



## 2017 Всероссийские соревнования

### Детско-юношеский тур «От десяти и старше»

#### Местные правила и условия соревнований

Данные Местные правила и условия соревнований, совместно с дополнениями или уточнениями, выпускаемыми судейскими коллегиями каждого этапа соревнования, применяются на всех этапах Детско-юношеского тура «От десяти и старше», проводимых Ассоциацией гольфа России в 2017 году.

Полный текст Местного правила приведен в указанном разделе издания Правил гольфа редакции 2016 г.

#### Местные правила

##### 1. За пределами гольф-поля (Правило 27-1)

Мяч находится за пределами гольф-поля, если он лежит за белыми колышками или белой линией, обозначающими границы гольф-поля.

Если гольф-поле ограничивается забором или ограждением, то граница гольф-поля проходит по внутреннему (со стороны гольф-поля) краю забора или ограждения.

Если граница обозначена только белыми колышками, то она определяется прямыми линиями между ближайшими внутренними (со стороны гольф-поля) точками колышков.

Если граница обозначена линией, то сама эта линия находится за пределами гольф-поля.

Мяч находится за пределами гольф-поля, если он полностью лежит за пределами гольф-поля.

##### 2. Водные преграды (Правило 26)

Водные преграды обозначаются желтыми колышками или желтыми линиями.

Боковые водные преграды обозначаются красными колышками или красными линиями.

Если водная преграда обозначена только колышками, то граница преграды определяется прямыми линиями между ближайшими внутренними (со стороны гольф-поля) точками колышков.

Если граница обозначена линией, то сама эта линия находится внутри водной преграды.

Мяч находится в водной преграде, если он лежит в ней или если любая его часть касается этой преграды.

##### 2а. Зоны вбрасывания для водных преград:

Если для водной преграды установлена зона вбрасывания, то мяч может быть сыгран по Правилу 26 или может быть вброшен в данной зоне вбрасывания со штрафом в один удар.

Вбрасывание и перебрасывание мяча в зоне вбрасывания должно осуществляться в соответствии с Примечанием к п.6 Приложения I-A (стр. 189).

##### 3. Ремонтируемые участки (Правило 25-1)

Ремонтируемыми участками являются следующие области:

- обозначенные замкнутыми белыми линиями или синими колышками;
- стыки кусков дерна (только для положения мяча или области предполагаемого свинга) – Приложение I-A-3e (стр. 180).

##### 4. Неподвижные препятствия (Правило 24-2)

Неподвижными препятствиями являются:

- дорожки и дороги с искусственным покрытием;
- мосты;
- элементы систем полива - крышки спринклеров, дренажные колодцы, кожухи блоков управления;
- другие неподвижные препятствия в соответствии с определением Препятствие.

При вмешательстве неподвижного препятствия игрок имеет право на релеф в соответствии с Правилем 24-2.

##### 4а. Неподвижные препятствия около паттинг-грин – Приложение I-A-4a (стр. 181-182)

Если мяч лежит на основной части поля, а неподвижное препятствие, расположенное на паттинг-грине или в пределах двух длин клюшки от паттинг-грин, находится на линии игры и в пределах двух длин клюшки от мяча, то игрок может воспользоваться релефом в соответствии с данным Местным правилом.

##### 4б. Временные неподвижные препятствия

##### Приложение I-A-4b (стр. 183-186)

Если мяч игрока лежит на временном неподвижном препятствии, внутри него или под ним, либо если временное неподвижное препятствие находится на линии игры или в пределах одной клюшки от линии игры, вмешивается в стойку игрока или область его предполагаемого свинга, то игрок может воспользоваться релефом в соответствии с данным Местным правилом, либо без штрафа бросить мяч в установленной зоне вбрасывания.

## 5. Камни в бункерах

Камни в бункерах являются подвижными препятствиями (применяется Правило 24-1).

## 6. Заглубившийся мяч (Правило 25-2)

Если мяч игрока заглубился в собственном следе в любом месте на основной части поля, то игрок может воспользоваться рельефом в соответствии с Правилком 25-2.

## 7. Случайный сдвиг мяча на паттинг-грине

Правила 18-2, 18-3 и 20-1 модифицируются следующим образом:

Если мяч или маркер мяча, находящийся на паттинг-грине, случайно сдвинут игроком, его партнером, его противником, их кедди или их снаряжением, то штраф не налагается.

Сдвинутый мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место, как это предусмотрено Правилами 18-2, 18-3 и 20-1.

Данное Местное правило применяется только в случае, когда мяч игрока или маркер мяча лежит на паттинг-грине и сдвиг произошел случайно.

*Примечание:* Если установлено, что мяч игрока на паттинг-грине был сдвинут ветром, водой или в результате действия какого-либо другого природного явления, например, гравитации, то мяч должен играть, как он лежит, из новой позиции. Маркер мяча, сдвинутый в таких обстоятельствах, подлежит установке на прежнее место.

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА: Два удара**

## Условия соревнований

### 8. Устройства для измерения расстояния (Правило 14-3)

Во время соревнований разрешается пользоваться устройствами для измерения расстояния. Такие устройства должны соответствовать требованиям п. 5 Приложения IV (стр. 222).

### 9. Кедди – (Правило 6-4) Приложение I-B-2 (стр.194-195)

Игроку запрещается пользоваться услугами кедди во время оговоренного раунда. Любое общение игроков с третьими лицами (родственниками, болельщиками, тренерами) с момента старта до момента сдачи в судейскую коллегию счетных карточек, а также передача или получение игроком от третьих лиц каких-либо предметов разрешается исключительно при посредничестве рефери или судьи-наблюдателя.

### 10. Темп игры (Правило 6-7)

Применяются Требования АГР в отношении темпа игры, согласно которым:

Игроки должны играть в соответствии с графиком игры, разработанным судейской коллегией.

Если у группы зафиксирован выход из графика, то в течение двух ближайших лунок группа должна вернуться в график, в противном случае судья начинает сопровождение группы и хронометраж каждого игрока группы.

В случае хронометража максимальное время, отводимое игроку на выполнение удара, составляет 40 секунд.

Если игрок после официального предупреждения допускает превышение времени, то штрафом для него является:

Первое нарушение – один штрафной удар,

Второе нарушение – дополнительно два штрафных удара,

Третье нарушение – дисквалификация.

### 11. Приостановка игры по причине опасной ситуации

При приостановке игры Главной судейской коллегией этапа по причине опасной ситуации (Правило гольфа 6-8b) игроки должны немедленно прервать игру. При этом устанавливаются следующие виды сигналов:

немедленно прервать игру - один продолжительный гудок; возобновить игру - два коротких повторяющихся гудка.

Если игроки в группе находятся между игрой на двух лунках, они не должны возобновлять игру до распоряжения Главной судейской коллегии о возобновлении игры. Если игроки находятся в процессе игры на лунке, они должны немедленно прервать игру и возобновить ее только после соответствующего указания Главной судейской коллегии. Если игрок отказывается немедленно прервать игру, он подлежит дисквалификации, если только некоторые обстоятельства не послужат основанием для отмены данного штрафа, как это предусмотрено Правилком 33-7.

### 12. Перемещение во время раунда

Приложение I-B-8 (стр. 198)

Во время оговоренного раунда игроки не должны перемещаться на любого вида транспортных средствах, за исключением отдельных случаев, разрешенных судейской коллегией.

### 13. Сдача счетной карточки

По завершении раунда игрок должен лично и незамедлительно сдать свою счетную карточку в судейскую коллегию.