

I. Fundamentals of the Game (Rules 1-4)

Rule 1 – The Game, Player Conduct and the Rules

Purpose: Rule 1 introduces these central principles of the game for the player:

- Play the course as you find it and play the ball as it lies.
- Play by the Rules and in the spirit of the game.
- You are responsible for applying your own penalties if you breach a Rule, so that you cannot gain any potential advantage over your opponent in match play or other players in stroke play.

1.1 The Game of Golf

Golf is played in a *round* of 18 (or fewer) holes on a *course* by striking a ball with a club.

Each hole starts with a *stroke* from the *teeing area* and ends when the ball is *holed* on the *putting green* (or when the Rules otherwise say the hole is completed).

For each *stroke*, the player:

- Plays the *course* as he or she finds it, and
- Plays the ball as it lies.

But there are exceptions where the Rules allow the player to alter conditions on the *course* and require or allow the player to play the ball from a different place than where it lies.

I. Основы игры (Правила 1-4)

Правило 1 – Игра, Поведение игрока и Правила

Правило 1 знакомит игроков с основополагающими принципами игры:

- Играйте гольф-поле, как оно есть, и играйте мяч, как он лежит.
- Играйте, руководствуясь Правилами и соблюдая дух игры.
- Вы обязаны сами учитывать свои штрафы в случае нарушения Правил, чтобы у Вас не было какого-либо потенциального преимущества перед вашим противником в матчевой игре или другими игроками в игре на счет ударов.

1.1 Игра в гольф

В гольф играют *раунд*, состоящий из 18 (или менее) лунок, на *гольф-поле*, ударяя клюшкой по мячу.

Игра на каждой лунке начинается *ударом* из *области-ти* и заканчивается, когда мяч *забит* в лунку на *паттинг-грине* (в Правилах может говориться и о другом порядке завершения лунки).

С каждым *ударом* игрок:

- Играет *гольф-поле*, как оно есть, и
- Играет мяч, как он лежит.

Но существуют исключения, в которых Правила разрешают игроку изменять условия на *гольф-поле* и разрешают или предписывают игроку играть мяч с места, отличного от того, где лежит мяч.

1.2 Standards of Player Conduct

a. Conduct Expected of All Players

All players are expected to play in the spirit of the game by:

- Acting with integrity – for example, by following the Rules, applying all penalties, and being honest in all aspects of play.
- Showing consideration to others – for example, by playing at a prompt pace, looking out for the safety of others, and not distracting the play of another player.
- Taking good care of the *course* – for example, by replacing divots, smoothing *bunkers*, repairing ball-marks, and not causing unnecessary damage to the *course*.

There is no penalty under the Rules for failing to act in this way, **except** that the *Committee* may disqualify a player for acting contrary to the spirit of the game if it finds that the player has committed serious misconduct.

Penalties other than disqualification may be imposed for player misconduct only if those penalties are adopted as part of a Code of Conduct under Rule 1.2b.

b. Code of Conduct

The *Committee* may set its own standards of player conduct in a Code of Conduct adopted as a Local Rule.

- The Code may include penalties for breach of its standards, such as a one-stroke penalty or the *general penalty*.
- The *Committee* may also disqualify a player for serious misconduct in failing to meet the Code's standards.

See Committee Procedures, Section 5H (explaining the standards of player conduct that may be adopted).

1.2 Стандарты поведения игрока

a. Поведение, ожидаемое от всех игроков

Ожидается, что все игроки будут играть, следуя духу игры, а именно:

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

Правила гольфа не предусматривают штрафов за несоблюдение этих рекомендаций, **однако**, если выяснится, что игрок допустил серьезное нарушение норм поведения, то *Комитет* может дисквалифицировать игрока за действия, противоречащие духу игры.

Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация, могут быть наложены на игрока за неподобающее поведение только в том случае, если эти штрафы предусмотрены Кодексом поведения, в соответствии с Правилom 1.2b.

b. Кодекс поведения

Комитет может установить собственные нормы поведения игрока в Кодексе поведения, приняв его в виде Местного Правила.

- В Кодексе могут быть назначены штрафы за нарушение установленных норм, например, штраф в один удар или *основной штраф*.
- *Комитет* может также дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, не соответствующее стандартам Кодекса.

Процедуры Комитета, Раздел 5H: (разъясняется, какие нормы поведения игрока могут быть установлены)

1.3 Playing by the Rules

a. Meaning of “Rules”; Terms of the Competition

The “Rules” means:

- Rules 1-24 and the Definitions in these Rules of Golf, and
- Any “Local Rules” the *Committee* adopts for the competition or the *course*.

Players are also responsible for complying with all “Terms of the Competition” adopted by the *Committee* (such as entry requirements, the form and dates of play, the number of *rounds* and the number and order of holes in a *round*).

See **Committee Procedures, Section 5C and Section 8** (Local Rules and full set of authorized Model Local Rules); **Section 5A** (Terms of the Competition).

b. Applying the Rules

(1) Player Responsibility for Applying the Rules. Players are responsible for applying the Rules to themselves:

- Players are expected to recognize when they have breached a Rule and to be honest in applying their own penalties.
 - If a player knows that he or she has breached a Rule that involves a penalty and deliberately fails to apply the penalty, the player is **disqualified**.
 - If two or more players deliberately agree to ignore any Rule or penalty they know applies and any of those players have started the *round*, they are **disqualified** (even if they have not yet acted on the agreement).
- When it is necessary to decide questions of fact, a player is responsible for considering not only his or her own

1.3 Игра в соответствии с Правилами

a. Значение термина «Правила»; Условия Соревнования

Термин «Правила» означает:

- Правила 1-24 и Определения в данных Правилах гольфа, и
- Любые «Местные правила», которые *Комитет* принимает для использования на соревновании или на *гольф-поле*.

Игрок также обязан соблюдать принятые *Комитетом* «Условия соревнования» (среди которых - условия допуска участников, формат игры, даты соревнования, количество *раундов*, количество лунок и очередность лунок в *раунде*).

См. **Процедуры Комитета, Раздел 5C и Раздел 8** (Местные правила и полный перечень утвержденных типовых Местных правил); **Раздел 5A** (Условия соревнования).

b. Применение Правил

(1) Обязанность игрока применять Правила. Игроки обязаны самостоятельно применять Правила к своей игре:

- Ожидается, что в случае нарушения Правил игроки знают об этом и честно учитывают свои штрафы.
 - Если игрок знает, что он нарушил Правило, которое предполагает штраф, но умышленно не применил этот штраф, то игрок **дисквалифицируется**.
 - Если двое или более игроков умышленно договариваются игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которого они знают, и кто-либо из них начал раунд, то они **дисквалифицируются** (даже если они еще не действовали в соответствии с этой договоренностью).
- Если необходимо разрешать вопросы факта, то игрок обязан принимать в расчет не только информацию, которая известна ему,

knowledge of the facts but also all other information that is reasonably available.

- A player may ask for help with the Rules from a *referee* or the *Committee*, **but** if help is not available in a reasonable time the player must play on and raise the issue with a *referee* or the *Committee* when they become available (see Rule 20.1).

(2) *Accepting Player's "Reasonable Judgment" in Determining a Location When Applying the Rules.*

- Many Rules require a player to determine a spot, point, line, area or other location under the Rules, such as:
 - Estimating where a ball last crossed the edge of a *penalty area*,
 - Estimating or measuring when *dropping* or placing a ball in taking relief, or
 - *Replacing* a ball on its original spot (whether the spot is known or estimated).
- Such determinations about location need to be made promptly and with care but often cannot be precise.
- So long as the player does what can be reasonably expected under the circumstances to make an accurate determination, the player's reasonable judgment will be accepted if, after the *stroke* is made, the determination is shown to be wrong by video evidence or other information.
- If a player becomes aware of a wrong determination before the *stroke* is made, it must be corrected (see Rule 14.5).

c. Penalties

но также и всю другую информацию, которая может быть получена с разумными усилиями.

- Игрок может обратиться за помощью по вопросам Правил к *рефери* или *Комитету*, **однако**, если такая помощь не доступна в разумное время, то игрок должен продолжать играть и выяснить этот вопрос у *рефери* или *Комитета*, когда это станет возможно (см. Правило 20.1)

(2) *Принятие «Обоснованного суждения» игрока при определении местоположения в ходе применения Правил.*

- Многие Правила предписывают игроку определять место, точку, линию, область или другое местоположение согласно Правилам, например:
 - определять место, где мяч в последний раз пересек границу *штрафной области*,
 - определять или измерять область для *вбрасывания* или установки мяча при использовании релифа, или
 - определять место при *установке* мяча на первоначальное место (на известное место или приблизительное).
- Такое определение местоположения необходимо проводить быстро и с должным вниманием, но не всегда оно может быть точным.
- При условии, что для точного определения игрок делает все возможное, что от него можно было ожидать в данных обстоятельствах, обоснованное суждение игрока будет принято, даже если после выполнения *удара*, с помощью видеоповтора или другой информации выяснится, что оно было неверным.
- Если до выполнения *удара* игроку становится известно, что такое определение сделано неверно, то оно должно быть исправлено (см. Правило 14.5).

c. Штрафы

(1) Actions Giving Rise to Penalties. A penalty applies when a breach of a Rule results from a player's own actions or the actions of his or her *caddie* (see Rule 10.3c).

A penalty also applies when:

- Another person takes an action that would breach the Rules if taken by the player or *caddie* and that person does so at the player's request or while acting with the player's authority, or
- The player sees another person about to take an action concerning the player's ball or *equipment* that he or she knows would breach the Rules if taken by the player or *caddie* and does not take reasonable steps to object or stop it from happening.

(2) Levels of Penalties. Penalties are meant to cancel out any potential advantage to the player. There are three main penalty levels:

- One-Stroke Penalty. This penalty applies in both *match play* and *stroke play* under certain Rules where either (a) the potential advantage from a breach is minor or (b) a player takes penalty relief by playing a ball from a different place than where the original ball lies.
- General Penalty (Loss of Hole in Match Play, Two-Stroke Penalty in Stroke Play). This penalty applies for a breach of most Rules, where the potential advantage is more significant than where only one penalty stroke applies.
- Disqualification. In both *match play* and *stroke play*, a player may be disqualified from the competition for certain actions or Rule breaches involving serious misconduct (see Rule 1.2) or where the potential advantage is too significant for the player's score to be considered valid.

(1) Действия, которые приводят к штрафам. Штраф применяется тогда, когда в результате действий самого игрока или его *кедди* происходит нарушение Правила (см. Правило 10.3с).

Также штраф применяется в случае, если:

- Другой человек по просьбе игрока или с одобрения игрока совершает действие, которое в случае выполнения такого действия игроком или его *кедди* привело бы к нарушению Правил, или
- Игрок видит, что другой человек собирается выполнить действие в отношении мяча игрока или его *снаряжения*, которое в случае выполнения такого действия игроком или его *кедди* привело бы к нарушению Правил, но игрок не предпринимает разумно необходимые шаги, чтобы опротестовать такое действие или не дать ему совершиться.

(2) Уровни штрафов. Штрафы предназначены для того, чтобы не позволить игроку получить какое-либо потенциальное преимущество. Существует три основных уровня штрафов:

- Штраф в один удар. Такой штраф применяется как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, в соответствии с определенными Правилами, когда (a) игрок в результате нарушения получает незначительное потенциальное преимущество, либо (b) игрок использует релиф со штрафом и играет мяч с места, отличного от того, в котором лежит первоначальный мяч.
- Основной штраф (проигрыш лунки в матчевой игре, штраф в два удара в игре на счет ударов). Такой штраф применяется при нарушении большинства Правил, когда потенциальное преимущество более существенно, чем то, за которое предусмотрен только один удар штрафа.
- Дисквалификация. Как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, игрок может быть дисквалифицирован из соревнования за определенные действия или нарушения Правил, представляющие собой серьезное нарушение норм поведения (см. Правило 1.2), или когда потенциальное преимущество игрока настолько велико, что его счет не может быть признан достоверным.

(3) No Discretion to Vary Penalties. Penalties need to be applied only as provided in the Rules:

- Neither a player nor the *Committee* has authority to apply penalties in a different way, and
- A wrong application of a penalty or a failure to apply a penalty may stand only if it is too late to correct it (see Rules 20.1b(2)-(4), 20.2d and 20.2e).

In *match play*, the player and *opponent* may agree how to decide a Rules issue so long as they do not deliberately agree to apply the Rules in the wrong way (see Rule 20.1b(1)).

(4) Applying Penalties to Multiple Breaches of the Rules. If a player breaches multiple Rules or the same Rule multiple times before an intervening event happens (such as making a *stroke* or becoming aware of the breach), the penalty that applies depends on what the player did:

- When Breaches Resulted from Unrelated Acts. The player gets a separate penalty for each breach.
- When Breaches Resulted from a Single Act or Related Acts. The player gets only one penalty; **but** if the act or acts breached multiple Rules involving different penalties, the higher-level penalty applies. For example:
 - Multiple Procedural Breaches. If a player's single act or related acts breach more than one of the procedural requirements for *marking*, *lifting*, *cleaning*, *dropping*, *replacing* or placing a ball where the penalty is one stroke, such as both lifting a ball without *marking* its spot and cleaning the lifted ball when not allowed, the player gets **one penalty stroke in total**.

(3) Штрафы нельзя изменять. Штрафы необходимо применять только так, как это предусмотрено Правилами:

- Ни у игрока, ни у *Комитета* нет полномочий применять штрафы иным образом, и
- Ситуация, когда штраф применен неправильно или не применен вовсе, может остаться без изменения только в том случае, если уже слишком поздно ее исправлять (см. Правила 20.1b(2)-(4), 20.2d and 20.2e).

В *матчевой игре* игрок и *противник* могут прийти к соглашению, как разрешить вопрос Правил, при условии, что они намеренно не договариваются о неправильном применении Правил (см. Правило 20.1b(1)).

(4) Применение штрафов при многократных нарушениях. Если игрок нарушает сразу несколько Правил, либо одно Правило несколько раз, и происходит это до того, как случится какое-либо промежуточное событие (например, будет выполнен *удар* или обнаружено это нарушение), то применяемый штраф зависит от того, что игрок совершил:

- Когда к нарушениям привели несвязанные действия. Игрок получает отдельный штраф за каждое нарушение.
- Когда к нарушениям привело одно действие или взаимосвязанные действия. Игрок получает только один штраф; **однако**, если в результате действия или действий было нарушено несколько Правил с различными штрафами, то применяется штраф более высокого уровня. Например:
 - Нарушение нескольких процедур. Если в результате отдельного действия или взаимосвязанных действий игрока нарушено несколько требований, относящихся к процедурам *маркировки*, *поднятия*, *очистки*, *вбрасывания*, *установки* на прежнее место или *установки мяча*, за которые штрафом является один удар (например, когда игрок поднимает мяч, не *замаркировав* его местоположение и при этом неправомерно очищает поднятый мяч), то игрок **в общей сложности** получает **один удар штрафа**.

- Playing Incorrectly Substituted Ball from a Wrong Place. In *stroke play*, if a player plays a *substituted* ball when not allowed in breach of Rule 6.3b and also plays that ball from a *wrong place* in breach of Rule 14.7a, the player gets **two penalty strokes in total**.
- Combined Procedural and Substitution/Wrong Place Breaches: In *stroke play*, if a player's single act or related acts breach one or more procedural requirements where the penalty is one stroke and also breach one or both of the Rules against playing an incorrectly *substituted* ball and playing from a *wrong place*, the player gets **two penalty strokes in total**.

But any penalty strokes a player gets for taking penalty relief (such as a one-stroke penalty under Rules 17.1, 18.1 and 19.2) are always applied in addition to any other penalties.

- Игра неправомерно замещающим мячом с неверного места. В *игре на счет ударов*, если игрок сыграет неправомерно замещающим мячом в нарушение Правила 6.3b, а также сыграет с неверного места в нарушение Правила 14.7a, то игрок **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.
- Нарушение процедуры одновременно с нарушением замещение мяча/неверное место: В *игре на счет ударов*, если отдельное действие или взаимосвязанные действия нарушают одно или несколько требований по процедуре, штрафом за каждое из которых является один удар, и при этом также нарушают одно или оба Правила о неправомерно замещающем мяче и игре с *неверного места*, то игрок **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.

Однако все удары штрафа, которые игрок получает при использовании релифа (например, один удар штрафа согласно Правилам 17.1, 18.1 и 19.2), всегда добавляются ко всем другим штрафам.

Rule 2 – The Course

Purpose: Rule 2 introduces the basic things every player should know about the course:

- There are five defined areas of the course, and
- There are several types of defined objects and conditions that can interfere with play.

It is important to know the area of the course where the ball lies and the status of any interfering objects and conditions, because they often affect the player's options for playing the ball or taking relief.

2.1 Course Boundaries and Out of Bounds

Golf is played on a *course* whose boundaries are set by the *Committee*. Areas not on the *course* are *out of bounds*.

2.2 Defined Areas of the Course

There are five *areas of the course*.

a. The General Area

The *general area* covers the entire *course* **except** for the four specific *areas of the course* described in Rule 2.2b.

It is called the “general” area because:

- It covers most of the *course* and is where a player's ball will most often be played until the ball reaches the *putting green*.
- It includes every type of ground and growing or attached objects found in that area, such as fairway, rough and trees.

b. The Four Specific Areas

Правило 2 – Гольф-поле

В Правиле 2 даны базовые сведения о гольф-поле, которые необходимо знать каждому игроку:

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

Важно понимать в какой области лежит мяч, а также статус вмешивающихся в игру объектов и обстоятельств, поскольку от этого часто зависят имеющиеся у игрока варианты игры мячом или использования релифа.

2.1 Границы гольф-поля и пространство за пределами гольф-поля

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

2.2 Определенные области гольф-поля

Существует пять *областей гольф-поля*.

a. Основная область

К *основной области* относится все *гольф-поле*, за исключением четырех особых *областей гольф-поля*, перечисленных в Правиле 2.2b.

«Основной» эта область называется потому, что:

- К ней относится *большая часть гольф-поля*, и в этой области игрок чаще всего играет свой мяч, пока тот не окажется на *паттинг-грине*.
- Она включает в себя все типы поверхностей, а также растущих или закрепленных объектов, находящихся в этой области, таких как, фервей, раф и деревья.

b. Четыре особые области

Certain Rules apply specifically to the four *areas of the course* that are not in the *general area*:

- The *teeing area* the player must use in starting the hole he or she is playing (Rule 6.2),
- All *penalty areas* (Rule 17),
- All *bunkers* (Rule 12), and
- The *putting green* of the hole the player is playing (Rule 13).

c. Determining Area of Course Where Ball Lies

The *area of the course* where a player's ball lies affects the Rules that apply in playing the ball or taking relief.

A ball is always treated as lying in only one *area of the course*:

- If part of the ball is in both the *general area* and one of the four specific *areas of the course*, it is treated as lying in that specific *area of the course*.
- If part of the ball is in two specific *areas of the course*, it is treated as lying in the specific area that comes first in this order: *penalty area, bunker, putting green*.

2.3 Objects or Conditions That Can Interfere with Play

Certain Rules may give free relief (relief with no penalty) from interference by certain defined objects or conditions, such as:

- *Loose impediments* (Rule 15.1),
- *Movable obstructions* (Rule 15.2), and

Некоторые правила специально предназначены для четырёх *областей гольф-поля*, не входящих в *основную область*:

- *Область-ти*, которую должен использовать игрок, когда он начинает лунку (Правило 6.2),
- Все *штрафные области* (Правило 17),
- Все *бункеры* (Правило 12), и
- *Паттинг-грин* лунки, на которой играет игрок (Правило 13).

с. Определение того, в какой области гольф-поля находится мяч

Область гольф-поля, в которой лежит мяч игрока, определяет Правила, которые применяются при игре этим мячом или при использовании релифа.

