является исчерпывающим списком.

Другие примерные политики доступны на сайте RandA.org.

К-1 Максимальное время на весь раунд или его часть

Назначение. На соревнованиях, на которых на гольф-поле работает мало рефери или их вовсе нет, Комитет может сформулировать простое Местное правило, устанавливающее для игроков ограничение времени на завершение всего раунда и (или) определенных лунок. Такие ограничения времени могут варьироваться в зависимости от количества игроков в группах и формата игры. Если группа превышает установленное предельное время и выходит из графика времени, установленного для гольф-поля, то каждый игрок в группе подвергается штрафу.

Типовое Местное правило К-1

«Если группа заканчивает *раунд* [или укажите количество лунок], отставая от предыдущей группы на большее время, чем стартовый интервал и позже, чем через [укажите время, например, 3 часа 45 минут] после стартового времени [или укажите иное], все игроки в группе подлежат одному удару штрафа [или укажите иное]».

К-2 Политика по темпу игры «лунка за лункой» и «удар за ударом»

Назначение. На соревнованиях, где на гольф-поле имеется достаточное количество рефери, Комитет может применять политику по темпу игры, которая устанавливает время

для прохождения каждой лунки, а если игроки превышают это время, то вводится максимальное время на совершение каждого удара.

Приведенное ниже Типовое Местное правило является примером политики для соревнования в игре на счет ударов, когда при выходе группы из графика игроки подлежат индивидуальному контролю времени выполнения удара.

В Типовом Местном правиле К-5 также подробно описана модифицированная структура штрафов, которая может использоваться в политике темпа игры.

Выход группы из графика

Группа считается вышедшей из графика, если время, за которое она сыграла лунки, превышает установленное время, и она отстает от предыдущей группы. В политике должно указываться, насколько группа должна отставать от предыдущей группы, чтобы считаться находящейся вне графика.

Политика, представленная в Типовом Местном правиле К-2 определяет, что группа находится вне графика, если она отстает от впереди идущей группы более, чем на величину стартового интервала.

В качестве альтернативы выход из графика может определяться местоположением группы на гольф-поле относительно впереди идущей группы, например, когда:

- Все игроки впереди идущей группы сыграли свои удары из области-ти следующей лунки до того, как контролируемая группа вышла на ти лунки пар-3
- Группа имеет впереди свободную лунку пар-4 или пар-5 до того, как все игроки этой группы выполнили удары из области-ти этой лунки.

Время на выполнение удара

Когда группа подлежит хронометражу, каждый игрок должен выполнять свой удар за установленное предельное время. Комитет может предписать выполнять все удары за одно и то же время или может предоставить дополнительный период времени, как это указано ниже, игроку, который играет первым в определенных областях, например, из области-ти или на паттинг-грине.

Нарушение времени в соревнованиях на счет ударов, состоящих из нескольких раундов

Для соревнований на счет ударов, играемых более одного раунда, Комитет может установить перенос нарушений времени в следующие раунды. Например, если у игрока фиксируется нарушение времени в первом раунде, то еще одно нарушение времени в последующем раунде считается вторым нарушением времени и применяются штраф, предусмотренный за второе нарушение.

Не является целесообразным перенос нарушений времени из раундов игры на счет ударов в раунды матчевой игры или из одного матча в другой матч.

Типовое Местное правило К-2

«Максимально допустимое время

Максимально допустимое время – это устанавливаемое *Комитетом* максимальное время, за которое группа должна завершить свой *раунд*. Оно представляет собой время на прохождение отдельной лунки и общее время игры, и в него входит все время, имеющее отношение к игре в гольф, например, время на получение судейских решений и на переход между лунками.

Максимальное время, отведенное на завершение 18-ти лунок в [укажите название гольф-поля], составляет [укажите максимальное время, например, 4 часа и 05 минут]. Следующая процедура применяется только в том случае, если группа оказалась «вне графика».

