



УТВЕРЖДЕНЫ

Решением Исполкома
Ассоциации гольфа России
от 10.02.2017 г. № 10

**Требования Ассоциации гольфа России
в отношении темпа игры на Всероссийских спортивных
соревнованиях по гольфу в 2017 г.**

I. Общие положения

1. Настоящие Требования Ассоциации гольфа России в отношении темпа игры на Всероссийских спортивных соревнованиях по гольфу в 2017 г. (далее – Требования) разработаны в соответствии с Правилами гольфа, утвержденными решением Исполкома Ассоциации гольфа России (далее – Ассоциация) от 23.12.2015 г. № 35 (далее – Правила гольфа), с целью унификации требований по темпу игры на Всероссийских спортивных соревнованиях по гольфу в 2017 г.

2. Настоящие Требования распространяется на Всероссийские спортивные соревнования, организатором которых является Ассоциация, за исключением соревнований, в положении (регламенте) о которых указано, что в ходе их проведения применяется Система Самоконтроля Темпа Игры.

3. В соответствии с Правилем гольфа 6-7 «Неоправданная задержка игры. Медленная игра»: «Игрок должен играть без неоправданной задержки и в соответствии с теми указаниями по темпу игры, которые может установить Комитет».

В соответствии с Примечанием 2 к Правилу гольфа 6-7: «С целью предотвращения медленной игры Комитет может установить в условиях

соревнования (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальные периоды времени, отведенные на завершение оговоренного раунда, лунки или на совершение удара».

4. Для целей настоящих Требований используются понятия, которые означают следующее:

«стартовый интервал» – временной промежуток между группами в стартовом протоколе;

«дополнительный стартовый интервал» – стартовый интервал, увеличенный Судейской коллегией на определенное время с целью регулирования темпа игры;

«график игры» – разработанная Судейской коллегией таблица с указанием времени завершения каждой группой отдельных лунок и всего оговоренного раунда.

«выход из графика» – нарушение группой графика игры. Считается, что:

1) группа, стартовавшая первой или после дополнительного стартового интервала, вышла из графика, если она закончила игру на любой лунке (флажок установлен в лунку) позднее времени, указанного в графике игры;

2) любая другая группа вышла из графика, если она закончила игру на любой лунке (флажок установлен в лунку) позднее времени, указанного в графике игры, и отставание от впереди идущей группы превышает стартовый интервал.

«хронометраж» – процедура контроля времени, затрачиваемого игроком на подготовку и выполнение удара;

«превышение времени» – время, затраченное игроком на подготовку и выполнение удара, превышающее время, указанное в пункте 7 настоящих Требований.

II. Процедура контроля темпа игры

5. Если у группы зафиксирован выход из графика, то судья

уведомляет об этом каждого игрока группы, и группа должна войти в график в течение игры на двух ближайших лунках.

Поиск мячей, ожидание рефери, погодные условия могут быть причиной выхода из графика, но не являются основанием для несоблюдения группой графика игры.

6. Если в течение двух ближайших лунок группа не вошла в график, то судья начинает сопровождение группы и хронометраж каждого игрока группы. Судья может, но не обязан предупреждать игроков о начале хронометража.

7. В случае хронометража максимальное время, отводимое игроку на выполнение удара, составляет 40 секунд. Дополнительные 10 секунд предоставляются игроку, который первым:

- 1) выполняет удар с площадки-ти лунки пар 3;
- 2) выполняет удар на грин, который является для игрока вторым на лунке пар 4 или третьим на лунке пар 5;
- 3) выполняет чип или патт.

8. На площадке-ти хронометраж начинается через 3 секунды после того, как игрок, имеющий честь сыграть первым, подошел к площадке-ти, и ничто не мешает ему выполнить удар. Хронометраж второго игрока начинается через 3 секунды после выполнения удара первым игроком и т.д.

9. На основной части поля и в преградах хронометраж начинается через 3 секунды после того, как игрок подошел к своему мячу, наступила его очередь играть, и ничто не мешает игроку выполнить удар.

10. На паттинг-грине хронометраж начинается через 3 секунды после того, как для игрока наступила очередь играть, при этом он использовал разумное время, чтобы поднять, очистить и установить на прежнее место свой мяч, заделать следы от падения мячей и удалить свободные помехи с линии патта.

11. Если подготовка к удару была прервана внешним фактором или противником, то хронометраж приостанавливается на время действия отвлекающего фактора. Природные явления (ветер, дождь и т.п.) не

являются основанием для приостановки хронометража.

12. Для выполнения удара, представляющего повышенную сложность, игроку может быть предоставлено дополнительное время.

13. В некоторых обстоятельствах судья может вести хронометраж определенного, а не каждого игрока группы.

14. Хронометраж прекращается, когда группа снова входит в график.

15. В случае повторного в ходе раунда выхода из графика процедура, предусмотренная пунктами 6-10 настоящих Требований, повторяется.

16. Результаты хронометража фиксируются в специальном протоколе.

III. Штраф за нарушение темпа игры

17. Если игрок после официального предупреждения допускает превышение времени, то к нему применяются следующие штрафы:

	Игра на счет ударов	Матчевая игра
Первое нарушение	Один штрафной удар	Проигрыш лунки
Второе нарушение	Дополнительно два штрафных удара	Проигрыш лунки
Третье нарушение	Дисквалификация	Дисквалификация

18. Любое зафиксированное во время хронометража превышение времени, а также наложенный штраф сохраняются до окончания раунда.

19. Игрок не может быть оштрафован за повторное превышение времени, если он совершил это нарушение до того, как был уведомлен о предыдущем нарушении.

IV. Порядок обжалования

20. До сдачи счетной карточки игрок может подать апелляцию Главному судье соревнования. Решение Главного судьи соревнования является окончательным.

V. Заключительные положения

21. Внесение изменений в настоящие Требования осуществляется в том же порядке, в котором утверждаются сами Требования.

22. Настоящие Требования подлежат опубликованию на официальном сайте Ассоциации в сети Интернет.