Всегда считается, что мяч находится только в одной *области гольф-поля*:

- Если мяч находится одновременно в *основной области* и в одной из четырех особых *областей гольф-поля*, то считается, что мяч находится в этой особой *области гольф-поля*.
- Если мяч находится одновременно в двух особых *областях гольф-поля*, то считается, что мяч находится в той особой *области гольф-поля*, которая стоит раньше в следующей очередности: *штрафная область, бункер, паттинг-грин*.

2.3 Объекты или обстоятельства, которые могут вмешиваться в игру

Некоторые Правила могут давать право на релиф без штрафа при вмешательстве некоторых определенных объектов или обстоятельств, таких как:

- *Свободные помехи* (Правило 15.1),
- *Подвижные препятствия* (Правило 15.2), и

- *Abnormal course conditions, which are animal holes, ground under repair, immovable obstructions and temporary water* (Rule 16.1).

But there is no free relief from *boundary objects* or *integral objects* that interfere with play.

2.4 No Play Zones

A *no play zone* is a defined part of an *abnormal course condition* (see Rule 16.1f) or a *penalty area* (see Rule 17.1e) where play is not allowed.

A player must take relief when:

- His or her ball is in a *no play zone*, or
- A *no play zone* interferes with his or her area of intended *stance* or area of intended swing in playing a ball outside the *no play zone* (see Rules 16.1f and 17.1e).

See Committee Procedures, Section 5H(1) (a Code of Conduct may tell players to stay out of a *no play zone* entirely).

- *Гольф-поле в аномальном состоянии, а именно, нора животного, ремонтируемый участок, неподвижное препятствие и временная вода* (Правило 16.1).

Однако, если игре мешает *границный объект* или *неотъемлемый объект гольф-поля*, то релиф без штрафа не предоставляется.

2.4 Зоны, запрещенные для игры

Зона, запрещенная для игры — это определенная часть *гольф-поля в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1f) или *штрафной области* (см. Правило 17.1e), игра в которой запрещена.

Игрок должен использовать релиф, если:

- Его мяч находится в *зоне, запрещенной для игры*, или
- *Зона, запрещенная для игры*, вмешивается в область его планируемой *стойки* или планируемого свинга при игре мячом, находящимся за пределами *зоны, запрещенной для игры* (см. Правила 16.1f и 17.1e).

См. Процедуры Комитета, Раздел 5H(1) (в Кодексе поведения может быть указано, что игрокам не разрешается входить в *зону, запрещенную для игры*).

Rule 3 – The Competition

Purpose: Rule 3 covers the three central elements of all golf competitions:

- *Playing either match play or stroke play,*
- *Playing either as an individual or with a partner as part of a side, and*
- *Scoring either by gross scores (no handicap strokes applied) or net scores (handicap strokes applied).*

3.1 Central Elements of Every Competition

a. Form of Play: Match Play or Stroke Play

(1) Match Play or Regular Stroke Play. These are very different forms of play:

- In *match play* (see Rule 3.2), a player and an *opponent* compete against each other based on holes won, lost or tied.
- In the regular form of *stroke play* (see Rule 3.3), all players compete with one another based on the total score – that is, adding up each player's total number of strokes (including *strokes* made and penalty strokes) on each hole in all *rounds*.

Most of the Rules apply in both forms of play, but certain Rules apply in only one or the other.

See **Committee Procedures, Section 6C** (considerations for the *Committee* if it runs a competition that combines the two forms of play in a single *round*).

(2) Other Forms of Stroke Play. Rule 21 covers other forms of *stroke play* (*Stableford*, *Maximum Score* and *Par/Bogey*) that use a different scoring method. Rules 1-20 apply in these forms of play, as modified by Rule 21.

Правило 3 – Соревнование

В **Правиле 3** рассматриваются три главных особенности каждого соревнования по гольфу, а именно:

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

3.1 Главные особенности каждого соревнования

a. Формат игры: матчевая игра или игра на счет ударов

(1) Матчевая игра или обычная игра на счет ударов. Это совершенно различные форматы игры:

- В *матчевой игре* (см. Правило 3.2) игрок и *противник* соревнуются друг с другом на основании подсчета выигранных, проигранных или сыгранных вничью лунок.
- В обычном формате *игры на счет ударов* (см. Правило 3.3) все игроки соревнуются друг с другом на основании суммарного счета, то есть, счета, в котором суммируются все удары каждого игрока (включая выполненные *удары* и удары штрафа) на каждой лунке каждого *раунда*.

Большинство Правил применяется в обоих форматах игры, но некоторые Правила применяются только в том или другом формате.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 6C** (что необходимо учитывать *Комитету*, если он проводит соревнование, в котором в одном *раунде* сочетаются два формата игры).

(2) Другие форматы игры на счет ударов. В **Правиле 21** рассматриваются другие форматы *игры на счет ударов* (*Стейблфорд*, *Максимальный счет* и *Пар/Богги*), в которых методы

b. How Players Compete: Playing as an Individual or as Partners

Golf is played either by individual players competing on their own or by *partners* competing together as a *side*.

Although Rules 1-20 focus on individual play, they also apply:

- In competitions involving *partners* (*Foursomes* and *Four-Ball*), as modified by Rules 22 and 23, and
- In team competitions, as modified by Rule 24.

c. How Players Score: Gross Scores or Net Scores

(1) Scratch Competitions. In a scratch competition:

- The player's "gross score" for a hole or the *round* is his or her total number of strokes (including *strokes* made and penalty strokes).
- The player's handicap is not applied.

(2) Handicap Competitions. In a handicap competition:

- The player's "net score" for a hole or the *round* is the gross score adjusted for the player's handicap strokes.
- This is done so that players of differing abilities can compete in a fair way.

подсчета результатов отличаются. Для этих форматов применяются Правила 1-20, но с учетом изменений в Правиле 21.

b. Как соревнуются игроки: играя индивидуально или как партнеры

Игроки играют в гольф либо индивидуально, соревнуясь каждый сам за себя, либо как *партнеры*, соревнуясь вместе, как *сторона*.

Хотя в Правилах 1-20 акцент сделан на индивидуальной игре, но они также применяются:

- В соревнованиях с участием *партнеров* (*Форсом* и *Форбол*), но с учетом изменений в Правилах 22-23, и
- В командных соревнованиях, но с учетом изменений в Правиле 24.

c. Как подсчитываются результаты: гросс-счет или нетто-счет

(1) Соревнование без учета гандикапа. В соревновании без учета гандикапа:

- «Гросс-счетом» игрока на лунке или в *раунде* является суммарное количество его ударов (в которое включаются выполненные *удары* и удары штрафа).
- Гандикап игрока не учитывается.

(2) Соревнование с учетом гандикапа. В соревновании с учетом гандикапа:

- «Нетто-счетом» игрока на лунке или в *раунде* является его гросс-счет, скорректированный на удары гандикапа игрока.
- Это делается для того, чтобы игроки с разным уровнем подготовки могли соревноваться на равных.

3.2 Match Play

Purpose: Match play has specific Rules (particularly about concessions and giving information about the number of strokes made) because the player and opponent:

- Compete solely against each other on every hole,
- Can see each other's play, and
- Can protect their own interests.

a. Result of Hole and Match

(1) Winning a Hole. A player wins a hole when:

- The player completes the hole in fewer strokes (including strokes made and penalty strokes) than the opponent,
- The opponent concedes the hole, or
- The opponent gets the general penalty (loss of hole).

If the opponent's ball in motion needs to be holed to tie the hole and the ball is deliberately deflected or stopped by any person at a time when there is no reasonable chance it can be holed (such as when the ball has rolled past the hole and will not roll back there), the result of the hole has been decided and the player wins the hole (see Rule 11.2a, Exception).

(2) Tying a Hole. A hole is tied (also known as "halved") when:

- The player and opponent complete the hole in the same number of strokes (including strokes made and penalty strokes), or
- The player and opponent agree to treat the next stroke, a hole or the match as tied (**but** this is allowed only after at least one of the players has made a stroke to begin the hole).

3.2 Матчевая игра

В матчевой игре действуют специальные Правила (в частности, в отношении уступок и предоставления информации о количестве сделанных ударов), поскольку игрок и противник:

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

a. Результат лунки и матча

(1) Выигрыш лунки. Игрок выигрывает лунку, когда:

- Игрок завершает эту лунку за меньшее количество ударов (включая выполненные удары и удары штрафа) чем противник,
- Противник уступает эту лунку, или
- Противник получает основной штраф (проигрыш лунки).

Если для того, чтобы сыграть лунку вничью, противнику необходимо забить мяч, а находящийся в движении мяч противника намеренно отклонен или остановлен любым человеком тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть забит (например, если мяч прокатился мимо лунки и уже не покатится обратно), то результат этой лунки считается определенным и ее выигрывает игрок. (см. Правило 11.2а, Исключение)

(2) Ничья на лунке. Лунка сыграна вничью, если:

- Игрок и противник завершают эту лунку за одинаковое количество ударов (включая выполненные удары и удары штрафа), или
- Игрок и противник соглашаются уступить друг другу следующие удары, считать лунку или матч сыгранными вничью (**однако** это разрешается делать только после того, как

(3) Winning a Match. A player wins a match when:

- The player leads the *opponent* by more holes than remain to be played,
- The *opponent* concedes the match, or
- The *opponent* is disqualified.

(4) Extending a Tied Match. If a match is tied after the final hole:

- The match is extended one hole at a time until there is a winner. See Rule 5.1 (an extended match is a continuation of the same *round*, not a new *round*).
- The holes are played in the same order as in the *round*, unless the *Committee* sets a different order.

But the Terms of the Competition may say that the match will end in a tie rather than be extended.

(5) When Result is Final. The result of a match becomes final in the way stated by the *Committee* (which should be set out in the Terms of the Competition), such as:

- When the result is recorded on an official scoreboard or other identified place, or
- When the result is reported to a person identified by the *Committee*.

See **Committee Procedures, Section 5A(7)** (recommendations on how the result of a match becomes final).

b. Concessions

хотя бы один из игроков выполнил *удар*, чтобы начать игру на этой лунке).

(3) Выигрыш матча. Игрок выигрывает матч, если:

- Игрок выигрывает у *противника* большее количество лунок, чем количество лунок, оставшееся сыграть,
- *Противник* уступает матч, или
- *Противник* дисквалифицирован.

(4) Продление ничейного матча. Если после финальной лунки в матче ничья, то:

- Матч продлевается каждый раз на одну лунку до тех пор, пока не определится победитель. См. Правило 5.1 (продленный матч является тем же самым *раундом*, а не новым *раундом*).
- Лунки играют в том же порядке, в котором они игрались во время *раунда*, если только *Комитет* не установит другой порядок.

Однако в Условиях соревнования может быть оговорено, что матч не продлевается, а заканчивается вничью.

(5) Когда результат матча становится окончательным. Метод, в соответствии с которым результат матча становится окончательным, устанавливает *Комитет* (его следует оговорить в Условиях соревнования), например:

- Результат матча размещается на официальной доске объявлений или другом официальном ресурсе, или
- Результат матча сообщается лицу, уполномоченному *Комитетом*.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 5A(7)** (рекомендуемые методы фиксации результата матча).

b. Уступки

(1) Player May Concede Stroke, Hole or Match. A player may concede the *opponent's* next *stroke*, a hole or the match:

- Conceding Next Stroke. This is allowed any time before the *opponent's* next *stroke* is made.
 - The *opponent* has then completed the hole with a score that includes that conceded *stroke*, and the ball may be removed by anyone.
 - A concession made while the *opponent's* ball is still in motion after the previous *stroke* applies to the *opponent's* next *stroke*, unless the ball is *holed* (in which case the concession does not matter).
 - The player may concede the *opponent's* next *stroke* by deflecting or stopping the *opponent's* ball in motion only if that is done specifically to concede the next *stroke* and only when there is no reasonable chance the ball can be *holed*.
- Conceding a Hole. This is allowed any time before the hole is completed (see Rule 6.5), including before the players start the hole.
- Conceding the Match. This is allowed any time before the result of the match is decided (see Rules 3.2a(3) and (4)), including before the players start the match.

(2) How Concessions Are Made. A concession is made only when clearly communicated:

- This can be done either verbally or by an action that clearly shows the player's intent to concede the *stroke*, the hole or the match (such as making a gesture).
- If the *opponent* lifts his or her ball in breach of a Rule because of a reasonable misunderstanding that the player's statement or action was a concession of the next *stroke* or the hole or match, there is no penalty and the ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).

(1) Игрок может уступить удар, лунку или матч. Игрок может уступить *противнику* его следующий *удар*, лунку или матч:

- Уступка следующего удара. Разрешается в любое время до того, как *противник* выполнил свой следующий *удар*.
 - В этом случае считается, что *противник* завершил лунку со счетом, включающим в себя этот уступленный *удар*, и любое лицо может убрать этот мяч.
 - Если уступка сделана тогда, когда мяч *противника* все еще находился в движении после его последнего *удара*, то эта уступка относится к следующему *удару противника*, за исключением случая, когда мяч *противника* забит (и в этом случае уступка не имеет значения).
 - Игрок может уступить следующий *удар противника*, отбивая или останавливая находящийся в движении мяч *противника*, только в том случае, если это делается специально для того, чтобы уступить ему его следующий *удар* и только тогда, когда отсутствует реальная возможность, что мяч окажется *забитым* в лунку.
- Уступка лунки. Разрешается в любое время до того, как лунка завершена (см. Правило 6.5), в том числе до того, как игроки начали игру на этой лунке.
- Уступка матча. Разрешается в любое время до того, как результат матча определен (см. Правило 3.2a(3) и (4)), в том числе до того, как игроки начали этот матч.

(2) Как делаются уступки. Уступка только тогда является сделанной, когда об этом ясно заявлено:

- Это может быть сделано либо устно, либо действием, которое ясно показывает намерение игрока уступить *удар*, лунку или матч (например, с помощью жеста).
- Если *противник* поднимает свой мяч в нарушение Правила по причине того, что ошибочно принял высказывание или действие игрока за уступку своего следующего *удара*, лунки или матча, то штрафа нет, и мяч должен быть *установлен* на

A concession is final and cannot be declined or withdrawn.

c. Applying Handicaps in Handicap Match

(1) Declaring Handicaps. The player and *opponent* should tell each other their handicaps before the match.

If a player declares a wrong handicap either before or during the match and does not correct the mistake before the *opponent* makes his or her next *stroke*:

- Declared Handicap Too High. The player is **disqualified** if this affects the number of strokes the player gives or gets. If it does not, there is no penalty.
- Declared Handicap Too Low. There is no penalty and the player must play off the declared lower handicap.

(2) Holes Where Handicap Strokes Applied.

- Handicap strokes are given by hole, and the lower net score wins the hole.
- If a tied match is extended, handicap strokes are given by hole in the same way as in the *round* (unless the *Committee* sets a different way of doing so).

Each player is responsible for knowing the holes where he or she gives or gets handicap strokes, based on the stroke index allocation set by the *Committee* (which is usually found on the scorecard).

If the players mistakenly apply handicap strokes on a hole, the agreed result of the hole stands, unless the players correct that mistake in time (see Rule 3.2d(3)).

первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Уступка является окончательной и не может быть отклонена или отозвана.

c. Матч с учетом гандикапа

(1) Объявление гандикапов. Игроку и *противнику* следует сообщить друг другу о своих гандикапах до начала матча.

Если игрок до матча или во время его объявляет неверный гандикап и не исправляет эту ошибку до того, как *противник* выполнит свой следующий *удар*:

- Объявленный гандикап завышен. Игрок **дисквалифицируется**, если это влияет на количество ударов, которые игрок отдает или получает. Если на количество ударов это не влияет, то штрафа нет.
- Объявленный гандикап занижен. Штрафа нет, и игрок должен сыграть матч с объявленным заниженным гандикапом.

(2) Лунки, на которых учитываются удары гандикапа.

- Если на лунке учитываются удары гандикапа, то эту лунку выигрывает тот, у кого меньший нетто-счет на этой лунке.
- Если продлевается ничейный матч, то удары гандикапа учитываются на лунке в том же порядке, что и во время *раунда* (если только *Комитет* не определит для этого другой порядок).

Каждый игрок обязан знать лунки, на которых он отдает или получает удары гандикапа, основываясь на установленном *Комитетом* распределении ударов гандикапа по лункам (обычно можно найти на *счетной карточке*).

Если игроки ошибочно применяют на лунке удары гандикапа, то согласованный ими результат лунки остается в силе, если только игроки своевременно не исправят эту ошибку (см. Правило 3.2d(3)).

d. Responsibilities of Player and Opponent

(1) *Telling Opponent about Number of Strokes Taken*. At any time during play of a hole or after the hole is completed, the *opponent* may ask the player for the number of strokes (including *strokes* made and penalty strokes) the player has taken on the hole.

This is to allow the *opponent* to decide how to play the next *stroke* and the rest of the hole, or to confirm the result of the hole just completed.

When asked for the number of strokes taken, or when giving that information without being asked:

- The player must give the right number of strokes taken.
- A player who fails to respond to the *opponent's* request is treated as giving the wrong number of strokes taken.

The player gets the **general penalty (loss of hole)** if he or she gives the *opponent* the wrong number of strokes taken, unless the player corrects that mistake in time:

- Wrong Number of Strokes Given While Playing Hole. The player must give the right number of strokes taken before the *opponent* makes another *stroke* or takes a similar action (such as conceding the player's next *stroke* or the hole).
- Wrong Number of Strokes Given After Hole Completed. The player must give the right number of strokes taken:
 - Before either player makes a *stroke* to begin another hole or takes a similar action (such as conceding the next hole or the match) or,

d. Обязанности игрока и противника

(1) *Сообщать противнику о количестве сделанных ударов*. В любое время в ходе розыгрыша лунки или после завершения лунки *противник* может спросить игрока о количестве сделанных им на этой лунке ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа).

Это позволит *противнику* решить для себя как выполнять свой следующий *удар* и играть оставшуюся часть лунки, или подтвердить результат только что завершенной лунки.

Когда игрока спрашивают о количестве сделанных ударов или, когда он по собственной инициативе предоставляет такую информацию, то:

- Игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов.
- Если игрок не ответил *противнику* на такой вопрос, то считается, что он сообщил ему неверное количество сделанных ударов.

Игрок получает **основной штраф (проигрыш лунки)**, если он сообщает *противнику* неверное количество сделанных ударов, за исключением случаев, когда он своевременно исправляет такую ошибку:

- Неверное количество ударов сообщено во время игры на лунке. Игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов до того, как *противник* выполнит еще один *удар* или совершит похожее по сути действие (например, уступит игроку его следующий *удар* или лунку).
- Неверное количество ударов сообщено после окончания лунки. Игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов:
 - до того, как любой из игроков выполнит *удар*, чтобы начать следующую лунку, или совершит похожее по сути действие (например, уступит следующую лунку или матч), или

- For the final hole of the match, before the result of the match is final (see Rule 3.2a(5)).

Exception – No Penalty If No Effect on Result of Hole: If the player gives the wrong number of strokes taken after a hole is completed but this does not affect the *opponent's* understanding of whether the hole was won, lost or tied, there is no penalty.

(2) Telling Opponent about Penalty. When a player gets a penalty:

- The player must tell the *opponent* about that penalty as soon as reasonably possible, taking into account how near the player is to the *opponent* and other practical factors.
- This requirement applies even if the player does not know about the penalty (because players are expected to recognize when they have breached a Rule).

If the player fails to do so and does not correct that mistake before the *opponent* makes another *stroke* or takes a similar action (such as conceding the player's next *stroke* or the hole), the player gets the **general penalty (loss of hole)**.

Exception – No Penalty When Opponent Knew of Player's Penalty: If the *opponent* knew that the player had a penalty, such as when seeing the player obviously take penalty relief, the player gets no penalty for failing to tell the *opponent* about it.

(3) Knowing Match Score. The players are expected to know the match score - that is, whether one of them leads by a certain number of holes ("holes up" in the match) or the match is tied (also known as "all square").