Определение ситуации «вне графика»

Первая группа и группа после увеличенного стартового интервала будет считаться находящейся «вне графика», если в любое время в течение *раунда* время группы нарастающим итогом превышает время, отведенное для количества сыгранных лунок. Любая следующая группа будет считаться находящейся вне графика, если она [укажите, при каких условиях группа считается отстающей от предыдущей группы (см. примеры выше)] [и превысила время, отведенное для количества сыгранных лунок].

Процедуры для случая, когда группа находится вне графика времени

1. *Рефери* контролируют темп игры и решают, следует ли хронометрировать группу, которая находится «вне графика». Следует оценить, предшествовали ли этому какие-либо смягчающие обстоятельства, например, долгое судейское решение, *потерянный мяч*, неиграемый мяч и т.д.

Если принимается решение хронометрировать игроков, то каждый игрок в группе хронометрируется индивидуально, а *рефери* сообщает каждому игроку, что они находятся «вне графика», и что они хронометрируются.

В исключительных обстоятельствах хронометрироваться может не вся группа, а отдельный игрок или два игрока в группе из трех человек.

2. Максимальное время, затрачиваемое на удар, составляет [укажите ограничение по времени, например, 40 секунд].

[10 дополнительных секунд дается игроку, который первый выполняет: а) *удар из области-ти* на лунке пар-3; б) *удар* апроуч на грин; и с) чип или патт.]

Отсчет времени начинается после того, как игроку было дано достаточно времени, чтобы подойти к мячу, наступила его очередь играть, и он может сыграть, когда ничто ему не мешает и не отвлекает. Время, затрачиваемое на определение расстояния и выбор клюшки, засчитывается в общее время, отведенное на выполнение удара.

На *паттинг-грине* отчет времени начинается после того, как игрок использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и *возвратить* мяч на место, устранить повреждения, которые вмешиваются в линию игры и удалить *свободные помехи с линии игры*. Время, потраченное на оценку *линии игры* со стороны *лунки* и (или) со стороны мяча, засчитывается в общее время, отведенное на выполнение удара.

Отсчет времени начинается с момента, когда *рефери* решил, что для игрока наступила его очередь играть, и он может играть, когда ничто ему не мешает и не отвлекает.

Хронометраж прекращается, когда группа снова входит в график, и игроки уведомляются об этом.

Штраф за нарушение Местного правила:

- Штраф за первое нарушение времени: Устное предупреждение.
- Штраф за второе нарушение времени: Один удар штрафа.
- Штраф за третье нарушение времени: **Основной штраф** в дополнение к штрафу за второе нарушение.
- Штраф за четвертое нарушение времени: **Дисквалификация.**»

Игрок считается нарушившим данное Местное правило, только когда он превысил максимальное время на удар во время хронометража. Игроку не может быть предъявлено повторное превышение времени, если он не был уведомлен о предыдущем превышении времени.

Процедура, если группа снова вышла из графика в этом же раунде

Если группа во время *раунда* выходит из графика несколько раз, вышеописанная процедура применяется в каждом отдельном случае. Превышения времени и штрафы в одном *раунде* накапливаются до завершения *раунда*».

Дополнительны пункты для включения в Типовое Местное правило К-2

Ниже приводятся дополнения, которые не были включены в Типовое Местное правило К-2, но при необходимости могут быть использованы Комитетом:

- Определение «выход из графика» может быть изменено так, что игроки должны получить официальное предупреждение перед началом хронометража, дающее игрокам, например, как минимум одну лунку на улучшение своей позиции.
- Процедура для группы вне графика может быть изменена так, что игрокам дается разумное время на вычисление расстояния удара, прежде чем включится секундомер.
- Процедура в случае повторного выхода группы из графика в течение того же раунда может быть изменена так, что любое нарушение времени переносится на следующие раунды до конца соревнования на счет ударов.
- Политика может предусматривать, что в любое время, если по наблюдению рефери игрок затрачивает на выполнение удара более определённого времени (например, 120 секунд), он уведомляется о превышении времени на удар и хронометраже, несмотря на то что группа находится в графике.