If the players mistakenly agree on a wrong match score:

- They may correct the match score before either player makes a *stroke* to begin another hole or, for the final hole, before the result of the match is final (see Rule 3.2a(5)).

- в случае финальной лунки *раунда* - до того как результат матча станет окончательным (см. Правило 3.2a(5)).

Исключение – Штрафа нет, если неверная информация не оказывает влияние на результат лунки: Если игрок сообщает неверное количество сделанных ударов после окончания лунки, но это не оказывает влияния на понимание *противником* того, была эта лунка выиграна, проиграна или сыграна вничью, то штрафа нет.

(2) Сообщать противнику о штрафе. Если игрок получает штраф:

- Он должен сообщить *противнику* об этом штрафе при первой разумной возможности; при этом принимается во внимание, насколько близко игрок находится к *противнику*, и другие значимые факторы.
- Это требование применяется даже к ситуации, когда игрок не знает о своем штрафе (поскольку считается, что игроки должны знать о факте своего нарушения Правила).

Если игрок не сообщает о штрафе и не исправляет эту ошибку до того, как *противник* выполняет еще один *удар* или совершает похожее по сути действие (например, уступает игроку его следующий *удар* или лунку), то игрок получает **основной штраф (проигрыш лунки)**.

Исключение – Штрафа нет, если противник знал о штрафе игрока: Если *противник* знал, что игрок получил штраф, например, видел, что игрок явно использовал релиф со штрафом, то игрок не получает штраф, за то, что не сообщил *противнику* об этом штрафе.

(3) Знать счет матча. Предполагается, что игроки знают счет матча – то есть, что один из них ведет с преимуществом в определенное количество лунок («впереди на»), или что счет ничейный («идут ровно»).

Если игроки ошибочно соглашаются на неправильный счет в матче:

- Они могут исправить счет матча до того, как кто-либо из игроков выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в

- If not corrected in that time, that wrong match score becomes the actual match score.

Exception – When Player Requests Ruling in Time: If the player makes a timely request for a ruling (see Rule 20.1b), and it is found that the *opponent* either (1) gave the wrong number of strokes taken or (2) failed to tell the player about a penalty, the wrong match score must be corrected.

(4) Protecting Own Rights and Interests. The players in a match should protect their own rights and interests under the Rules:

- If the player knows or believes that the *opponent* has breached a Rule that has a penalty, the player may act on the breach or choose to ignore it.
- **But** if the player and *opponent* deliberately agree to ignore a breach or penalty they know applies, both players are **disqualified** under Rule 1.3b.
- If the player and *opponent* disagree whether one of them has breached a Rule, either player may protect his or her rights by asking for a ruling under Rule 20.1b.

3.3 Stroke Play

Purpose: *Stroke play has specific Rules (particularly for scorecards and holing out) because:*

- *Each player competes against all the other players in the competition, and*
- *All players need to be treated equally under the Rules.*

случае финальной лунки матча - до того, как счет матча станет окончательным (см. Правило 3.2a(5)).

- Если счет не исправлен до этого времени, то неправильный счет становится действительным счетом этого матча.

Исключение – Когда игрок своевременно запрашивает судейское решение: Если игрок своевременно запрашивает судейское решение (см. Правило 20.1b), и выясняется, что *противник* либо (1) сообщил игроку неверное количество сделанных ударов, либо (2) не сообщил игроку о своем штрафе, то неправильный счет матча должен быть исправлен.

(4) Защищать свои права и интересы. Игрокам в матче следует защищать свои собственные права и интересы в соответствии с Правилами:

- Если игрок знает или предполагает, что *противник* нарушил Правило, которое влечет за собой штраф, то игрок может отреагировать на это нарушение или проигнорировать его.
- **Но** если игрок и *противник* умышленно договорились игнорировать нарушение или штраф, о котором они знали, то оба игрока **дисквалифицируются** согласно Правилу 1.3b.
- Если мнения игрока и *противника* разошлись в отношении того, нарушил ли один из них Правило, то каждый из игроков может защитить свои права, запросив судейское решение согласно Правилу 20.1b.

3.3 Игра на счет ударов

В игре на счет ударов действуют специальные Правила (в частности, в отношении ведения счета и завершения игры на лунке), поскольку:

- *каждый игрок в соревновании соревнуется со всеми другими игроками, и*
- *Правила должны применяться одинаково ко всем игрокам.*

After the round, the player and the marker (who keeps the player's score) must certify that the player's score for each hole is right and the player must return the scorecard to the Committee.

a. Winner in Stroke Play

The player who completes all *rounds* in the fewest total strokes (including *strokes* made and penalty strokes) is the winner.

In a handicap competition, this means the fewest total net strokes.

See **Committee Procedures, Section 5A(6)** (the Terms of the Competition should say how ties will be decided).

b. Scoring in Stroke Play

The player's score is kept on his or her *scorecard* by the *marker*, who is either identified by the *Committee* or chosen by the player in a way approved by the *Committee*.

The player must use the same *marker* for the entire *round*, unless the *Committee* approves a change either before or after it happens.

(1) Marker's Responsibility: Entering and Certifying Hole Scores on Scorecard. After each hole during the *round*, the *marker* should confirm with the player the number of strokes on that hole (including *strokes* made and penalty strokes) and enter that gross score on the *scorecard*.

When the *round* has ended:

- The *marker* must certify the hole scores on the *scorecard*.
- If the player had more than one *marker*, each *marker* must certify the scores for those holes where he or she was the *marker*.

После раунда игрок и маркер (тот, кто ведет счет игрока) должны заверить то, что счет игрока на каждой лунке является правильным, и игрок должен сдать счетную карточку в Комитет.

a. Победитель в игре на счет ударов

Победителем является игрок, который завершает все *раунды* с наименьшим суммарным количеством ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа).

В соревновании с учетом гандикапа это означает наименьший суммарный нетто-счет.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 5A(6)** (в Условиях соревнования должно быть оговорено, как определяется победитель в случае равного счета).

b. Ведение счета в игре на счет ударов

Счет игрока вносится в его *счетную карточку маркером*, которого либо назначает *Комитет*, либо выбирает игрок в соответствии с процедурой, рекомендованной *Комитетом*.

У игрока должен быть один и тот же *маркер* на протяжении всего *раунда*, за исключением случаев, когда *Комитет* одобрил замену маркера до или после того, как это произошло.

(1) Обязанности Маркера: Внесение счета и заверение счетной карточки. Во время *раунда* после каждой лунки *маркеру* следует сверить с игроком его количество ударов на этой лунке (включая выполненные *удары* и удары штрафа) и внести этот gross-счет в *счетную карточку*.

По окончании *раунда*:

- *Маркер* должен заверить *счетную карточку* с записанными счетами на лунках.
- Если у игрока было более одного *маркера*, то каждый *маркер* должен заверить счет на тех лунках, на которых он был *маркером*.

(2) Player's Responsibility: Certifying Hole Scores and Returning Scorecard. During the round, the player should keep track of his or her scores for each hole.

When the round has ended, the player:

- Should carefully check the hole scores entered by the *marker* and raise any issues with the *Committee*,
- Must make sure that the *marker* certifies the hole scores on the *scorecard*,
- Must not change a hole score entered by the *marker* **except** with the *marker's* agreement or the *Committee's* approval, and
- Must certify the hole scores on the *scorecard* and promptly return it to the *Committee*, after which the player must not change the *scorecard*.

If the player breaches any of these requirements in Rule 3.3b, the player is **disqualified**.

Exception – No Penalty When Breach Due to Marker Failing to Carry Out Responsibilities: There is no penalty if the *Committee* finds that the player's breach of Rule 3.3b(2) was caused by the *marker's* failure to carry out his or her responsibilities (such as the *marker* leaving with the player's *scorecard* or without certifying the *scorecard*), so long as this was beyond the player's control.

See **Committee Procedures, Section 5A(5)** (recommendations on how to define when a *scorecard* has been returned).

(3) Wrong Score for a Hole. If the player returns a *scorecard* with a wrong score for any hole:

- Returned Score Higher Than Actual Score. The higher returned score for the hole stands.

(2) Обязанности игрока: Заверение счета лунок и сдача счетной карточки. Во время раунда игроку следует вести свой счет на каждой лунке.

По окончании раунда:

- Игроку следует внимательно проверить записанный маркером счет по лункам и урегулировать с Комитетом любые возникшие вопросы,
- Игрок должен убедиться, что маркер заверил счетную карточку с записанными счетами лунок,
- Игроку нельзя без согласия маркера или одобрения Комитета изменять записанный маркером счет на какой-либо лунке, и
- Игрок должен заверить счетную карточку со счетами лунок и незамедлительно сдать ее в Комитет, после чего игроку нельзя вносить изменения в счетную карточку.

Если игрок нарушает какое-либо из этих требований Правила 3.3b, то игрок **дисквалифицируется**.

Исключение – Штрафа нет, если нарушение имеет место вследствие невыполнения маркером своих обязанностей: Штрафа нет, если Комитет установит, что нарушение игроком Правила 3.3b(2) было вызвано невыполнением маркером своих обязанностей (например, маркер уехал со счетной карточкой игрока или уехал, не заверив счетную карточку), при условии, что игрок не мог контролировать эту ситуацию.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 5A(5)** (рекомендации, как определять, когда счетная карточка является сданной).

(3) Неверный счет на лунке. Если игрок сдает счетную карточку с неверным счетом на какой-либо лунке:

- В сданной счетной карточке счет выше фактического счета. Завышенный счет на лунке остается в силе.

- Returned Score Lower Than Actual Score or No Score Returned. The player is **disqualified**.

Exception – Failure to Include Unknown Penalty: If one or more of the player's hole scores are lower than the actual scores because he or she excluded one or more penalty strokes that the player did not know about before returning the *scorecard*:

- The player is not disqualified.
- Instead, if the mistake is found before the close of the competition, the *Committee* will revise the player's score for that hole or holes by adding **the penalty stroke(s) that should have been included** in the score for that hole or holes under the Rules.

This exception does not apply:

- When the excluded penalty is disqualification, or
- When the player was told that a penalty might apply or was uncertain whether a penalty applied and did not raise this with the *Committee* before returning the *scorecard*.

(4) Scoring in Handicap Competition. The player is responsible for making sure that his or her handicap is shown on the *scorecard*. If the player returns a *scorecard* without the right handicap:

- Handicap on Scorecard Too High or No Handicap Shown. If this affects the number of strokes the player gets, the player is **disqualified** from the handicap competition. If it does not, there is no penalty.
- Handicap on Scorecard Too Low. There is no penalty and the player's net score stands using the lower handicap as shown.

(5) Player Not Responsible for Adding Up Scores or Applying Handicap. The *Committee* is responsible for adding up the player's hole scores and, in a handicap competition, applying the player's handicap strokes.

- В сданной счетной карточке счет ниже фактического счета или счет не внесен. Игрок **дисквалифицируется**.

Исключение – не был учтен неизвестный штраф: Если на одной или более лунках указан счет ниже фактического из-за того, что в него не включены один или несколько ударов штрафа, о которых игрок не знал до сдачи *счетной карточки*:

- Игрок не дисквалифицируется.
- Вместо этого, если ошибка обнаружена до закрытия соревнования, то *Комитету* надлежит пересмотреть счет игрока на этой лунке или лунках, добавив **удар(ы) штрафа, которые по Правилам должны были быть включены** в счет на этой лунке или лунках.

Это Исключение не применяется:

- Если неучтенным штрафом является дисквалификация, или
- Если игроку сообщили о возможном штрафе или игрок сомневался в необходимости применения штрафа, но не обсудил этот вопрос с *Комитетом* до сдачи *счетной карточки*.

(4) Счет в соревновании с учетом гандикапа. Игрок обязан убедиться, что на *счетной карточке* указан его гандикап. 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.

(5) Игрок не обязан подсчитывать итоговый счет или применять гандикап. Обязанностью *Комитета* является

There is no penalty if the player returns a *scorecard* with the scores added up or with handicap strokes applied and makes a mistake in doing so.

c. Failure to Hole Out

A player must *hole out* at each hole in a *round*. If the player fails to *hole out* at any hole:

- The player must correct that mistake before making a *stroke* to begin another hole or, for the final hole of the *round*, before returning the *scorecard*.
- If the mistake is not corrected in that time, the player is **disqualified**.

See Rules 21.1, 21.2 and 21.3 (Rules for other forms of *stroke play* (*Stableford*, *Maximum Score* and *Par/Bogey*) where scoring is different and a player is not disqualified if he or she does not *hole out*).

суммирование счетов игрока по лункам, а в соревновании с учетом гандикапа – также и применение ударов гандикапа.

Если игрок сдает *счетную карточку*, в которой просуммированы результаты или применены удары гандикапа, и игрок допустил в подсчетах ошибку, то штрафа нет.

с. Мяч не забит в лунку

Игрок должен *забить* мяч в *лунку* на каждой лунке *раунда*. Если игрок не *забивает* мяч на какой-либо из лунок:

- Игрок должен исправить эту ошибку до того, как он выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки раунда - до сдачи *счетной карточки*.
- Если эта ошибка вовремя не исправлена, то игрок **дисквалифицируется**.

См. Правила 21.1, 21.2 и 21.3: (Правила для других форматов игры на счет ударов (*Стейблфорд*, *Максимальный счет* и *Пар/Богги*), в которых ведение счета отличается, и в которых игрок не дисквалифицируется, если он не *забивает* мяч).

Rule 4 – The Player’s Equipment

Purpose: Rule 4 covers the equipment that players may use during a round. Based on the principle that golf is a challenging game in which success should depend on the player’s judgment, skills and abilities, the player:

- Must use conforming clubs and balls,
- Is limited to no more than 14 clubs and normally must not replace damaged or lost clubs, an
- Is restricted in the use of other equipment that gives artificial help to his or her play.

For detailed requirements for clubs, balls and other *equipment* and the process for consultation and submission of *equipment* for conformity review, see the *Equipment Rules*.

4.1 Clubs

a. Clubs Allowed in Making a Stroke

(1) Conforming Clubs. In making a *stroke*, a player must use a club that conforms to the requirements in the *Equipment Rules*:

- A club used to make a *stroke* must conform not only when the club is new, but also when it has been deliberately or accidentally changed in any way.
- **But** if the performance characteristics of a conforming club change because of wear through normal use, it is still a conforming club.

Правило 4 – Снаряжение игрока

В *Правилах 4* говорится о снаряжении, которое игроку можно использовать во время раунда. За основу взят принцип, что в такой сложной игре как гольф, успех зависит от расчета, умения и способностей игрока, и поэтому игрок:

- должен использовать клюшки и мячи, соответствующие требованиям,
- ограничен максимальным количеством в 14 клюшек, и в общем случае ему нельзя заменять поврежденные или потерянные клюшки, и
- ограничен в использовании другого снаряжения, которое оказывает дополнительную помощь в его игре.

Более подробно требования к клюшкам, мячам и другому снаряжению, а также процедура согласования снаряжения на предмет соответствия Правилам представлены в *Правилах о снаряжении*.

4.1 Клюшки

a. Клюшки, которыми разрешено выполнять удары

(1) Клюшки, соответствующие требованиям. При выполнении удара игрок должен использовать клюшку, которая соответствует требованиям *Правил о снаряжении*:

- Клюшка, используемая для выполнения удара, должна соответствовать требованиям не только в своем новом состоянии, но также и после того, когда она была умышлено или случайно изменена каким-либо образом.
- **Однако**, если функциональные характеристики клюшки, которая соответствовала требованиям, изменились в результате износа в процессе нормального использования, то такая клюшка по-прежнему соответствует требованиям.

“Performance characteristics” means any part of the club that affects how it performs in making a *stroke*, such as its grip, shaft, clubhead or lie or loft (including lie or loft of an adjustable club).

(2) *Use or Repair of Club Damaged During Round*. If a conforming club is damaged during a *round* or while play is stopped under Rule 5.7a, the player normally must not replace it with another club. (For a limited **exception** when the player did not cause the damage, see Rule 4.1b(3)).

But no matter what the nature or cause of the damage, the damaged club is treated as conforming for the rest of the *round* (**but** not during a play-off in *stroke play*, which is a new *round*).

For the rest of the *round*, the player may:

- Continue to make *strokes* with the damaged club, or
- Have the club repaired by restoring it as nearly as possible to its condition before the damage happened during the *round* or while play was stopped, while still using the original grip, shaft and clubhead. **But** in doing so:
 - The player must not unreasonably delay play (see Rule 5.6a), and
 - Any damage that existed before the *round* must not be repaired.

“Damaged during a *round*” means when the club’s performance characteristics are changed because of any act during the *round* (including while play is stopped under Rule 5.7a), whether:

- By the player (such as making a *stroke* or practice swing with the club, putting it in or taking it out of a golf bag, dropping or leaning on it, or throwing or abusing it), or

Под “функциональными характеристиками” понимается любая часть клюшки, которая оказывает влияние на то, как эта клюшка выполняет *удар*, например, рукоятка, shaft, головка, а также лай или лофт (в том числе, регулируемые лай и лофт).

(2) *Использование или ремонт клюшки, поврежденной во время раунда*. Если клюшка, соответствующая требованиям, повреждена во время *раунда* или во время остановки игры согласно Правилу 5.7а, то в общем случае игроку не разрешается заменять ее другой клюшкой. (Определенные **исключения**, когда игрок не был причиной повреждения клюшки, приведены в Правиле 4.1 b(3)).

Однако, независимо от природы или причины повреждения, поврежденная клюшка считается соответствующей требованиям в оставшейся части *раунда* (но не во время переигровки в *игре на счет ударов*, которая является новым *раундом*).

В оставшейся части *раунда* игрок может:

- Продолжить выполнять *удары* поврежденной клюшкой, или
- Организовать ее ремонт, восстановив ее насколько возможно до состояния, которое было до того, как случилось повреждение во время *раунда* или во время остановки игры, но при этом по-прежнему используя первоначальные рукоятку, shaft и головку. **Однако** при ремонте клюшки:
 - игрок не должен неоправданно задерживать игру (см. Правило 5.6а), и
 - не разрешается ремонтировать какое-либо повреждение, существовавшее до начала *раунда*.

Выражение “повреждена во время *раунда*” означает, что функциональные характеристики клюшки изменились во время какого-либо действия во время *раунда* (в том числе во время остановки игры согласно Правилу 5.7а), совершенного:

- Игроком (например, когда он выполнял этой клюшкой *удар* или тренировочный свинг, убирал ее в гольф-бэг или доставал ее оттуда, ронял ее или опирался на нее либо бросал или портил ее), или

- By any other person, *outside influence or natural forces*.

But a club is not “damaged during a *round*” if its performance characteristics are deliberately changed by the player during the *round*, as covered by Rule 4.1a(3).

(3) *Deliberately Changing Club’s Performance Characteristics During Round*. A player must not make a *stroke* with a club whose performance characteristics he or she deliberately changed during the *round* (including while play is stopped under Rule 5.7a):

- By using an adjustable feature or physically changing the club (**except** when allowed to repair damage under Rule 4.1a(2)), or
- By applying any substance to the clubhead (other than in cleaning it) to affect how it performs in making a *stroke*.

Exception – Adjustable Club Restored to Original Position: If a club’s performance characteristics were changed by using an adjustable feature and, before the club is used to make a *stroke*, the club is restored as nearly as possible to its original position by adjusting the feature back to where it was, there is no penalty and the club may be used to make a *stroke*.

Penalty for Making Stroke in Breach of Rule 4.1a: Disqualification.

- There is no penalty under this Rule for merely having (but not making a *stroke* with) a non-conforming club or a club whose performance characteristics were deliberately changed during the *round*.
- **But** such a club still counts towards the 14-club limit in Rule 4.1b(1).

b. Limit of 14 Clubs; Sharing, Adding or Replacing Clubs During Round

- Любым другим лицом, *внешним фактором* или *природными силами*.

Однако клюшка не является «поврежденной во время *раунда*», если ее функциональные характеристики были умышленно изменены во время *раунда*, что регламентируется Правилom 4.1a(3).

(3) *Умышленное изменение функциональных характеристик клюшки во время раунда*. Игроку нельзя выполнять удар клюшкой, функциональные характеристики которой были им умышленно изменены во время *раунда* (в том числе во время остановки игры согласно Правилу 5.7a):

- Посредством подстройки регулировок или физического изменения клюшки (**за исключением** случаев, когда разрешен ремонт повреждения, согласно Правилу 4.1a(2)), или
- Посредством нанесения какой-либо субстанции на головку клюшки (но не для очистки) с целью воздействовать на то, как эта клюшка будет выполнять *удар*.

Исключение – Регулируемая клюшка возвращена к первоначальным настройкам: Если функциональные характеристики клюшки были изменены с помощью регулировки, и до выполнения этой клюшкой *удара* она, насколько возможно, была возвращена к своим первоначальным настройкам с помощью обратной регулировки, то штрафа нет и эта клюшка может использоваться для выполнения *ударов*.

Штраф за выполнение удара в нарушение Правила 4.1a: Дисквалификация.

- Если клюшка, которая не соответствует требованиям или функциональные характеристики которой были умышленно изменены во время *раунда*, просто имеется у игрока, но ею не выполняются *удары*, то штрафа по этому Правилу нет.
- **Однако** такая клюшка по-прежнему входит в число 14-ти клюшек, ограниченных Правилom 4.1b(1).

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

(1) Limit of 14 Clubs. A player must not:

- Start a *round* with more than 14 clubs, or
- Have more than 14 clubs during the *round*.

If the player starts a *round* with fewer than 14 clubs, he or she may add clubs during the *round* up to the 14-club limit (see Rule 4.1b(4) for restrictions in doing this).

When the player becomes aware that he or she is in breach of this Rule by having more than 14 clubs, the player must immediately take the excess club or clubs out of play, using the procedure in Rule 4.1c(1):

- If the player started with more than 14 clubs, he or she may choose which club or clubs will be taken out of play.
- If the player added excess clubs during the *round*, those added clubs are the ones that must be taken out of play.

After a player's *round* has started, if the player picks up another player's club that was left behind, or a club is mistakenly put in the player's bag without his or her knowledge, the club is not treated as one of the player's clubs for purposes of the 14-club limit (**but** it must not be used).

(2) No Sharing of Clubs. A player is limited to those clubs he or she started with or added as allowed in (1):

- The player must not make a *stroke* with a club being used by anyone else who is playing on the *course* (even if the other player is playing in a different group or competition).
- When the player becomes aware that he or she has breached this Rule by making a *stroke* with another player's club, the player must immediately take that club out of play, using the procedure in Rule 4.1c(1).

(1) Ограничение в 14 клюшек. Игроку не разрешается:

- Начинать *раунд*, имея более 14-ти клюшек, или
- Иметь более 14-ти клюшек во время *раунда*.

Если игрок начинает *раунд*, имея менее 14-ти клюшек, то он может во время *раунда* добавить клюшки до 14-ти (см. соответствующие ограничения в Правиле 4.1b(4)).

Если игроку становится известно, что он нарушает это Правило, имея при себе более 14-ти клюшек, то он должен немедленно вывести лишнюю клюшку из игры, используя процедуру Правила 4.1c(1):

- Если игрок начал *раунд*, имея более 14-ти клюшек, то он может выбрать какую клюшку или клюшки вывести из игры.
- Если игрок добавил лишние клюшки во время *раунда*, то именно эти добавленные клюшки должны быть выведены из игры.

Если игрок после начала своего *раунда* подбирает оставленную клюшку другого игрока, или если клюшка помещена в бэг игрока без его ведома, то такая клюшка не считается клюшкой игрока в целях ограничения в 14 клюшек (**однако** ее не разрешается использовать).

(2) Запрет на совместное использование клюшек. Игрок ограничен использованием тех клюшек, с которыми он начал игру или которые он добавил, как это разрешено в п. (1):

- Игроку не разрешается выполнять *удар* клюшкой, которой пользуется кто-либо другой, играющий на этом *гольф-поле* (даже если этот другой игрок играет в другой группе или другом соревновании).
- Если игроку стало известно, что он нарушил это Правило, выполнив *удар* клюшкой другого игрока, то игрок должен немедленно вывести эту клюшку из игры, используя процедуру Правила 4.1c(1).

See Rules 22.5 and 23.7 (limited exception in *partner* forms of play allowing *partners* to share clubs if they have no more than 14 clubs between them).

(3) No Replacing Lost or Damaged Clubs. If a player started with 14 clubs or added clubs up to the limit of 14 and then loses or damages a club during the *round* or while play is stopped under Rule 5.7a, the player must not replace it with another club.

Exception - Replacing Damaged Club When Player Did Not Cause Damage: If a player's club is damaged during the *round* (including while play is stopped) (see Rule 4.1a(2)) by an *outside influence* or *natural forces* or by any person other than the player or his or her *caddie*:

- The player may replace the damaged club with any club under Rule 4.1b(4).
- **But** when the player does so, the player must immediately take the damaged club out of play, using the procedure in Rule 4.1c(1).

(4) Restrictions When Adding or Replacing Clubs. When adding or replacing a club under (1) or (3), a player must not:

- Unreasonably delay play (see Rule 5.6a),
- Add or borrow any club from anyone else who is playing on the *course* (even if the other player is playing in a different group or competition), or
- Build a club from parts carried by anyone for the player during the *round*.

Penalty for Breach of Rule 4.1b: The penalty applies based on when the player becomes aware of the breach:

См. Правила 22.5 и 23.7 (определенные исключения в форматах игры с участием *партнеров* позволяют *партнерам* совместно использовать клюшки, при условии, что общее количество их клюшек не превышает 14-ти).

(3) Запрет на замену потерянных или поврежденных клюшек. Если игрок начал игру с 14-ю клюшками или добавил клюшки до 14-ти, а затем потерял или повредил клюшку во время *раунда* или во время остановки игры по Правилу 5.7а, то игроку не разрешается заменять эту клюшку другой клюшкой.

Исключение - Замена поврежденной клюшки в случае, если клюшку повредил не игрок: Если клюшка игрока повреждена во время *раунда* (или во время остановки игры) (см. Правило 4.1a(2)) *внешним фактором* или *природными силами* или любым человеком, кроме игрока или его *кедди*:

- Игрок может заменить поврежденную клюшку любой другой клюшкой в соответствии с Правилем 4.1b(4).
- **Однако** в этом случае игрок должен немедленно вывести поврежденную клюшку из игры, используя процедуру Правила 4.1c(1).

(4) Ограничения при добавлении или замене клюшек. При добавлении или замене клюшки в соответствии с п. (1) или (3) игроку не разрешается:

- Неоправданно задерживать игру (см. Правило 5.6а),
- Добавлять или занимать какую-либо клюшку у кого-либо другого, играющего на данном *гольф-поле* (даже если этот другой игрок играет в другой группе или в другом соревновании), или
- Собирать клюшку из компонентов, переносимых кем-либо для игрока во время *раунда*.

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

- Player Becomes Aware of Breach While Playing the Hole. The penalty is applied at the end of the hole being played. In *match play*, the player must complete the hole, apply the result of that hole to the match score and then apply the penalty to adjust the match score.
- Player Becomes Aware of Breach Between Two Holes. The penalty is applied as of the end of the hole just completed, not the next hole.

Penalty in Match Play – Match Score Revised by Deducting Hole, Maximum of Two Holes:

- This is a match adjustment penalty – it is not the same as a loss of hole penalty.
- At the end of the hole being played or just completed, the match score is revised by deducting **one hole** for each hole where a breach happened, with a **maximum deduction of two holes** in the *round*.
- For example, if a player who started with 15 clubs becomes aware of the breach while playing the 3rd hole and then wins that hole to go three up in the match, the maximum adjustment of two holes applies and the player would now be one up in the match.

Penalty in Stroke Play – Two Penalty Strokes, Maximum of Four Strokes: The player gets the **general penalty (two penalty strokes)** for each hole where a breach happened, with a **maximum of four penalty strokes** in the *round* (adding two penalty strokes at each of the first two holes where a breach happened).

c. Procedure for Taking Clubs Out of Play

(1) During Round. When a player becomes aware during a *round* that he or she is in breach of Rule 4.1b(1), (2) or (3) for having more than 14 clubs or for making a *stroke* with another player's club, the player must immediately take an action that clearly indicates each club that is being taken out of play.

- Игроку стало известно о нарушении во время игры на лунке. Штраф применяется по завершении разыгрываемой лунки. В *матчевой* игре игрок должен завершить лунку, учесть результат этой лунки в счете матча, а затем применить штраф, скорректировав счет матча.
- Игроку стало известно о нарушении между двух лунок. Штраф применяется, как если бы нарушение произошло на только что завершённой лунке, а не на следующей лунке.

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

- Это - штраф, корректирующий счет матча. Это не то же самое, что проигрыш лунки.
- По завершении разыгрываемой лунки счет матча корректируется, посредством вычитания **одной лунки** за каждую лунку, на которой имело место нарушение, но **максимальное вычитание** за раунд составляет **две лунки**.
- Например, если игроку, начавшему игру с 15-ю клюшками, стало известно об этом нарушении во время игры на 3-й лунке, а после выигрыша этой лунки он ведет в матче 3 лунки, то после применения максимального вычитания двух лунок, он ведет в матче лишь одну лунку.

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

с. Процедура вывода клюшки из игры

(1) Во время раунда. Если игроку во время *раунда* стало известно, что он нарушил Правило 4.1b (1), (2) или (3) тем, что у него было более 14-ти клюшек или он выполнил *удар* клюшкой другого игрока, то он должен немедленно предпринять действие, которое ясно показывает, что такая клюшка выведена из игры.

This may be done either by:

- Declaring this to the *opponent* in *match play* or the *marker* or another player in the group in *stroke play*, or
- Taking some other clear action (such as turning the club upside down in the bag, placing it on the floor of the golf cart or giving the club to another person).

The player must not make a *stroke* for the rest of the *round* with any club taken out of play.

If a club taken out of play is another player's club, that other player may continue to use the club.

Penalty for Breach of Rule 4.1c(1): Disqualification.

(2) *Before Round*. If a player becomes aware shortly before starting a *round* that he or she accidentally has more than 14 clubs, the player should try to leave the excess club or clubs behind.

But as an option without penalty:

- The player may take any such excess clubs out of play before the start of the *round*, using the procedure in (1), and
- The excess clubs may be kept by the player (**but** must not be used) during the *round*, and they do not count towards the 14-club limit.

If a player deliberately brings more than 14 clubs to his or her first *teeing area* and starts the *round* without leaving the excess clubs behind, this option is not allowed and Rule 4.1b(1) applies.

Это можно сделать:

- Объявив об этом *противнику* в *матчевой игре* либо *маркеру* или другому игроку группы в *игре на счете ударов*, или
- С помощью какого-либо другого явно выраженного действия (например, перевернув клюшку в бэге рукояткой вверх, поместив ее на пол гольф-кара, или отдав ее другому человеку).

Игроку не разрешается в оставшейся части *раунда* выполнять удар какой-либо клюшкой, выведенной из игры.

Если выведенной из игры клюшкой является клюшка другого игрока, то этот другой игрок может продолжить ее использовать.

Штраф за нарушение Правила 4.1c(1): Дисквалификация.

(2) *Перед раундом*. Если игроку незадолго до начала *раунда* стало известно, что у него случайно оказалось более 14-ти клюшек, то ему следует выложить все лишние клюшки.

Однако возможен и другой вариант без штрафа:

- Игрок до начала *раунда* может вывести из игры все лишние клюшки, используя процедуру п. (1), и
- Игрок может оставить лишние клюшки на время *раунда* у себя (**но** их нельзя использовать), и они не входят в число 14-ти разрешенных.

Если игрок намеренно приносит более 14-ти клюшек на свою первую *область-ти* и начинает *раунд*, не выложив их, то данный вариант не применим и вместо него применяется Правило 4.1b(1).

4.2 Balls

a. Balls Allowed in Play of Round

(1) Conforming Ball Must Be Played. In making each *stroke*, a player must use a ball that conforms to the requirements in the *Equipment Rules*.

A player may get a conforming ball to play from anyone else, including another player on the *course*.

(2) Deliberately Altered Ball Must Not Be Played. A player must not make a *stroke* at a ball whose performance characteristics have been deliberately altered, such as by scuffing or heating the ball or by applying any substance (other than in cleaning it).

Penalty for Making Stroke in Breach of Rule 4.2a: Disqualification.

b. Ball Breaks into Pieces While Playing Hole

If a player's ball breaks into pieces after a *stroke*, there is no penalty and the *stroke* does not count.

The player must play another ball from where that *stroke* was made (see Rule 14.6).

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 4.2b: General Penalty under Rule 14.7a.

c. Ball Becomes Cut or Cracked While Playing Hole

(1) Lifting Ball to See If Cut or Cracked. If a player reasonably believes that his or her ball has been cut or cracked while playing a hole:

- The player may lift the ball to look at it, **but**:

4.2 Мячи

a. Мячи, которыми разрешается играть раунд

(1) Игрок должен играть мячами, которые соответствуют требованиям. При выполнении каждого удара игрок должен использовать мяч, который соответствует требованиям *Правил о снаряжении*.

Игрок может взять соответствующий требованиям мяч у кого угодно, в том числе у другого игрока на этом *гольф-поле*.

(2) Не разрешается играть мячом, который намеренно изменен. Игроку не разрешается выполнять удар по мячу, функциональные характеристики которого намеренно изменены, например, с помощью шлифования или нагревания мяча либо нанесения на него какой-либо субстанции (но не при очистке).

Штраф за выполнение удара в нарушение Правила 4.2a: Дисквалификация.

b. Мяч распадается на части во время игры на лунке

Если после удара мяч игрока распадается на части, то штрафа нет, и этот удар не засчитывается.

Игрок должен сыграть другим мячом с места, откуда был выполнен предыдущий удар (см. Правило 14.6).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 4.2b: Основной штраф согласно Правилу 14.7a.

c. Мяч раскололся или треснул во время игры на лунке

(1) Поднятие мяча для проверки наличия сколов или трещин. Если игрок обоснованно полагает, что его мяч раскололся или треснул во время игры на лунке:

- Игрок может поднять этот мяч и осмотреть его, **но**:

- The spot of the ball must first be *marked*, and the ball must not be cleaned (**except** on the *putting green*) (see Rule 14.1).

If the player lifts the ball without having this reasonable belief (**except** on the *putting green* where the player may lift under Rule 13.1b), fails to *mark* the spot of the ball before lifting it or cleans it when not allowed, the player gets **one penalty stroke**.

If multiple Rule breaches with a one-stroke penalty result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

(2) *When Another Ball May Be Substituted*. The player may only *substitute* another ball if it can be clearly seen that the original ball is cut or cracked and this damage happened during the hole being played – **but** not if it is only scratched or scraped or its paint is only damaged or discoloured.

- If the original ball is cut or cracked, the player must *replace* either another ball or the original ball on the original spot (see Rule 14.2).
- If the original ball is not cut or cracked, the player must *replace* it on its original spot (see Rule 14.2).

Nothing in this Rule prohibits a player from *substituting* another ball under any other Rule or changing balls between two holes.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 4.2c: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

- Местоположение мяча сначала должно быть *замаркировано*, а мяч нельзя очищать (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*)) (см. Правило 14.1).

Если игрок поднимает мяч, не имея на то достаточных оснований (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*, где игрок может поднимать мяч согласно Правилу 13.1b), не *маркирует* местоположение мяча перед поднятием мяча или очищает мяч, когда это не разрешено, то игрок получает **один удар штрафа**.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правила со штрафом в один удар, то см. Правило 1.3c(4).

(2) *Когда мяч можно заменить*. Игрок может *заменить* свой мяч только в том случае, если очевидно, что он раскололся или треснул, и это повреждение случилось во время розыгрыша лунки, **но** не в том случае, когда мяч лишь поцарапан или ободран, или его краска облупилась или стала бледной.

- Если первоначальный мяч раскололся или треснул, то игрок должен *установить* другой мяч на первоначальное место (см. Правило 14.2).
- Если первоначальный мяч не раскололся и не треснул, то игрок должен *установить* на первоначальное место первоначальный мяч (см. Правило 14.2).

Это Правило не запрещает игроку *заменить* свой мяч по какому-либо другому Правилу или между игрой на двух лунках.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 4.2c: *Основной штраф* по Правилу 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

4.3 Use of Equipment

Rule 4.3 applies to all types of *equipment* that a player might use during a *round*, **except** that the requirement to play with conforming clubs and balls is covered by Rules 4.1 and 4.2, not by this Rule.

This Rule only concerns how *equipment* is used. It does not limit the *equipment* that a player may have with him or her during a *round*.

a. Allowed and Prohibited Uses of Equipment

A player may use *equipment* to help his or her play during a *round*, **except** that a player must not create a potential advantage by:

- Using *equipment* (other than a club or a ball) that artificially eliminates or reduces the need for a skill or judgment that is essential to the challenge of the game, or
- Using *equipment* (including a club or a ball) in an abnormal way in making a *stroke*. “Abnormal way” means a way that is fundamentally different than its intended use and is not normally recognized as part of playing the game.

This Rule does not affect the application of any other Rule that limits actions a player is allowed to take with a club, ball or other *equipment* (such as setting down a club or other object to help the player in lining up, see Rule 10.2b(3)).

Common examples of uses of *equipment* that are allowed and not allowed during a player’s *round* under this Rule are:

- (1) *Distance and Directional Information.*

4.3 Использование снаряжения

Правило 4.3 применяется ко всем видам *снаряжения*, которое игрок мог бы использовать во время *раунда*, **за исключением** того, что требование играть соответствующими клюшками и мячами оговорено в Правилах 4.1 и 4.2, а не в этом Правиле.

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

a. Разрешенное и запрещенное использование снаряжения

Игрок может использовать *снаряжение*, чтобы помочь себе в игре во время *раунда*, с тем **исключением**, что игрок не должен создавать себе потенциальное преимущество одним из следующих способов:

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

Это Правило не влияет на применение какого-либо другого Правила, ограничивающего действия, которые игрок может совершать с клюшкой, мячом или другим *снаряжением* (например, размещать клюшку или другой предмет, чтобы помочь себе правильно принять стойку, см. Правило 10.2b (3)).

Примерами разрешенного и запрещенного использования *снаряжения* во время *раунда* игрока по этому Правилу являются:

- (1) *Информация о расстоянии и направлении.*

- Allowed. Getting information on distance or direction (such as from a distance-measuring device or compass).
- Not Allowed.
 - Measuring elevation changes, or
 - Interpreting distance or directional information (such as using a device to get a recommended *line of play* or club selection based on the location of the player's ball).

See Committee Procedures, Section 8, Model Local Rule G-5 (the Committee may adopt a Local Rule prohibiting the use of distance-measuring devices).

(2) Information on Wind and Other Weather Conditions.

- Allowed.
 - Getting any type of weather information (including wind speed) that is available from weather forecasts, or
 - Measuring temperature and humidity at the *course*.
- Not Allowed.
 - Measuring wind speed at the *course*, or
 - Using an artificial object to get other wind-related information (such as using powder to assess wind direction).

(3) Information Gathered Before or During Round.

- Allowed.

- Разрешено. Получение информации о расстоянии или направлении (например, с помощью устройства для измерения расстояний или компаса).
- Не разрешено.
 - Измерение перепада высот, или
 - Анализ информации о расстоянии или направлении (например, использование устройства для получения рекомендаций по *линии игры* или выбору клюшки, основанных на местоположении мяча игрока).

См. Процедуры Комитета, Раздел 8, Образец Местного правила G-5 (Комитет может принять Местное правило, запрещающее использование устройств для измерения расстояний).

(2) Информация о ветре и других погодных условиях.