К-3 Модифицированная структура штрафов за нарушение темпа игры

Назначение. Комитет может модифицировать штрафы за нарушение любой политики по темпу игры, например, чтобы наказанием за первое нарушение времени был один удар штрафа.

Комитет может решить применять основной штраф за первое нарушение времени вместо штрафа в один удар.

Типовое Местное правило К-3

Положение о штрафах в Типовом Местном правиле К-2 модифицируется следующим образом:

«Штраф за нарушение Местного правила:

- Штраф за первое нарушение времени: **Один удар штрафа.**
- Штраф за второе нарушение времени: **Основной штраф** в дополнение к штрафу за первое нарушение.
- Штраф за третье нарушение времени: **Дисквалификация».**

8L Разграничение ответственности по заполнению счетной карточки

L-1 Модификация штрафа в Правиле 3.3b(2) за отсутствие заверения игроком или маркером

Назначение. Правило 3.3b(2) налагает штраф в виде дисквалификации, если счет лунок в счетной карточке не был заверен игроком, маркером или ими обоими.

Но когда Комитет считает более подходящим наказание в два удара за это нарушение, он может изменить этот штраф.

Типовое Местное правило L-1

«Правило 3.3b(2) модифицируется следующим образом:

Если игрок сдает *счетную карточку* без заверения счета лунок игроком, маркером или обоими, игрок получает **основной штраф (два штрафных удара)**.

Штраф применяется на последней лунке *раунда* игрока».

L-2 Возложение ответственности за указание гандикапа на счетной карточке на игрока

Назначение. В Правиле 3.3b(4) говорится, что гандикап игрока не должен отображаться в счетной карточке, и что Комитет несет ответственность за вычисление гандикаповых ударов игрока для соревнования и расчет нетто-счета игрока.

Но в некоторых случаях Комитету бывает сложно рассчитать гандикапы игроков, например, когда у Комитета нет компьютерной системы, которая могла бы помочь в управлении соревнованием, или когда он не имеет доступа к базе данных гандикапов игроков.

В таких ситуациях Комитет может модифицировать Правило 3.3b(4), чтобы потребовать от игроков указывать свой гандикап в счетной карточке. В зависимости от системы гандикапов, действующей в местной юрисдикции, Комитету может быть необходимо указать, какой гандикап должен быть указан в счетной карточке.

Типовое местное правило L-2

«Правило 3.3b(4) модифицируется следующим образом:

Игрок несет ответственность за указание своего гандикапа [укажите, какой гандикап должен отображаться, например, показатель гандикапа, полевой гандикап, игровой гандикап] в счетной карточке.

После получения от игрока *счетной карточки* по окончании его *раунда* Комитет несет ответственность за:

- Суммирование счета игрока, и
- Применение гандикаповых ударов игрока для вычисления его нетто-счета.

Если игрок сдает *счетную карточку*, в которой не указан верный гандикап:

- Гандикап в счетной карточке завышен или гандикап не указан. Если это влияет на количество получаемых игроком ударов, то игрок **дисквалифицируется** из соревнования с учетом гандикапа. Если на количество получаемых игроком ударов это не влияет, то штрафа нет.
- Гандикап в счетной карточке занижен. Штрафа нет, и в силе остается нетто-счет игрока, полученный с учетом указанного заниженного гандикапа».

8M Типовые Местные правила для игроков с ограниченными возможностями

М-1 Установка мяча для игроков, использующих колесные средства передвижения

Назначение. Особенности некоторых колесных средств передвижения создают ситуацию, когда игрок не может быстро и устойчиво принять стойку (с учетом начальной позиции колесного средства) относительно места, где мяч пришел в состояние покоя.