- Разрешено.
 - Получение любого рода информации о погоде (в том числе о скорости ветра), которая сообщается в прогнозе погоды, или
 - Измерение температуры или влажности на *гольф-поле*.
- Не разрешено.
 - Измерение скорости ветра на *гольф-поле*, или
 - Использование искусственного предмета для получения другой информации, имеющей отношение к ветру (например, использование порошка, чтобы выяснить направление ветра).

(3) Информация, полученная до или во время раунда.

- Разрешено.

- Using information that was gathered before the *round* (such as playing information from previous *rounds*, swing tips or club recommendations), or
- Recording (for use after the *round*) playing or physiological information from the *round* (such as club distance, playing statistics or heart rate).
- Not Allowed.
 - Processing or interpreting playing information from the *round* (such as club recommendations based on current *round* distances), or
 - Using any physiological information recorded during the *round*.

(4) Audio and Video.

- Allowed.
 - Listening to audio or watching video on matters unrelated to the competition being played (such as a news report or background music).
 - **But** in doing so, consideration should be shown to others (see Rule 1.2).
- Not Allowed.
 - Listening to music or other audio to eliminate distractions or to help with swing tempo, or
 - Viewing video showing play of the player or other players during the competition that helps the player in choosing a club, making a *stroke*, or deciding how to play during the *round*.

- Использование информации, которая была получена до начала *раунда* (например, информация об игре в предыдущих *раундах*, подсказки по технике свинга или рекомендации по выбору клюшки), или
- Запись игровой или физиологической информации текущего *раунда* (например, дальность клюшек, игровая статистика или частота пульса) для ее последующего использования после *раунда*.
- Не разрешено.
 - Обработка или анализ информации, полученной во время текущего *раунда* (например, рекомендации, учитывающие расстояния текущего *раунда*), или
 - Использование какой-либо физиологической информации, записанной во время текущего *раунда*.

(4) Аудио и видео.

- Разрешено.
 - Прослушивание аудио или просмотр видео, не имеющих отношения к играемому соревнованию (например, фоновая музыка или выпуск новостей).
 - **Однако** при этом следует проявлять уважение к другим (см. Правило 1.2)
- Не разрешено.
 - Прослушивание музыки или другого аудиоматериала, чтобы устранить отвлекающие факторы или помочь себе с ритмом свинга, или
 - Просмотр видеоматериала, показывающего игрока или других игроков данного соревнования, который помогает игроку выбрать клюшку, выполнить *удар* или решить, как играть данный *раунд*.

See [Committee Procedures, Section 8, Model Local Rule G-8](#) (the *Committee* may adopt a Local Rule prohibiting or restricting the use of audio and video devices during a *round*).

(5) Gloves and Gripping Agents.

- Allowed.
 - Using a plain glove that meets the requirements in the *Equipment Rules*,
 - Using resin, powders and other moisturizing or drying agents, or
 - Wrapping a towel or handkerchief around the grip.
- Not Allowed.
 - Using a glove that does not meet the requirements in the *Equipment Rules*, or
 - Using other *equipment* that gives an unfair advantage with hand position or grip pressure.

(6) Stretching Devices and Training or Swing Aids.

- Allowed.
 - Using any *equipment* for general stretching (other than in making a practice swing), whether the *equipment* is designed for stretching, for use in golf (such as an alignment rod placed across the shoulders) or for any purpose unrelated to golf (such as rubber tubing or a section of pipe).
- Not Allowed.

См. [процедуры Комитета, Раздел 8, Образец Местного правила G-8](#) (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее или ограничивающее использование аудио или видео устройств во время *раунда*).

(5) Перчатки и компоненты, помогающие с хватом.

- Разрешено.
 - Использование простой перчатки, которая отвечает требованиям *Правил о снаряжении*,
 - Использовании канифоли, порошков и других увлажняющих или высушивающих материалов, или
 - Обертывание полотенца или носового платка вокруг рукоятки.
- Не разрешено.
 - Использование перчатки, которая не отвечает требованиям *Правил о снаряжении*, или
 - Использование другого *снаряжения*, в результате чего положение рук игрока или сила хвата дают игроку несправедливое преимущество.

(6) Приспособления для растяжки и тренировки либо обучения свингу.

- Разрешено.
 - Использование какого-либо *снаряжения* для общей растяжки (но не при выполнении тренировочного свинга), независимо от того, предназначено ли это *снаряжение* для растяжки или использования в гольфе (например, размещенный поперек плеч прутки для прицеливания) либо для целей, не связанных с гольфом (например, резиновый жгут или кусок трубы).
- Не разрешено.

- Using any type of golf training or swing aid (such as an alignment rod or a weighted headcover or “donut”) or a non-conforming club to make a practice swing or in any other way that creates a potential advantage by helping the player in preparing for or making a *stroke* (such as help with swing plane, grip, alignment, ball position or posture).

Further guidance on the use of *equipment* described above and other types of *equipment* (such as clothing and shoes) is found in the *Equipment Rules*.

A player who is uncertain whether he or she may use a piece of *equipment* in a particular way should ask the *Committee* for a ruling (see Rule 20.2b).

See [Committee Procedures, Section 8, Model Local Rule G-6](#) (the *Committee* may adopt a Local Rule prohibiting the use of motorized transportation during a *round*).

b. Equipment Used for Medical Reasons

(1) *Medical Exception*. A player is not in breach of Rule 4.3 if he or she uses *equipment* to help with a medical condition, so long as:

- The player has a medical reason to use the *equipment*, and
- The *Committee* decides that its use does not give the player any unfair advantage over other players.

(2) *Tape or Similar Coverings*. A player may use adhesive tape or a similar covering for any medical reason (such as to prevent an injury or help with an existing injury), **but** the tape or covering must not:

- Использование любого типа приспособлений для тренировки или обучения свингу (например, прутка для прицеливания или утяжеленного чехла, или утяжелителя «бублик») либо использование клюшки, не соответствующей требованиям для выполнения тренировочного свинга или как-то иначе помогающих игроку при выполнении удара (например, помощь в формировании плоскости свинга, хвате, прицеливании, расположении мяча или стойке) и тем самым создающих для игрока потенциальное преимущество.

Более подробное руководство об использовании вышеописанного *снаряжения* и других видов *снаряжения* (например, одежды и обуви) представлено в *Правилах о снаряжении*.

Игроку, который сомневается в том, может ли он использовать то или иное *снаряжение* каким-либо конкретным способом, следует обратиться в *Комитет* за судебским решением (см. Правило 20.2b).

См. [Процедуры Комитета, Раздел 8, Образец Местного правила G-6](#) (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее перемещение на моторизованных транспортных средствах во время раунда).

b. Снаряжение, используемое по медицинским причинам

(1) *Исключение по медицинским показаниям*. Игрок не нарушает Правило 4.3, если он использует *снаряжение* в связи с состоянием здоровья, при условии, что:

- У игрока есть медицинские показания для использования такого *снаряжения*, и
- *Комитет* считает, что использование такого *снаряжения* не дает игроку какого-либо несправедливого преимущества перед другими игроками.

(2) *Пластырь или подобный материал*. Игрок может использовать пластырь или другой подобный материал по любым медицинским показаниям (например, чтобы не допустить травму или

- Be applied excessively, or
- Help the player more than is necessary for the medical reason (for example, it must not immobilize a joint to help the player swing the club).

A player who is uncertain about where or how tape or similar coverings may be applied should ask the *Committee* for a ruling.

Penalty for Breach of Rule 4.3:

- **Penalty for first breach from single act or related acts: *General Penalty*.**
- **Penalty for second breach unrelated to first breach: *Disqualification*.** This penalty applies even if the nature of the breach was entirely different than the breach resulting in the first penalty.

помочь себе с имеющимся повреждением), **но** такой пластырь или материал:

- Нельзя накладывать избыточно, или
- Не должен помогать игроку в большей степени, чем это необходимо по медицинским показаниям (например, нельзя фиксировать сустав, чтобы это помогло игроку в свинге).

Игроку, который сомневается в том, где и как можно применять пластырь или подобный материал, следует обратиться в *Комитет* за судебским решением.

Штраф за нарушение Правила 4.3:

- Штраф за первое нарушение, имевшее место в результате одного действия или взаимосвязанных действий: ***Основной штраф***.
- Штраф за второе нарушение, не связанное с первым нарушением: ***Дисквалификация***. Этот штраф применяется даже если второе нарушение по своей сути полностью отличалось от нарушения, приведшего к первому штрафу.

II. Playing the Round and a Hole (Rules 5-6)

Rule 5 – Playing the Round

Purpose: Rule 5 covers how to play a round – such as where and when a player may practise on the course before or during a round, when a round starts and ends and what happens when play has to stop or resume. Players are expected to:

- Start each round on time, and
- Play continuously and at a prompt pace during each hole until the round is completed.

When it is a player's turn to play, it is recommended that he or she make the stroke in no more than 40 seconds, and usually more quickly than that.

5.1 Meaning of Round

A "round" is 18 or fewer holes played in the order set by the Committee.

When a round ends in a tie and play will go on until there is a winner:

- Tied Match Extended One Hole at a Time. This is the continuation of the same round, not a new round.
- Play-off in Stroke Play. This is a new round.

A player is playing his or her round from when it starts until it ends (see Rule 5.3), **except** while play is stopped under Rule 5.7a.

When a Rule refers to actions taken "during a round," that does not include while play is stopped under Rule 5.7a unless the Rule says otherwise.

III. Как играется раунд и лунка (Правила 5-6)

Правило 5 – Как играется раунд

В Правиле 5 говорится, как играется раунд, то есть, где и когда игрок может тренироваться на гольф-поле до раунда или во время раунда, когда раунд начинается и заканчивается, и что делать, если игру нужно остановить или возобновить. Игроки должны:

- начинать каждый раунд в назначенное время, и
- играть каждую лунку без перерывов и в быстром темпе вплоть до окончания раунда.

Когда наступает очередь игрока делать удар, рекомендуется, чтобы он затрачивал на его выполнение не более 40 секунд, а как правило и еще меньше.

5.1 Что означает раунд

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

Если по окончании раунда счет равный, то игра продолжается до выявления победителя:

- Ничейный матч продлевается каждый раз на одну лунку. Это является продолжением того же раунда, а не новым раундом.
- Переигровка в игре на счет ударов является новым раундом.

Игрок играет свой раунд с момента его начала до момента его окончания (см. Правило 5.3), **за исключением** случаев, когда игра остановлена согласно Правилу 5.7a.

Когда в Правиле говорится о действиях «во время раунда», то это не относится к действиям, совершенным во время остановки игры согласно Правилу 5.7a, если только это Правило не оговаривает другой порядок.

5.2 Practising on Course Before or Between Rounds

For purposes of this Rule:

- “Practising on the *course*” means playing a ball, or testing the surface of the *putting green* of any hole by rolling a ball or rubbing the surface, and
- The limitations on practise on the *course* before or between *rounds* apply only to the player, not to the player’s *caddie*.

a. Match Play

A player may practise on the *course* before a *round* or between *rounds* of a match play competition.

b. Stroke Play

On the day of a stroke play competition:

- A player must not practise on the *course* before a *round*, **except** that the player may practise putting or chipping on or near his or her first *teeing area* and practise on any practice area.
- A player may practise on the *course* after completing play of his or her final *round* for that day.

See **Committee Procedures, Section 8, Model Local Rule I-1** (in either form of play, the *Committee* may adopt a Local Rule prohibiting, restricting or allowing practice on the *course* before or between *rounds*).

Penalty for Breach of Rule 5.2:

- **Penalty for first breach:** **General Penalty** (applied to the player’s first hole).
- **Penalty for second breach:** **Disqualification**.

5.2 Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами

В целях применения этого Правила:

- “Тренироваться на *гольф-поле*” означает играть мячом или на любой из лунок тестировать поверхность *паттинг-грин*, а именно, катать по нему мяч или тереть его поверхность, и
- Ограничения на тренировку на *гольф-поле* до *раунда* или между *раундами* относятся только к игроку, но не к *кедди* игрока.

a. Матчевая игра

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

b. Игра на счет ударов

В день соревнования в формате игры на счет ударов:

- Игроку нельзя тренироваться на *гольф-поле* до *раунда*, **за исключением** того, что игрок может тренировать патты и чипы на своей первой *области-ти* или рядом с ней, а также тренироваться в любой тренировочной области.
- Игрок может тренироваться на *гольф-поле* после завершения своего последнего *раунда* этого дня.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8, Образец Местного правила I-1** (для любого формата игры *Комитет* может принять Местное правило, запрещающее, ограничивающее или разрешающее тренировку на *гольф-поле* до *раунда* или между *раундами*).

Штраф за нарушение Правила 5.2:

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

a. When to Start Round

A player's *round* starts when the player makes a *stroke* to start his or her first hole (see Rule 6.1a).

The player must start at (and not before) his or her starting time:

- This means that the player must be ready to play at the starting time and starting point set by the *Committee*.
- A starting time set by the *Committee* is treated as an exact time (for example, 9 am means 9:00:00 am, not any time until 9:01 am).

If the starting time is delayed for any reason (such as weather, slow play of other groups or the need for a ruling by a *referee*), there is no breach of this Rule if the player is present and ready to play when the player's group is able to start.

Penalty for Breach of Rule 5.3a: Disqualification, except in these three cases:

- **Exception 1 – Player Arrives at Starting Point, Ready to Play, No More Than Five Minutes Late:** The player gets the **general penalty** applied to his or her first hole.
- **Exception 2 – Player Starts No More Than Five Minutes Early:** The player gets the **general penalty** applied to his or her first hole.
- **Exception 3 – Committee Decides that Exceptional Circumstances Prevented Player from Starting on Time:** There is no breach of this Rule and no penalty.

b. When Round Ends

A player's *round* ends:

a. Когда начинать раунд

Раунд игрока начинается, когда он выполняет *удар*, чтобы начать свою первую лунку (см. Правило 6.1a).

Игрок должен начинать *раунд* в свое стартовое время (и не раньше этого времени):

- Это означает, что игрок должен быть готовым к игре в стартовое время и стартовом месте, назначенных *Комитетом*.
- Под стартовым временем, назначенным *Комитетом*, понимается точное время (например, 9:00 означает 9:00:00, а не 9:01).

Если стартовое время откладывается по какой-либо причине (например, погодные условия, медленная игра другой группы или ожидание судейского решения), то данное Правило не будет нарушено, если игрок будет находиться на стартовом месте готовым к игре в тот момент, когда его группа сможет начать игру.

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

- **Исключение 1 – Игрок прибывает к месту старта, готовым играть, с опозданием не более, чем на пять минут:** Игрок получает **основной штраф**, который применяется на его первой лунке.
- **Исключение 2 – Игрок стартует раньше, но не более чем на пять минут:** Игрок получает **основной штраф**, который применяется на его первой лунке.
- **Исключение 3 – Комитет считает, что стартовать игроку вовремя помешали исключительные обстоятельства:** Данное Правило не нарушено, и штрафа нет.

b. Когда раунд заканчивается

Раунд игрока заканчивается:

- In *match play*, when the result of the match is decided under Rule 3.2a(3) or (4).
- In *stroke play*, when the player *holes out* at the final hole (including correction of a mistake, such as under Rule 6.1 or 14.7b).

See Rules 21.1e, 21.2e, 21.3e and 23.3b (when a round starts and ends in other forms of *stroke play* and in *Four-Ball*).

5.4 Playing in Groups

a. Match Play

During a *round*, the player and *opponent* must play each hole in the same group.

b. Stroke Play

During a *round*, the player must remain in the group set by the *Committee*, unless the *Committee* approves a change either before or after it happens.

Penalty for Breach of Rule 5.4: Disqualification.

5.5 Practising During Round or While Play Is Stopped

a. No Practice Strokes While Playing Hole

While playing a hole, a player must not make a practice *stroke* at any ball on or off the *course*.

These are not practice *strokes*:

- A practice swing made with no intent to strike a ball.
- Hitting a ball back to a practice area or to another player, when done solely as a courtesy.

- В *матчевой игре* - когда результат матча определен согласно Правилу 3.2a(3) или (4).
- В *игре на счет ударов* - когда игрок *забивает* мяч в лунку на финальной лунке (включая исправление ошибки, например по Правилу 6.1 или 14.7b).

См. Правила 21.1e, 21.2e, 21.3e и 23.3b (когда раунд начинается и заканчивается в других форматах *игры на счет ударов* и в *Форболе*).

5.4 Игра в группе

a. Матчевая игра

Во время *раунда* игрок и *противник* должны играть каждую лунку в одной группе.

b. Игра на счет ударов

Во время *раунда* игрок должен находиться в группе, сформированной *Комитетом*, если только *Комитет* не согласует изменение в этой группе до или после того, как оно произошло.

Штраф за нарушение Правила 5.4: Дисквалификация.

5.5 Тренировка во время раунда или во время остановки игры

a. Запрет на тренировочные удары во время игры на лунке

Во время игры на лунке игроку нельзя выполнять тренировочный *удар* по мячу, находящемуся на *гольф-поле* или вне его.

Тренировочными *ударами* не являются:

- Тренировочный свинг без намерения ударить по мячу.
- Возвращение мяча в тренировочную область или другому игроку, когда это делается с единственной целью оказания любезности.

- *Strokes* made by a player in playing out a hole whose result has been decided.

b. Restriction on Practice Strokes Between Two Holes

Between two holes, a player must not make a practice *stroke*.

Exception – Where Player Allowed to Practise Putting or Chipping:
The player may practise putting or chipping on or near:

- The *putting green* of the hole just completed and any practice green (see Rule 13.1e), and
- The *teeing area* of the next hole.

But such practice *strokes* must not be made from a *bunker* and must not unreasonably delay play (see Rule 5.6a).

See **Committee Procedures, Section 8, Model Local Rule I-2** (the *Committee* may adopt a Local Rule prohibiting practice putting or chipping on or near the *putting green* of the hole just completed).

c. Practice While Play Is Suspended or Otherwise Stopped

While play is suspended or otherwise stopped under Rule 5.7a, a player must not make a practice *stroke* **except**:

- As allowed in Rule 5.5b,
- Anywhere outside the *course*, and
- Anywhere on the *course* the *Committee* allows.

- *Удары*, выполненные игроком при доигрывании лунки, результат которой уже определен.

b. Ограничение на выполнение тренировочных ударов между двумя лунками

Между двумя лунками игроку нельзя выполнять тренировочные удары.

Исключение – Где игроку разрешено тренировать патты и чипы:
Игрок может тренировать патты и чипы в следующих областях или поблизости от них:

- *Паттинг-грин* только что завершенной лунки или любой тренировочный грин (см. Правило 13.1e), и
- *Область-ти* следующей лунки.

Однако такие тренировочные удары не разрешается выполнять из *бункера*, и они не должны приводить к неоправданной задержке игры (см. Правило 5.6a).

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8, Образец Местного правила I-2** (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее тренировать патты и чипы на *паттинг-грине* только что завершенной лунки или поблизости от нее).

c. Тренировка во время приостановки игры Комитетом или любой другой остановки игры

Когда игра приостановлена *Комитетом* или остановлена как-либо еще согласно Правилу 5.7a, игроку нельзя выполнять тренировочные удары, **за исключением** ударов:

- Разрешенных Правилем 5.5b,
- Выполняемых где-либо вне *гольф-поля*, и
- Выполняемых в каком-либо месте *гольф-поля*, разрешенном *Комитетом*.

If a match is stopped by agreement of the players and will not be resumed on the same day, the players may practise on the *course* without restriction before the match is resumed.

Penalty for Breach of Rule 5.5: General Penalty.

If the breach happens between two holes, the penalty applies to the next hole.

5.6 Unreasonable Delay; Prompt Pace of Play

a. Unreasonable Delay of Play

A player must not unreasonably delay play, either when playing a hole or between two holes.

A player may be allowed a short delay for certain reasons, such as:

- When the player seeks help from a *referee* or the *Committee*,
- When the player becomes injured or ill, or
- When there is another good reason.

Penalty for Breach of Rule 5.6a:

- Penalty for first breach: **One penalty stroke.**
- Penalty for second breach: **General Penalty.**
- Penalty for third breach: **Disqualification.**

If the player unreasonably delays play between two holes, the penalty applies to the next hole.

b. Prompt Pace of Play

A *round* of golf is meant to be played at a prompt pace.

Если матч остановлен по соглашению между игроками и не будет возобновлен в тот же самый день, то до возобновления игры игроки могут тренироваться на *гольф-поле* без ограничений.

Штраф за нарушение Правила 5.5: Основной штраф.

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

5.6 Неоправданная задержка; Быстрый темп игры

а. Неоправданная задержка игры

Игрок не должен неоправданно задерживать игру, как во время игры на лунке, так и между лунок.

Игроку могут быть разрешены небольшие задержки по определенным причинам, таким как:

- Ожидание игроком помощи от *рефери* или *Комитета*,
- Травма или недомогание игрока, или
- По другой уважительной причине.

Штраф за нарушение Правила 5.6а:

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

Если игрок неоправданно задерживает игру между двух лунок, то штраф применяется на следующей лунке.

б. Быстрый темп игры

Раунд гольфа следует играть в быстром темпе.

Each player should recognize that his or her pace of play is likely to affect how long it will take other players to play their *rounds*, including both those in the player's own group and those in following groups.

Players are encouraged to allow faster groups to play through.

(1) *Pace of Play Recommendations*. The player should play at a prompt pace throughout the *round*, including the time taken to:

- Prepare for and make each *stroke*,
- Move from one place to another between *strokes*, and
- Move to the next *teeing area* after completing a hole.

A player should prepare in advance for the next *stroke* and be ready to play when it is his or her turn.

When it is the player's turn to play:

- It is recommended that the player make the *stroke* in no more than 40 seconds after he or she is (or should be) able to play without interference or distraction, and
- The player should usually be able to play more quickly than that and is encouraged to do so.

(2) *Playing Out of Turn to Help Pace of Play*. Depending on the form of play, there are times when players may play out of turn to help the pace of play:

- In *match play*, the players may agree that one of them will play out of turn to save time (see Rule 6.4a).
- In *stroke play*, players may play "ready golf" in a safe and responsible way (see Rule 6.4b Exception).

Каждому игроку следует понимать, что от темпа его игры зависит, насколько долго другие игроки будут играть свои *раунды*, будь то игроки в его группе или в последующих группах.

Игрокам рекомендуется пропускать вперед группы, которые играют быстрее.

(1) *Рекомендации по темпу игры*. Игроку на протяжении *раунда* следует играть в быстром темпе, не затрачивая много времени на:

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

Игроку следует заранее готовиться к своему следующему *удару* и быть готовым играть, когда наступит его очередь.

Когда для игрока наступает его очередь играть:

- Рекомендуется, чтобы игрок тратил на выполнение удара не более 40 секунд, с момента, когда он может играть (или ему следовало бы играть), и ничто ему не мешает или не отвлекает, и
- Игроку, как правило, следует (и это приветствуется) играть быстрее рекомендованного времени.

(2) *Игра вне очереди для поддержания темпа игры*. В зависимости от формата игры игроки периодически могут играть вне очереди, чтобы способствовать темпу игры:

- В *матчевой игре* игроки могут согласиться на игру одного из них вне очереди, чтобы сэкономить время (см. Правило 6.4a).
- В *игре на счет ударов* игроки могут играть «по готовности», проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности (см. Исключение к Правилу 6.4b).

(3) Committee Pace of Play Policy. To encourage and enforce prompt play, the *Committee* should adopt a Local Rule setting a Pace of Play Policy.

This Policy may set a maximum time to complete a *round*, a hole or series of holes and a *stroke*, and it may set penalties for not following the Policy.

See **Committee Procedures, Section 5G** (recommendations on contents of Pace of Play Policy).

5.7 Stopping Play; Resuming Play

a. When Players May or Must Stop Play

During a *round*, a player must not stop play **except** in these cases:

- Suspension by Committee. All players must stop play if the *Committee* suspends play (see Rule 5.7b).
- Stopping Play by Agreement in Match Play. Players in a match may agree to stop play for any reason, **except** if doing so delays the competition. If they agree to stop play and then one player wants to resume play, the agreement has ended and the other player must resume play.
- Individual Player Stopping Play Because of Lightning. A player may stop play if he or she reasonably believes there is danger from lightning, but must report to the *Committee* as soon as possible.

Leaving the *course* is not, by itself, stopping play. A player's delay of play is covered by Rule 5.6a, not by this Rule.

(3) Политика Комитета по темпу игры. Чтобы стимулировать быстрый темп игры и обеспечить его соблюдение, Комитету следует принять Местное правило, определяющее Политику по темпу игры.

В такой Политике может устанавливаться максимальное время на завершение *раунда*, одной лунки или нескольких лунок, на выполнение *удара*, а также устанавливаться штрафы за несоблюдение такой Политики.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 5G** (рекомендации по содержанию Политики по темпу игры).

5.7 Остановка игры; Возобновление игры

a. Когда игроки могут или должны останавливать игру

Во время *раунда* игроку нельзя останавливать игру, за исключением следующих ситуаций:

- Приостановка игры Комитетом. Все игроки должны остановить игру, если *Комитет* приостановил игру (см. Правило 5.7b).
- Остановка игры по соглашению в матчевой игре. Игроки в *матчевой игре* могут прийти к соглашению остановить игру по любой причине, **за исключением** случаев, когда это приведет к задержке соревнования. Если они согласились остановить игру, а затем один из игроков хочет ее возобновить, то действие данного соглашения закончилось, и второй игрок должен возобновить игру.
- Остановка игры отдельным игроком из-за молнии. Игрок может остановить игру, если у него есть основания считать, что существует опасность поражения молнией, но об этом он должен сообщить Комитету как можно скорее.

Уход с *гольф-поля*, как таковой, не является остановкой игры. Задержка игроком игры регламентируется Правилom 5.6a, а не данным Правилom.

If a player stops play for any reason not allowed under this Rule or fails to report to the Committee when required to do so, the player is **disqualified**.

b. What Players Must Do When Committee Suspends Play

There are two types of *Committee* suspensions of play, each with different requirements for when players must stop play.

(1) Immediate Suspension (Such as When There Is Imminent Danger). If the *Committee* declares an immediate suspension of play, all players must stop play at once and must not make another *stroke* until the *Committee* resumes play.

The *Committee* should use a distinct method of telling players about an immediate suspension.

See **Committee Procedures, Section 8, Model Local Rule J-1** (recommended ways for *Committee* to indicate immediate and normal suspensions to players).

c. What Players Must Do When Play Resumes

(1) Where to Resume Play. A player must resume play from where he or she stopped play on a hole or, if between two holes, at the next *teeing area*, even if play is resumed on a later day.

(2) When to Resume Play. The player must be present at the location identified in (1) and ready to play:

- At the time set by the *Committee* for play to resume, and
- The player must resume play at (and not before) that time.

If the ability to resume play is delayed for any reason (such as when players in the group ahead need to play first and move out of the way),

Если игрок останавливает игру по какой-либо причине, не разрешенной настоящим Правилom, или не сообщает Комитету об остановке игры, когда от него это требуется, то игрок **дисквалифицируется**.

b. Что игроки должны делать, когда Комитет приостанавливает игру

Существует два варианта приостановки *Комитетом* игры с различными требованиями к тому, когда игроки должны останавливать игру.

(1) 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 нельзя выполнять удары.

Комитету следует однозначно понимаемым способом оповестить игроков о немедленной приостановке игры.

См. **процедуры Комитета, Раздел 8, Образец Местного правила J-1** (рекомендуемые способы, которыми *Комитет* может оповестить игроков о немедленной и обычной приостановке игры).

c. Что игроки должны делать, когда игра возобновляется

(1) Где возобновлять игру. Игрок должен возобновить игру в том месте на лунке, где она была остановлена, или, если это произошло между двух лунок - из следующей *области-ти*, даже если игра возобновляется на другой день.

(2) Когда возобновлять игру. Игрок должен находиться на месте, указанном в п. (1) и быть готовым к игре:

- В назначенное *Комитетом* время возобновления игры, и
- Игрок должен возобновить игру в это время (и не раньше этого времени).

Если по какой-либо причине возникает задержка с возобновлением игры (например, сначала нужно сыграть игрокам впереди идущей группы, чтобы освободилась лунка), то нарушения

there is no breach of this Rule if the player is present and ready to play when the player's group is able to resume play.

Penalty for Breach of Rule 5.7c: Disqualification.

Exceptions to Disqualification for Failure to Resume on Time:

Exceptions 1, 2 and 3 in Rule 5.3a and the Exception to Rule 5.7b apply here as well.

d. Lifting Ball When Play Stops; Replacing and Substituting Ball When Play Resumes

(1) Lifting Ball When Play Stops or Before Play Resumes. When stopping play of a hole under this Rule, the player may *mark* the spot of his or her ball and lift the ball (see Rule 14.1).

Either before or when play is resumed:

- When Player's Ball Was Lifted When Play Stopped. The player must *replace* the original ball or another ball on the original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).
- When Player's Ball Was Not Lifted When Play Stopped. The player may play the ball as it lies, or may *mark* the spot of the ball, lift the ball (see Rule 14.1) and *replace* that ball or another ball on the original spot (see Rule 14.2).

In either case:

- If the *lie* of the ball is altered as a result of lifting the ball, the player must *replace* that ball or another ball as required under Rule 14.2d.
- If the *lie* of the ball is altered after the ball was lifted and before a ball is *replaced*, Rule 14.2d does not apply:

данного Правила не будет, если игрок будет находиться на месте, готовым к игре в тот момент, когда у группы игрока появится возможность возобновить игру.

Штраф за нарушение Правила 5.7с: Дисквалификация.

Исключения, когда игрок не возобновляет игру вовремя, но не дисквалифицируется: Исключения 1, 2 и 3 в Правиле 5.3а и Исключение к Правилу 5.7b применяются также и в этой ситуации.

d. Поднятие мяча, когда игра остановлена; Установка мяча на прежнее место и замена мяча, когда игра возобновляется

(1) Поднятие мяча при остановке игры или до ее возобновления. Когда игра на лунке остановлена по этому Правилу, игрок может *замаркировать* местоположение своего мяча и поднять его (см. Правило 14.1).

До или после возобновления игры:

- Если мяч игрока был поднят при остановке игры. Игрок должен *установить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Если мяч игрока не был поднят при остановке игры. Игрок может играть мяч, как он лежит, или может *замаркировать* местоположение мяча, поднять мяч (см. Правило 14.1) и *установить* этот мяч или другой мяч на первоначальное место (см. Правило 14.2).

В любом из этих случаев:

- Если *положение* мяча было изменено в результате поднятия мяча, то игрок должен *установить* на прежнее место этот мяч или другой мяч, как это предписано Правилем 14.2d.
- Если *положение* мяча было изменено после того, как мяч был поднят и до того, как он был *установлен* на прежнее место, то Правило 14.2d не применяется:

- The original ball or another ball must be *replaced* on the original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).
- If the *lie* or other *conditions affecting the stroke* were worsened during this time, Rule 8.1d applies.

(2) What to Do If Ball or Ball-Marker Is Moved While Play Stopped. If the player's ball or *ball-marker* is moved in any way before play resumes (including by *natural forces*), the player must either:

- *Replace* the original ball or another ball on the original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), or
- Place a *ball-marker* to *mark* that original spot, and then *replace* the original ball or another ball on that spot (see Rules 14.1 and 14.2).

If the player's *conditions affecting the stroke* were worsened while play was stopped, see Rule 8.1d.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 5.7d: General Penalty under Rule 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

- Первоначальный мяч или другой мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Если *положение* мяча или другие *условия, влияющие на удар*, ухудшились в течение этого времени, применяется Правило 8.1d.

(2) Что делать, если мяч или маркер мяча сдвинуты во время остановки игры. Если мяч игрока или *маркер мяча* до возобновления игры были сдвинуты каким-либо образом (в том числе *природными силами*), игрок должен:

- *Установить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* это первоначальное место, а затем *установить* на это место первоначальный мяч или другой мяч (см. Правила 14.1 and 14.2).

Если *условия, влияющие на удар* игрока, ухудшились во время остановки игры, см. Правило 8.1d.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 5.7d: Основной штраф согласно Правилу 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

Rule 6 – Playing a Hole

Purpose: Rule 6 covers how to play a hole – such as the specific Rules for teeing off to start a hole, the requirement to use the same ball for an entire hole except when substitution is allowed, the order of play (which matters more in match play than stroke play) and completing a hole.

6.1 Starting Play of a Hole

a. When Hole Starts

A player has started a hole when he or she makes a *stroke* to begin the hole.

The hole has started even if the *stroke* was made from outside the *teeing area* (see Rule 6.1b) or the *stroke* was cancelled under a Rule.

b. Ball Must Be Played from Inside Teeing Area

A player must start each hole by playing a ball from anywhere inside the *teeing area* under Rule 6.2b.

If a player who is starting a hole plays a ball from outside the *teeing area* (including from a wrong set of tee markers for a different teeing location on the same hole or a different hole):

(1) Match Play. There is no penalty, **but** the *opponent* may cancel the *stroke*:

- This must be done promptly and before either player makes another *stroke*. When the *opponent* cancels the *stroke*, he or she cannot withdraw the cancellation.
- If the *opponent* cancels the *stroke*, the player must play a ball from inside the *teeing area* and it is still his or her turn to play.

Правило 6 – Как играется лунка

В Правиле 6 говорится о том, как играть лунку, а именно - о специальных Правилах игры, применяемых при начале игры на лунке из области-ти, о требовании играть всю лунку одним мячом, за исключением случаев, когда разрешена его замена, об очередности игры (которая более важна в матчевой игре, чем в игре на счет ударов) и об окончании игры на лунке.

6.1 Начало игры на лунке

a. Когда начинается игра на лунке

Игрок начинает игру на лунке, когда он выполняет удар, чтобы начать игру на этой лунке.

Игра на лунке началась, даже если этот удар был выполнен из-за пределов *области-ти* (см. Правило 6.1b) или этот удар был отменен по какому-либо Правилу.

b. Мяч должен быть сыгран из пределов области-ти

Игрок должен начинать каждую лунку, играя мяч с любого места в пределах *области-ти* в соответствии с Правилем 6.2b.

Если игрок, начинающий лунку, сыграет мяч из-за пределов *области-ти* (в том числе от неверных ти-маркеров, независимо от того, расположены они на этой же лунке или на другой лунке):

(1) Матчевая игра. Штрафа нет, **однако** *противник* может отменить этот удар:

- Это должно быть сделано незамедлительно и до того, как любой из игроков выполнит следующий удар. Если *противник* отменяет удар, то он не может изменить это свое решение.
- Если *противник* отменяет удар, то игрок должен сыграть другим мячом из пределов *области-ти*, и очередь выполнять удар по-прежнему остается за игроком.

- If the *opponent* does not cancel the *stroke*, the *stroke* counts and the ball is *in play* and must be played as it lies.

(2) Stroke Play. The player gets the **general penalty (two penalty strokes)** and must correct the mistake by playing a ball from inside the *teeing area*:

- The ball played from outside the *teeing area* is not *in play*.
- That *stroke* and any more strokes before the mistake is corrected (including *strokes* made and any penalty strokes solely from playing that ball) do not count.
- If the player does not correct the mistake before making a *stroke* to begin another hole or, for the final hole of the *round*, before returning his or her *scorecard*, the player is **disqualified**.

6.2 Playing Ball from Teeing Area

a. When Teeing Area Rules Apply

The *teeing area* Rules in Rule 6.2b apply whenever a player is required or allowed to play a ball from the *teeing area*. This includes when:

- The player is starting play of the hole (see Rule 6.1),
- The player will play again from the *teeing area* under a Rule (see Rule 14.6), or
- The player's ball is *in play* in the *teeing area* after a *stroke* or after the player has taken relief.

This Rule applies only to the *teeing area* the player must play from in starting the hole he or she is playing, not to any other teeing locations on the *course* (whether on the same hole or a different hole).

b. Teeing Area Rules

- Если *противник* не отменяет *удар*, то этот *удар* засчитывается, а мяч находится в *игре* и должен играть, как он лежит.

(2) Игра на счет ударов. Игрок получает **основной штраф (два удара штрафа)** и должен исправить ошибку, сыграв мяч из пределов *области-ти*:

- Мяч, сыгранный из-за пределов *области-ти*, не находится в *игре*.
- Этот *удар* и все другие удары до исправления ошибки (включая выполненные *удары* и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом) не засчитываются.
- Если игрок не исправляет эту ошибку до того, как выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда* – до того, как сдаст свою *счетную карточку*, игрок **дисквалифицируется**.

6.2 Игра мячом из области-ти

a. Когда применяются Правила для области-ти

В Правило 6.2b включены специальные Правила для *области-ти*, которые применяются каждый раз, когда игроку предписано или разрешено играть из *области-ти*, в том числе, когда:

- Игрок начинает игру на лунке (см. Правило 6.1),
- Игрок играет повторно из *области-ти* согласно Правилу (см. Правило 14.6), или
- Мяч игрока находится в *игре* в *области-ти* после *удара* или после того, как игрок воспользовался релифом.

Это Правило применяется только к *области-ти*, из которой игрок должен начинать игру на лунке, которую он играет, но не к другим местам размещения *ти* (независимо от того, относятся они к этой же лунке или к другой лунке).

b. Правила для области-ти

(1) When Ball Is in Teeing Area.

- A ball is in the *teeing area* when any part of the ball touches or is above any part of the *teeing area*.
- The player may stand outside the *teeing area* in making the *stroke* at a ball in the *teeing area*.

(2) Ball May Be Teed or Played from Ground. The ball must be played from either:

- A *tee* placed in or on the ground, or
- The ground itself.

For purposes of this Rule, the “ground” includes sand or other natural materials put in place to set the *tee* or ball on.

The player must not make a *stroke* at a ball on a non-conforming *tee* or a ball teed in a way not allowed by this Rule.

Penalty for Breach of Rule 6.2b(2):

- Penalty for first breach from single act or related acts: **General Penalty.**
- Penalty for second breach unrelated to first breach: **Disqualification.**

(3) Certain Conditions in Teeing Area May Be Improved. Before making a *stroke*, the player may take these actions in the *teeing area* to improve the conditions affecting the *stroke* (see Rule 8.1b(8)):

- Alter the surface of the ground in the *teeing area* (such as by making an indentation with a club or foot),

(1) Когда мяч находится в области-ти.

- Мяч находится в *области-ти*, когда любая его часть касается любой части *области-ти* или нависает над ней.
- При выполнении удара по мячу, находящемуся в *области-ти*, игрок может стоять за пределами *области-ти*.

(2) Мяч может быть приподнят или сыгран с поверхности земли. Мяч должен быть сыгран:

- С *подставки-ти*, установленной в земле или на ее поверхности, или
- Непосредственно с поверхности земли.

Для целей применения этого Правила в понятие «земля» включается песок или другой природный материал, на который устанавливается мяч или *подставка-ти*.

Игроку нельзя выполнять удар по мячу, установленному на *подставку-ти*, не соответствующую требованиям, или по мячу, приподнятому способом, не разрешенным этим Правилom.

Штраф за нарушение Правила 6.2b(2):

- Штраф за первое нарушение, происшедшее в результате одного действия или взаимосвязанных действий: **Основной штраф.**
- Штраф за второе нарушение, не связанное с первым нарушением: **Дисквалификация.**

(3) Можно улучшать некоторые условия в области-ти. До выполнения удара игрок может совершать следующие действия в *области-ти* с целью улучшить условия, влияющие на удар (см. Правило 8.1b(8)):

- Изменять поверхность *области-ти* (например, создавать углубления клюшкой или ногой),

- Move, bend or break grass, weeds and other natural objects that are attached or growing in the ground in the *teeing area*,
- Remove or press down sand and soil in the *teeing area*, and
- Remove dew, frost and water in the *teeing area*.