Это Местное правило может быть принято Комитетом, чтобы помочь игроку, использующему колесное средство передвижения, избежать многократного перемещения колесного средства для достижения желаемого исходного положения для удара.

Это Местное правило может применяться в любом месте гольф-поля, включая паттинг-грин, основную область, штрафные области и бункеры.

Настоящее Местное правило предназначено не для того, чтобы повлиять на решение игрока, использующего колесное средство передвижения, в отношении его безопасности (например, при размещении колесного средства на крутом склоне). В таких ситуациях могут применяться другие Правила, разрешающие рельеф (например, рельеф для неиграемого мяча по Правилу 19 или рельеф от штрафной площади по Правилу 17).

Типовое Местное правило М-1

«Перед выполнением удара игрок, использующий колесное средство передвижения, может использовать рельеф без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа и сыграв оттуда:

- Точка-ориентир: Место первоначального мяча;
- Размер области рельефа, отмеряемый от точки-ориентира: 15 см от точки-ориентира, в том числе ближе к лунке, но с нижеперечисленными ограничениями;
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - » Должна быть в той же области гольф-поля, и
 - » Не должна находиться на участке основной области, подстриженном до высоты фервея или короче, за исключением случаев, когда первоначальный мяч пришел в состояние покоя на таком участке (это означает, например, что находящийся в рафе мяч не может быть установлен на фервее).

При использовании рельефа в соответствии с этим Местным правилом игроку разрешается устанавливать мяч более одного раза (например, когда при первой попытке мяч установлен немного дальше его стойки).

Исключение – Рельеф не разрешен, когда играть мяч явно нецелесообразно. В соответствии с этим Местным правилом рельеф не разрешен, когда играть мяч, как он лежит, было бы явно нецелесообразно (например, когда мяч остановился в кустах и находится в таком положении, что игрок не может выполнить удар).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Местного правила: Основной штраф согласно Правилу 14.7а».

М-2 Рельеф без штрафа от определенных бункеров для игроков, использующих колесные средства передвижения

Назначение. Конфигурация и форма некоторых бункеров создают ситуацию, когда игроку на колесном средстве передвижения очень трудно или практически невозможно попасть в бункер, чтобы сыграть мяч, и/или выбраться из него.

Правило 25.4n модифицирует Правило 19.3 таким образом, что, когда игрок на колесном средстве передвижения использует рельеф для неиграемого мяча в бункере, игрок может использовать рельеф назад по линии за пределами этого бункера с одним ударом штрафа. Но в соревнованиях с участием только игроков, использующих колесные средства передвижения, если Комитет считает необходимым разрешить рельеф без штрафа от определенных бункеров или от всех бункеров гольф-поля, он может это сделать.

Типовое Местное правило М-2

«Для игроков, использующих колесные средства передвижения, [укажите конкретные бункеры или все бункеры гольф-поля] являются участками в аномальном состоянии в основной области. Игрок может использовать рельеф в соответствии с [Правилом 16.1b](#)».

М-3 Ограниченное освобождение от [Правила 10.1b](#) (Закрепление клюшки) для игроков с атаксией или атетозом

Назначение. Игрокам с атаксией или атетозом, у которых могут происходить сильные судороги и/или тремор, иногда бывает практически невозможно выполнить удар, не закрепляя клюшку каким-то образом. Это особенно сильно влияет на паттинг, когда сочетается минимальное движение такого удара с сильными движениями тела, являющимися симптомами болезни.

Это Местное правило позволяет Комитету освобождать таких игроков от штрафа, предусмотренного [Правилом 10.1b](#) (Закрепление клюшки), при условии соблюдения следующих трех требований:

- У игрока есть допуск WR4GD или EDGA,
- У игрока атаксия или атетоз, и
- Комитет установил, что существуют явные доказательства, что болезнь значительно и негативно влияет на способность игрока выполнять удары (например, игрок регулярно выполняет более 50 паттов за раунд).