But the player gets the **general penalty** if he or she takes any other action to *improve the conditions affecting the stroke* in breach of Rule 8.1a.

(4) Restriction on Moving Tee-Markers When Playing from Teeing Area.

- The location of the tee-markers is set by the *Committee* to define each *teeing area* and should remain in that same location for all players who will play from that *teeing area*.
- If the player *improves the conditions affecting the stroke* by moving any such tee-marker before playing from the *teeing area*, he or she gets the **general penalty** for breach of Rule 8.1a(1).

In all other situations, the tee-markers are treated as regular *movable obstructions* that may be removed as allowed in Rule 15.2.

(5) Ball Is Not in Play Until Stroke Is Made. Whether the ball is teed or on the ground, when starting a hole or playing again from the *teeing area* under a Rule:

- The ball is not *in play* until the player makes a *stroke* at it, and
- The ball may be lifted or *moved* without penalty before the *stroke* is made.

- Перемещать, сгибать или рвать траву, сорняки или другие природные объекты, которые закреплены или растут на поверхности *области-ти*,
- Убирать или придавливать песок и почву в *области-ти*, и
- Убирать росу, иней и воду в *области-ти*.

Но игрок получает **основной штраф**, если он совершает какие-либо другие действия с целью *улучшить условия, влияющие на удар* в нарушение Правила 8.1а.

(4) Ограничения на перемещение ти-маркеров при игре из области-ти.

- Установленные *Комитетом* ти-маркеры задают размеры каждой *области-ти*, и они должны оставаться в одном и том же местоположении для всех игроков, играющих из этой *области-ти*.
- Если игрок *улучшает условия, влияющие на удар*, тем, что перемещает такие ти-маркеры до того, как сыграет из *области-ти*, он получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1а(1).

Во всех других ситуациях ти-маркеры считаются обычными *подвижными препятствиями* и могут быть перемещены, как это разрешается в Правиле 15.2.

(5) Мяч не находится в игре, пока не выполнен удар. Когда игрок начинает лунку или повторно играет из *области-ти* согласно какому-либо Правилу, и независимо от того, приподнят мяч над землей или находится на земле:

- Мяч не находится *в игре* до тех пор, пока игрок не выполнит по нему *удар*, и
- Мяч без штрафа может быть поднят или *сдвинут* до выполнения *удара*.

If a teed ball falls off the *tee* or is knocked off the *tee* by the player before the player has made a *stroke* at it, it may be re-teed anywhere in the *teeing area* without penalty.

But if the player makes a *stroke* at that ball while it is falling or after it has fallen off, there is no penalty, the *stroke* counts and the ball is *in play*.

(6) When Ball in Play Lies in Teeing Area. If the player's ball *in play* is in the *teeing area* after a *stroke* (such as a teed ball after a *stroke* that missed the ball) or after taking relief, the player may:

- Lift or *move* the ball without penalty (see Rule 9.4b, Exception 1), and
- Play that ball or another ball from anywhere in the *teeing area* from a *tee* or the ground under (2), including playing the ball as it lies.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 6.2b(6): General Penalty under Rule 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

6.3 Ball Used in Play of Hole

Purpose: *A hole is played as a progression of strokes made from the teeing area to the putting green and into the hole. After teeing off, the player is normally required to play the same ball until the hole is completed. The player gets a penalty for making a stroke at a wrong ball or a substituted ball when substitution is not allowed by the Rules.*

a. Holing Out with Same Ball Played from Teeing Area

A player may play any conforming ball when starting a hole from the *teeing area* and may change balls between two holes.

Если установленный на *подставку-ти* мяч падает с нее или игрок сталкивает с нее мяч до выполнения *удара*, то мяч может быть вновь установлен на *подставку-ти* в любом месте *области-ти* без штрафа.

Однако, если игрок выполняет *удар* по мячу в момент его падения или после того, как мяч упал, то штрафа нет, этот *удар* засчитывается, и этот мяч находится в *игре*.

(6) Если мяч в игре лежит в области-ти. Если находящийся в *игре* мяч игрока находится в пределах *области-ти* после *удара* (например, игрок ударил по мячу, установленному на *подставке-ти*, но промахнулся) или после использования релифа, игрок может:

- Поднять или передвинуть этот мяч без штрафа (см. Правило 9.4b, Исключение 1), и
- Сыграть этот мяч или другой мяч из любого места *области-ти* с *подставки-ти* или с поверхности земли в соответствии с п.(2), в том числе, сыграть мяч, как он лежит.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 6.2b(6): Основной штраф согласно Правилу 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

6.3 Мяч, используемый для игры на лунке

Лунка *играется последовательностью ударов, выполняемых из области-ти до паттинг-гринга и до попадания в лунку. Начиная с удара из области-ти и до окончания лунки, от игрока в большинстве случаев требуется играть одним мячом. Игрок получает штраф, если выполняет удар по неверному мячу или по замещающему мячу, когда замена не разрешена Правилами.*

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

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

The player must *hole out* with the same ball played from the *teeing area*, **except** when:

- That ball is *lost* or comes to rest *out of bounds*, or
- The player *substitutes* another ball (whether or not allowed to do so).

The player should put an identifying mark on the ball to be played (see Rule 7.2).

b. Substitution of Another Ball While Playing Hole

(1) When Player Is Allowed and Not Allowed to Substitute Another Ball. Certain Rules allow a player to change the ball he or she is using to play a hole by *substituting* another ball as the ball *in play*, and others do not:

- When taking relief under a Rule, including when either *dropping* a ball or placing a ball (such as when a ball will not stay in the *relief area* or when taking relief on the *putting green*), the player may use either the original ball or another ball (Rule 14.3a),
- When playing again from where a previous *stroke* was made, the player may use either the original ball or another ball (Rule 14.6), and
- When *replacing* a ball on a spot, the player is not allowed to *substitute* a ball and must use the original ball, with certain exceptions (Rule 14.2a).

(2) Substituted Ball Becomes Ball in Play. When a player *substitutes* another ball as the ball *in play* (see Rule 14.4):

- The original ball is no longer *in play*, even if it is at rest on the *course*.

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

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

Игроку следует нанести идентификационную метку на мяч, которым он будет играть (см. Правило 7.2).

b. Замена мяча во время игры на лунке

(1) Когда игроку разрешается и когда не разрешается замена своего мяча. Некоторые Правила разрешают игроку *заменить* другим мячом мяч, используемый им для игры на лунке, а другие Правила не разрешают:

- При использовании релифа по Правилу, включая случаи как *вбрасывания* мяча, так и случаи установки мяча (например, когда мяч не остается в *области релифа*, или при использовании релифа на *паттинг-грине*), игрок может использовать как первоначальный мяч, так и другой мяч (Правило 14.3a),
- Когда игрок играет повторно с места выполнения предыдущего *удара*, он может использовать как первоначальный мяч, так и другой мяч (Правило 14.6), и
- Когда игрок *устанавливает* мяч на прежнее место, ему не разрешается *заменять* мяч, и он должен использовать первоначальный мяч, с определенными исключениями (Правило 14.2a).

(2) Замещающий мяч становится мячом в игре. Если игрок *заменяет* свой мяч и вводит в *игру* другой мяч (см. Правило 14.4):

- Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, даже если он находится в состоянии покоя на *гольф-поле*.

- This is true even if the player:
 - *Substituted* another ball for the original ball when not allowed by the Rules (whether or not the player realized that he or she was *substituting* another ball), or
 - *Replaced, dropped* or placed the *substituted* ball (1) in a *wrong place*, (2) in a *wrong way* or (3) by using a procedure that does not apply.
- For how to correct any error before playing the *substituted* ball, see Rule 14.5.

If the player's original ball has not been found and the player put another ball *in play* to take *stroke-and-distance* relief (see Rules 17.1d, 18.1, 18.2b and 19.2a) or as allowed under a Rule that applies when it is *known or virtually certain* what happened to the ball (see Rules 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e and 17.1c):

- The player must continue playing with the *substituted* ball, and
- The player must not play the original ball even if it is found on the *course* before the end of the three-minute search time (see Rule 18.2a(1)).

(3) *Making Stroke at Incorrectly Substituted Ball*. If a player makes a *stroke* at an *incorrectly substituted* ball:

- The player gets the **general penalty**.
- In *stroke play*, the player must then play out the hole with the *incorrectly substituted* ball.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

c. Wrong Ball

- Это относится даже к ситуации, в которой игрок:
 - *заменял* свой первоначальный мяч, когда это не было разрешено Правилами (независимо от того, осознавал ли он факт *замены*), или
 - *установил* на прежнее место, *вбросил* или установил *замещающий* мяч (1) в *неверном месте*, (2) *неправильным* способом или (3) с использованием неприменимой процедуры.
- Как исправить ошибку до выполнения удара по *замещающему* мячу, см. Правило 14.5.

Если первоначальный мяч игрока не был найден, и игрок ввел в *игру* другой мяч, используя рельеф *удар-и-расстояние* (см. Правила 17.1d, 18.1, 18.2b и 19.2a), или игрок действовал в соответствии с применимым Правилom при наличии *знания или уверенности* что с мячом произошло определенное событие (см. Правила 6.3c, 9.6, 11.2c, 15.2b, 16.1e и 17.1c):

- Игрок должен продолжить игру *замещающим* мячом, и
- Игроку нельзя играть первоначальным мячом, даже если он был найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 18.2a(1)).

(3) *Выполнение удара по неправомерно замещающему мячу*. Если игрок выполняет *удар* по *неправомерно замещающему* мячу:

- Игрок получает **основной штраф**.
- В *игре на счет ударов* игрок должен доиграть лунку *неправомерно замещающим* мячом.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

c. Неверный мяч

(1) Making Stroke at Wrong Ball. A player must not make a *stroke* at a *wrong ball*.

Exception – Ball Moving in Water: There is no penalty if a player makes a *stroke* at a *wrong ball* that is moving in water in a *penalty area* or in *temporary water*:

- The *stroke* does not count, and
- The player must correct the mistake under the Rules by playing the right ball from its original spot or by taking relief under the Rules.

Penalty for Playing Wrong Ball in Breach of Rule 6.3c(1): General Penalty.

In *match play*:

- If the player and *opponent* play each other's ball during the play of a hole, the first to make a *stroke* at a *wrong ball* gets the **general penalty (loss of hole)**.
- If it is not known which *wrong ball* was played first, there is no penalty and the hole must be played out with the balls exchanged.

In *stroke play*, the player must correct the mistake by continuing play with the original ball by playing it as it lies or taking relief under the Rules:

- The *stroke* made with the *wrong ball* and any more strokes before the mistake is corrected (including *strokes* made and any penalty strokes solely from playing that ball) do not count.
- If the player does not correct the mistake before making a *stroke* to begin another hole or, for the final hole of the *round*, before returning his or her *scorecard*, the player is **disqualified**.

(1) Выполнение удара по неверному мячу. Игроку нельзя выполнять удар по неверному мячу.

Исключение – мяч, находящийся в движении в воде: Штрафа нет, если игрок выполняет удар по неверному мячу, который движется в воде в *штрафной области* или во *временной воде*:

- Этот удар не засчитывается, и
- Игрок должен исправить ошибку согласно Правилам, сыграв верным мячом с его первоначального места или использовав релиф согласно Правилам.

Штраф за игру неверным мячом в нарушение Правила 6.3c(1): Основной штраф.

В *матчевой игре*:

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

В *игре на счет ударов* игрок должен исправить ошибку, продолжив игру первоначальным мячом, сыграв его, как он лежит, или воспользовавшись релифом согласно Правилам:

- Удар, выполненный по неверному мячу и все другие удары до исправления ошибки (включая выполненные удары и удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом) не засчитываются.
- Если игрок не исправляет ошибку до того, как выполнит удар, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки раунда – до сдачи своей *счетной карточки*, игрок **дисквалифицируется**.

(2) What to Do When Player's Ball Was Played by Another Player as Wrong Ball. If it is *known or virtually certain* that the player's ball was played by another player as a *wrong ball*, the player must *replace* the original ball or another ball on the original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).

This applies whether or not the original ball has been found.

d. When Player May Play More Than One Ball at a Time

A player may play more than one ball at a time on a hole only when:

- Playing a *provisional ball* (which will either become the ball *in play* or be abandoned, as provided in Rule 18.3c), or
- Playing two balls in *stroke play* to correct a possible *serious breach* in playing from a *wrong place* (see Rule 14.7b) or when uncertain about the right procedure to use (see Rule 20.1c(3)).

(2) Что делать, если другой игрок сыграл мячом игрока, как неверным мячом. Если есть *знание или уверенность*, что другой игрок сыграл мячом игрока, как *неверным мячом*, игрок должен *установить* первоначальный мяч или другой мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Это применяется независимо от того, найден первоначальный мяч или нет.

d. Когда игрок может играть несколькими мячами одновременно

Игроку разрешается играть на лунке несколькими мячами одновременно, только когда он:

- Играет *временным мячом* (который либо станет мячом *в игре*, либо игра им будет прекращена, как предусмотрено в Правиле 18.3c), или
- Играет двумя мячами *в игре на счет ударов*, чтобы исправить возможное *серьезное нарушение* при игре с *неверного места* (см. Правило 14.7c) или когда игрок сомневается в правильности применения процедуры (см. Правило 20.1c(3)).

6.4 Order of Play When Playing Hole

Purpose: Rule 6.4 covers the order of play throughout a hole. The order of play from the teeing area depends on who has the honour, and after that is based on which ball is farthest from the hole.

- In match play, the order of play is fundamental; if a player plays out of turn, the opponent may cancel that stroke and make the player play again.
- In stroke play, there is no penalty for playing out of turn, and players are both allowed and encouraged to play “ready golf” – that is, to play out of turn in a safe and responsible way.

a. Match Play

(1) Order of Play. The player and opponent must play in this order:

- Starting First Hole. At the first hole, the *honour* is decided by the order of the draw set by the *Committee* or, if there is no draw, by agreement or by using a random method (such as tossing a coin).
- Starting All Other Holes.
 - The player who wins a hole has the *honour* at the next *teeing area*.
 - If the hole was tied, the player with the *honour* at the previous *teeing area* keeps it.
 - If a player makes a timely ruling request (see Rule 20.1b) that has not yet been decided by the *Committee* and could affect who has the *honour* on the next hole, the *honour* is decided by agreement or by using a random method.

6.4 Очередность во время игры на лунке

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

- В матчевой игре очередность игры имеет принципиальное значение; если игрок играет вне очереди, его противник может отменить этот удар, и тогда игроку придется играть повторно.
- В игре на счет ударов за игру вне очереди штрафа нет, и игрокам разрешается и рекомендуется играть «по готовности», то есть играть вне очереди, но безопасно и осмотрительно.

a. Матчевая игра

(1) Очередность игры. Игрок и противник должны играть в следующей очередности:

- Начало игры на первой лунке. На первой лунке честь сыграть первым определяется стартовым распределением, подготовленным *Комитетом*, а в случае его отсутствия – по соглашению или жребием (например, подбрасыванием монеты).
- Начало игры на других лунках.
 - Игрок, который выиграл лунку, имеет честь сыграть первым из следующей области-ти.
 - Если лунка была сыграна вничью, то честь сыграть первым сохраняется за тем, у кого она была в предыдущей области-ти.
 - Если игрок своевременно запросил судейское решение (см. Правило 20.1b), и оно еще не было вынесено *Комитетом*, но может оказать влияние на то, у кого будет честь сыграть первым на следующей лунке, то честь

• After Both Players Start a Hole.

- The ball that is farther from the hole is to be played first.
- If the balls are the same distance from the *hole* or their relative distances are not known, the ball to be played first is decided by agreement or by using a random method.

(2) Opponent May Cancel Player's Stroke Made Out of Turn. If the player plays when it was the *opponent's* turn to play, there is no penalty **but** the *opponent* may cancel the *stroke*:

- This must be done promptly and before either player makes another *stroke*. When the *opponent* cancels the *stroke*, he or she cannot withdraw the cancellation.
- If the *opponent* cancels the *stroke*, the player must, when it is his or her turn to play, play a ball from where that *stroke* was made (see Rule 14.6).
- If the *opponent* does not cancel the *stroke*, the *stroke* counts and the ball is *in play* and must be played as it lies.

Exception – Playing Out of Turn by Agreement to Save Time: To save time:

- The player may invite the *opponent* to play out of turn or may agree to the *opponent's* request to play out of turn.
- If the *opponent* then makes the *stroke* out of turn, the player has given up the right to cancel the *stroke*.

See Rule 23.6 (order of play in *Four-Ball*).

b. Stroke Play

(1) Normal Order of Play.

сыграть первым определяется по соглашению или жребием.

• После того, как оба игрока начали игру на лунке.

- Первым играется мяч, который находится дальше от *лунки*.
- Если мячи находятся на одинаковом удалении от *лунки* или их сравнительная удаленность неизвестна, то мяч, играемый первым, определяется по соглашению или жребием.

(2) Противник может отменить удар игрока, выполненный вне очереди. Если игрок играет в очередь *противника*, то штрафа нет, но *противник* может отменить этот *удар*:

- Это должно быть сделано незамедлительно и до того, как любой из игроков выполнит следующий *удар*. Если *противник* отменяет *удар*, то он не может изменить свое решение.
- Если *противник* отменил *удар*, то игрок должен, когда наступит его очередь, сыграть мяч с места, откуда был выполнен этот *удар* (см. Правило 14.6).
- Если *противник* не отменил *удар*, то этот *удар* засчитывается, мяч находится в *игре* и должен играть, как он лежит.

Исключение – Игра вне очереди по соглашению для экономии времени: Чтобы сэкономить время:

- Игрок может предложить *противнику* сыграть вне очереди или может согласиться с предложением *противника* сыграть вне очереди.
- Если *противник* затем выполнит *удар* вне очереди, то игрок теряет право отменить этот *удар*.

См. Правило 23.6 (очередность игры в формате Форбол).

b. Игра на счет ударов

(1) Обычная очередность игры.

- Starting First Hole. The *honour* at the first *teeing area* is decided by the order of the draw set by the *Committee* or, if there is no draw, by agreement or by using a random method (such as tossing a coin).
- Starting All Other Holes.
 - The player in the group with the lowest gross score at a hole has the *honour* at the next *teeing area*; the player with the second lowest gross score should play next; and so on.
 - If two or more players have the same score at a hole, they should play in the same order as at the previous *teeing area*.
 - The *honour* is based on gross scores, even in a handicap competition.
- After All Players Have Started a Hole.
 - The ball that is farthest from the *hole* should be played first.
 - If two or more balls are the same distance from the *hole* or their relative distances are not known, the ball to be played first should be decided by agreement or by using a random method.

There is no penalty if a player plays out of turn, **except** that if two or more players agree to play out of turn to give one of them an advantage, each of them gets the **general penalty (two penalty strokes)**.

(2) Playing Out of Turn in a Safe and Responsible Way (“Ready Golf”). Players are both allowed and encouraged to play out of turn in a safe and responsible way, such as when:

- Two or more players agree to do so for convenience or to save time,

- Начало игры на первой лунке. Честь сыграть первым из первой области-ти определяется стартовым распределением, подготовленным Комитетом, а в случае его отсутствия – соглашением или жребием (например, подбрасыванием монеты).
- Начало игры на всех других лунках.
 - Игрок группы с наименьшим гросс-счетом на лунке имеет честь сыграть первым из следующей области-ти; игроку со вторым меньшим счетом следует играть следующим и т.д.
 - Если несколько игроков сыграли лунку с одинаковым счетом, то им следует играть в той же очередности, что и из предыдущей области-ти.
 - Честь сыграть первым определяется гросс-счетом, даже в соревнованиях с учетом гандикапа.
- После того, как все игроки начали лунку.
 - Мяч, находящийся дальше от лунки, играется первым.
 - Если два или несколько мячей находятся на одинаковом удалении от лунки, или их сравнительная удаленность неизвестна, то мяч, играемый первым, определяется по соглашению или жребием.