Типовое Местное правило М-3

«Если *Комитет* установил, что существуют явные доказательства, что атаксия или атетоз значительно и негативно влияют на способность игрока выполнять удары, и у игрока есть допуск WR4GD или EDGA, этот игрок освобождается от штрафа, предусмотренного [Правилом 10.1b](#) (Закрепление клюшки)».

9 Другие форматы игры

Наиболее распространенные форматы матчевой игры, игры на счет ударов, соревнований с участием партнеров и командных соревнований подробно описаны в Правилах 1 – 25. В этом разделе описаны различные альтернативные форматы игры. Подробные модификации Правил 1 – 25, необходимые для этих форматов, приведены на сайте [RandA.org](#).

Любую ситуацию, не предусмотренную Правилами гольфа или модификациями Правил для играемого формата, Комитету следует урегулировать:

- С учетом всех обстоятельств и
- Рассматривая ситуацию взвешенно, справедливо и последовательно, с учетом того, как аналогичные ситуации трактуются в Правилах гольфа или модифицированных Правилах данного формата игры.

9А Модифицированный Стейблфорд

Модифицированный Стейблфорд — это формат игры, в котором добавляются очки за хорошую игру, но также вычитаются очки за плохую игру. Например, четыре очка начисляются за бёрди, два за пар и минус один за богги.

9В Гринсом

Гринсом – это разновидность формата Форсом, в котором оба партнера играют из области-ти, и выбирается один из двух ударов из области-ти. Партнер, чей удар из области-ти не был выбран, затем играет следующий удар, и все последующие удары выполняются попеременно до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку. Например, если на первой лунке выбран удар из области-ти игрока А, то игрок В выполняет следующий удар, а затем – игрок А, и так до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку. Затем оба игрока играют из области-ти второй лунки, и указанный выше порядок игры повторяется.

Другие варианты Гринсом включают в себя:

- Пайнхёрст-Форсом, в котором оба игрока играют из области-ти, затем происходит обмен мячами, то есть, игрок А играет мячом игрока В, а игрок В – мячом игрока А. После второго удара они выбирают мяч, которым они будут продолжать играть, и попеременно играют выбранным мячом до тех пор, пока он не будет забит в лунку.
- Китайский или Сент-Эндрюсовский Гринсом, в котором до начала игры на первой лунке раунда игроки решают, кто из них будет играть второй удар на всех нечетных лунках, а кто – второй удар на всех четных лунках. Выбранный порядок сохраняется независимо от того, чей удар из области-ти используется на этой лунке. Все последующие удары на лунке выполняются попеременно.

9С Скрэмбл

Скрэмбл играется командами, состоящими из двух, трех или четырех игроков. Каждый игрок на каждой лунке играет из области-ти, выбирается мяч одного из игроков, и все игроки делают свои вторые удары из этого места. Затем выбирается мяч одного из игроков после их вторых ударов, и все игроки делают свои третьи удары с этого места, и так далее до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку.

Существует много вариаций базового формата Скрэмбл. Например, некоторые из них:

- Техасский Скрэмбл – это командная игра для четырех человек, для которого обычно требуется минимальное количество за раунд ударов из области-ти каждого члена команды. В некоторых разновидностях Техасского Скрэмбла требуется, чтобы игрок играл своим собственным мячом на протяжении каждой лунки пар-3.
- Флоридский Скрэмбл (также известный как Скрэмбл с вылетом) предполагает, что игрок, результат удара которого был выбран, не играет следующий удар.
- Индивидуальный Скрэмбл, в котором каждый игрок делает два удара, затем выбирает один мяч, и с этого места играет два удара, снова выбирает один мяч, и с этого места снова играет два удара и так далее, до тех пор, пока мяч не будет забит в лунку.

9D Засчитываются лучшие два результата из четырех

Это командное соревнование для четырех человек, в котором на каждой лунке в зачет команды идут счета только двух членов команды из четырех.