Если игрок сыграет вне очереди, то штрафа нет, **за исключением** случая, когда двое или несколько игроков договорились играть вне очереди, чтобы предоставить одному из них преимущество; тогда каждый из них получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

(2) Игра вне очереди: безопасно и осмотрительно (игра по готовности). Игрокам разрешается и рекомендуется играть вне очереди, но проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности, например, когда:

- Двое или несколько игроков приходят к соглашению играть вне очереди для удобства или экономии времени,

- A player's ball comes to rest a very short distance from the *hole* and the player wishes to *hole out*, or
- An individual player is ready and able to play before another player whose turn it is to play under the normal order of play in (1), so long as in playing out of turn the player does not endanger, distract or interfere with any other player.

But if the player whose turn it is to play under (1) is ready and able to play and indicates that he or she wants to play first, other players should generally wait until that player has played.

A player should not play out of turn to gain an advantage over other players.

c. When Player Will Play Provisional Ball or Another Ball from Teeing Area

The order of play in this case is for all other players in the group to make their first *stroke* on the hole before the player plays the *provisional ball* or another ball from the *teeing area*.

If more than one player will play a *provisional ball* or another ball from the *teeing area*, the order of play is the same order as before.

For a *provisional ball* or another ball played out of turn, see Rules 6.4a(2) and 6.4b.

d. When Player Takes Relief or Will Play Provisional Ball from Anywhere Except Teeing Area

The order of play under Rules 6.4a(1) and 6.4b(1) in these two cases is:

- (1) *Taking Relief to Play Ball from a Different Place Than Where It Lies.*

- Мяч игрока останавливается очень близко к *лунке*, и игрок хочет *забить* мяч в *лунку*, или
- Игрок готов и имеет возможность сыграть раньше другого игрока, которому следует играть при обычной очередности игры согласно п.(1), при условии, что игра вне очереди не подвергнет опасности, не отвлечет какого-либо другого игрока или не помешает его игре.

Однако, если игрок, которому следует играть согласно п.(1), готов и имеет возможность сыграть, и при этом показывает, что он хочет сыграть первым, то в большинстве случаев другим игрокам следует подождать, пока он не сыграет.

Игроку не следует играть вне очереди, чтобы получить преимущество над другими игроками.

с. Если игроку предстоит сыграть временный мяч или другой мяч из области-ти

В этом случае игроку следует играть свой *временный мяч* или другой мяч из *области-ти* после того, как все остальные игроки этой группы выполнили свои первые *удары* на лунке.

Если несколько игроков будут играть *временные мячи* или другие мячи из *области-ти*, то очередность игры будет такой же, какой она была ранее.

Если *временный мяч* или другой мяч сыгран вне очереди - см. Правила 6.4a(2) и 6.4b.

д. Если игрок использует релиф или играет временный мяч не из области-ти, а из других областей гольф-поля

Очередность игры согласно Правилам 6.4a(1) и 6.4b(1) в этих двух ситуациях будет следующей:

- (1) *Использование релифа, чтобы сыграть мяч с места, отличного от того, на котором он лежит.*

- When Player Becomes Aware That He or She Is Required to Take Stroke-and-Distance Relief. The player's order of play is based on the spot where his or her previous *stroke* was made.
- When Player Has Choice to Play Ball as It Lies or Take Relief.
 - The player's order of play is based on the spot where the original ball lies (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).
 - This applies even when the player has already decided to take *stroke-and-distance* relief or to take relief to play from a different place than where the original ball lies (such as when the original ball is in a *penalty area* or will be treated as unplayable).

(2) Playing Provisional Ball. The order of play is for the player to play the *provisional ball* right after making the previous *stroke* and before anyone else plays a ball, **except**:

- When starting a hole from the *teeing area* (see Rule 6.4c), or
- When the player waits before deciding to play a *provisional ball* (in which case the player's order of play, once he or she has decided to play a *provisional ball*, is based on the spot where the previous *stroke* was made).

- Когда игрок понимает, что ему предписано использовать релиф удар-и-расстояние. Очередность игры для этого игрока определяется местом выполнения его предыдущего удара.
- Когда у игрока есть выбор, играть мяч, как он лежит, или воспользоваться релифом.
 - Очередность игры для этого игрока определяется местом, где лежит первоначальный мяч (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
 - Это применимо даже в том случае, если игрок уже решил использовать релиф удар-и-расстояние или решил использовать релиф, чтобы сыграть с места, отличного от того, где лежит первоначальный мяч (например, когда первоначальный мяч находится в штрафной области или мяч сочтен неиграемым).

(2) Игра временным мячом. Игроку необходимо сыграть временный мяч сразу после выполнения предыдущего удара, и до того, как кто-либо другой сыграет мяч, **за исключением** случаев:

- Когда игрок начинает игру на лунке из области-ти (см. Правило 6.4c), или
- Когда игрок еще не принял решение об игре временным мячом (в этом случае, после решения игрока сыграть временный мяч очередность игры определяется местом, с которого был выполнен предыдущий удар).

6.5 Completing Play of a Hole

A player has completed a hole:

- In *match play*, when:
 - The player *holes out* or the player's next *stroke* is conceded, or
 - The result of the hole is decided (such as when the *opponent* concedes the hole, the *opponent's* score for the hole is lower than the player possibly could make or the player or *opponent* gets the **general penalty (loss of hole)**).
- In *stroke play*, when the player *holes out* under Rule 3.3c.

See Rules 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) and 23.3c (when a player has completed a hole in other forms of *stroke play* or in *Four-Ball*)

6.5 Завершение игры на лунке

Игрок завершает игру на лунке:

- В *матчевой игре*, когда:
 - игрок забивает мяч в лунку или ему уступают его следующий удар, или
 - результат этой лунки определен (например, когда *противник* уступает лунку, когда счет *противника* на этой лунке меньше, чем мог бы быть у игрока, либо, когда игрок или *противник* получает **основной штраф (проигрыш лунки)**).
- В *игре на счет ударов* - когда игрок забивает мяч в лунку согласно Правилу 3.3c.

См. Правила 21.1b(1), 21.2b(1), 21.3b(1) and 23.3c (когда игрок завершает игру на лунке в других форматах *игры на счет ударов* или в формате *Форбол*)

III. Playing the Ball (Rules 7-11)

Rule 7 – Ball Search: Finding and Identifying Ball

Purpose: Rule 7 allows the player to take reasonable actions to fairly search for his or her ball in play after each stroke.

- But the player still must be careful, as a penalty will apply if the player acts excessively and causes improvement to the conditions affecting his or her next stroke.
- The player gets no penalty if the ball is accidentally moved in trying to find or identify it, but must then replace the ball on its original spot.

a. Player May Take Reasonable Actions to Find and Identify Ball

A player is responsible for finding his or her ball *in play* after each stroke.

The player may fairly search for the ball by taking reasonable actions to find and identify it, such as:

- Moving sand and water, and
- Moving or bending grass, bushes, tree branches and other growing or attached natural objects, and also breaking such objects, **but** only if such breaking is a result of other reasonable actions taken to find or identify the ball.

If taking such reasonable actions as part of a fair search *improves* the conditions affecting the stroke:

- There is no penalty under Rule 8.1a if the *improvement* results from a fair search.

III. Игра мячом (Правила 7-11)

Правило 7 – Поиск мяча: нахождение и идентификация мяча

Правило 7 разрешает игроку после каждого удара совершать разумно необходимые действия для корректного поиска своего мяча в игре.

- Но игроку по-прежнему нужно быть осторожным, поскольку, если его чрезмерные действия приведут к улучшению условий, влияющих на его следующий удар, то он получит штраф.
- Если игрок, пытаясь найти и идентифицировать мяч, случайно сдвинет его, то игрок не получает штраф, но мяч должен быть установлен на первоначальное место.

a. Игрок может совершать разумно необходимые действия, чтобы найти и идентифицировать мяч

Игрок несет ответственность за обнаружение своего находящегося в игре мяча после каждого удара.

Игрок может корректно искать мяч, совершая для его обнаружения и идентификации разумно необходимые действия, например:

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

Если такие разумно необходимые действия в рамках корректного поиска улучшат условия, влияющие на удар:

- Штрафа по Правилу 8.1 нет, если улучшение произошло в ходе корректного поиска.

- **But** if the *improvement* results from actions that exceeded what was reasonable for a fair search, the player gets the **general penalty** for breach of Rule 8.1a.

In trying to find and identify the ball, the player may remove *loose impediments* as allowed in Rule 15.1 and may remove *movable obstructions* as allowed in Rule 15.2.

b. What to Do If Sand Affecting Lie of Player's Ball Is Moved While Trying to Find or Identify It

- The player must re-create the original *lie* in the sand, **but** may leave a small part of the ball visible if the ball had been covered by sand.
- If the player plays the ball without having re-created the original *lie*, the player gets the **general penalty**.

7.2 How to Identify Ball

A player's ball at rest may be identified in any one of these ways:

- By the player or anyone else seeing a ball come to rest in circumstances where it is known to be the player's ball.
- By seeing the player's identifying mark on the ball (see Rule 6.3a).
- By finding a ball with the same brand, model, number and condition as the player's ball in an area where the player's ball is expected to be (**but** this does not apply if an identical ball is in the same area and there is no way to know which one is the player's ball).

If a player's *provisional ball* cannot be distinguished from his or her original ball, see Rule 18.3c(2).

- **Но** если *улучшение* стало результатом действий, превышающих действия, разумно необходимые для корректного поиска, то игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1.

Пытаясь найти и идентифицировать мяч, игрок может удалять *свободные помехи*, как это разрешено Правилom 15.1, и *подвижные препятствия*, как это разрешено Правилom 15.2.

b. Что делать, если песок, влияющий на положение мяча игрока, был перемещен во время поиска мяча или его идентификации

- Игрок должен воссоздать первоначальное *положение* мяча в песке, **однако**, если мяч был полностью покрыт песком, то игрок может оставить небольшую часть мяча видимой.
- Если игрок сыграет мяч, не воссоздав его первоначальное *положение*, то игрок получает **основной штраф**.

7.2 Как идентифицировать мяч

Мяч игрока, который находится в состоянии покоя, может быть идентифицирован одним из следующих способов:

- Игрок или кто-то другой видел, что мяч пришел в состояние покоя при обстоятельствах, не оставляющих сомнений, что этот мяч является мячом игрока.
- На мяче видна идентификационная метка игрока (см. Правило 6.3a).
- В области, где предположительно находится мяч игрока, найден мяч того же производителя, той же модели, с тем же номером и в том же состоянии, что и мяч игрока, (**однако** этот способ не применим, если в этой области находится идентичный мяч, и невозможно определить, который из мячей является мячом игрока).

Если *временный мяч* игрока неотличим от его первоначального мяча, см. Правило 18.3c(2).

7.3 Lifting Ball to Identify It

If a ball might be a player's ball but cannot be identified as it lies:

- The player may lift the ball to identify it (including by rotating it), **but**:
- The spot of the ball must first be *marked*, and the ball must not be cleaned more than needed to identify it (**except** on the *putting green*) (see Rule 14.1).

If the lifted ball is the player's ball or another player's ball, it must be *replaced* on its original spot (see Rule 14.2).

If the player lifts his or her ball under this Rule when not reasonably necessary to identify it (**except** on the *putting green* where the player may lift under Rule 13.1b), fails to *mark* the spot of the ball before lifting it or cleans it when not allowed, the player gets **one penalty stroke**.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 7.3: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

7.3 Поднятие мяча для идентификации

Если мяч предположительно является мячом игрока, но его нельзя идентифицировать в том положении, в котором он лежит:

- Игрок может поднять этот мяч для идентификации (или повернуть его), **однако**:
- Местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а мяч нельзя очищать в большей мере, чем это необходимо для его идентификации (**исключая** случаи на *паттинг-грине*) (см. Правило 14.1).

Если поднятый мяч является мячом игрока или мячом другого игрока, то этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Если игрок согласно этому Правилу поднимает свой мяч без необходимости его идентифицировать (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*, где игрок может поднимать мяч по Правилу 13.1b), не *маркирует* местоположение мяча до его поднятия или очищает мяч, когда это не разрешено, игрок получает **один удар штрафа**.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 7.3: Основной штраф согласно Правилу 6.3b or 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

7.4 Ball Accidentally Moved in Trying to Find or Identify It

There is no penalty if the player's ball is accidentally *moved* by the player, *opponent* or anyone else while trying to find or identify it.

If this happens, the ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2). In doing so:

- If the ball was on, under or against any *immovable obstruction, integral object, boundary object* or growing or attached natural object, the ball must be *replaced* on its original spot on, under or against such object (see Rule 14.2c).
- If the ball was covered by sand, the original *lie* must be re-created and the ball must be *replaced* in that *lie* (see Rule 14.2d(1)). **But** the player may leave a small part of the ball visible when doing so.

See also Rule 15.1a (restriction on deliberately removing certain *loose impediments* before *replacing* ball).

Penalty for Breach of Rule 7.4: General Penalty

7.4 Мяч случайно сдвинут во время его поиска или идентификации

Штрафа нет, если мяч игрока случайно *сдвинут* игроком, *противником* или кем-либо другим во время поиска мяча или его идентификации.

В этом случае мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2). При этом:

- Если мяч лежал на *неподвижном препятствии, неотъемлемом объекте гольф-поля, граничном объекте* либо растущем или закрепленном природном объекте, под ним или вплотную к нему, то этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место на таком объекте, под ним или вплотную к нему (см. Правило 14.2c).

Если мяч был покрыт песком, то первоначальное *положение* мяча должно быть воссоздано, а мяч должен быть *установлен* в это *положение* (см. Правило 14.2d(1)). **Но** при этом игрок может оставить небольшую часть мяча видимой.

См. также Правило 15.1a (ограничение на намеренное удаление некоторых *свободных помех* перед *установкой* мяча на прежнее место).

Штраф за нарушение Правила 7.4: Основной штраф.

Rule 8 – Course Played as It Is Found

Purpose: Rule 8 covers a central principle of the game: “play the course as you find it.” When the player’s ball comes to rest, he or she normally has to accept the conditions affecting the stroke and not improve them before playing the ball. However, a player may take certain reasonable actions even if they improve those conditions, and there are limited circumstances where conditions may be restored without penalty after they have been improved or worsened.

8.1 Player’s Actions That Improve Conditions Affecting the Stroke

To support the principle of “play the course as you find it,” this Rule restricts what a player may do to *improve* any of these protected “conditions affecting the stroke” (anywhere on or off the course) for the next *stroke* the player will make:

- The *lie* of the player’s ball at rest,
- The area of the player’s intended *stance*,
- The area of the player’s intended swing,
- The player’s *line of play*, and
- The *relief area* where the player will *drop* or place a ball.

This Rule applies to actions taken both during a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a.

It does not apply to:

- The removal of *loose impediments* or *movable obstructions*, which is allowed to the extent provided in Rule 15, or

Правило 8 – Гольф-поле играет, как оно есть

В Правиле 8 устанавливается основополагающий принцип игры: «играть гольф-поле, как оно есть». После того, как мяч игрока пришел в состояние покоя, игроку в общем случае нужно принять как данность условия, влияющие на следующий удар, и не улучшать их до выполнения удара. Однако игрок может совершать определенные разумно необходимые действия, даже если они приведут к улучшению указанных условий. При некоторых обстоятельствах эти условия могут быть восстановлены без штрафа после того, как они были улучшены или ухудшены.

8.1 Действия игрока, которые улучшают условия, влияющие на удар

Чтобы соблюдался принцип «играть гольф-поле, как оно есть», это Правило ограничивает игрока в действиях по *улучшению* любого из нижеследующих «условий, влияющих на удар» (в любом месте гольф-поля или вне его) в отношении следующего удара игрока:

- Положения находящегося в покое мяча игрока,
- Области планируемой *стойки* игрока,
- Области планируемого свинга игрока,
- *Линии игры* игрока, и
- *Области рельефа*, где игрок будет *вбрасывать* или устанавливать мяч.

Это Правило применяется к действиям, совершенными как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7a.

Оно не применяется в отношении:

- Удаления *свободных помех* или *подвижных препятствий*, что разрешается в пределах, предусмотренных Правилу 15, или

- An action taken while a player's ball is in motion, which is covered by Rule 11.

a. Actions That Are Not Allowed

Except in the limited ways allowed in Rules 8.1b, c and d, a player must not take any of these actions if they *improve* the *conditions affecting the stroke*:

(1) Move, bend or break any:

- Growing or attached natural object,
- *Immovable obstruction, integral object or boundary object, or*
- Tee-marker for the *teeing area* when playing a ball from that *teeing area*.

(2) Move a *loose impediment* or *movable obstruction* into position (such as to build a *stance* or to *improve* the *line of play*).

(3) Alter the surface of the ground, including by:

- Replacing divots in a divot hole,
- Removing or pressing down divots that have already been replaced or other cut turf that is already in place, or
- Creating or eliminating holes, indentations or uneven surfaces.

(4) Remove or press down sand or loose soil.

(5) Remove dew, frost or water.

Penalty for Breach of Rule 8.1a: *General Penalty*.

- Действия, совершенного в то время, когда мяч игрока находится в движении, что регламентируется Правилем 11.

a. Неразрешенные действия

За исключением ограниченного перечня действий, разрешенных Правилами 8.1b, c и d игроку не разрешается совершать никакие из нижеперечисленных действий, если они *улучшают условия, влияющие на удар*:

(1) Перемещать, сгибать или ломать какие-либо:

- Растущие или закрепленные природные объекты, или
- *Неподвижные препятствия, неотъемлемые объекты гольф-поля или граничные объекты, или*
- Ти-маркеры в *области-ти* при игре мячом из этой *области-ти*.

(2) Перемещать *свободную помеху* или *подвижное препятствие* в определенную позицию (например, конструировать *стойку* или *улучшать линию игры*).

(3) Изменять поверхность земли, в том числе:

- Укладывать дивот в углубление от дивота,
- Удалять или придавливать возвращенные на место дивоты или другие куски дерна, или
- Создавать или устранять углубления, вмятины или неровности поверхности.

(4) Удалять или придавливать песок или рассыпанную почву.

(5) Удалять росу, иней или воду.

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

b. Actions That Are Allowed

In preparing for or making a *stroke*, a player may take any of these actions and there is no penalty even if doing so *improves the conditions affecting the stroke*:

(1) Fairly search for his or her ball by taking reasonable actions to find and identify it (see Rule 7.1a).

(2) Take reasonable actions to remove *loose impediments* (see Rule 15.1) and *movable obstructions* (see Rule 15.2).

(3) Take reasonable actions to *mark* the spot of a ball and to lift and *replace* the ball under Rules 14.1 and 14.2.

(4) Ground the club lightly right in front of or right behind the ball.

But this does not allow:

- Pressing the club on the ground, or
- When a ball is in a *bunker*, touching the sand right in front of or right behind the ball (see Rule 12.2b(1)).

(5) Firmly place the feet in taking a *stance*, including a reasonable amount of digging in with the feet in sand or loose soil.

(6) Fairly take a *stance* by taking reasonable actions to get to the ball and take a *stance*.

But when doing so the player:

- Is not entitled to a normal *stance* or swing, and
- Must use the least intrusive course of action to deal with the particular situation.

b. Разрешенные действия

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

(1) Корректно искать свой мяч, совершая разумно необходимые действия для его обнаружения и идентификации (см. Правило 7.1a).

(2) Совершать разумно необходимые действия для удаления *свободных помех* (см. Правило 15.1) и *подвижных препятствий* (см. Правило 15.2).

(3) Совершать разумно необходимые действия при *маркировке* мяча, а также при поднятии и *установке* его на прежнее место согласно Правилам 14.1 и 14.2.

(4) Слегка ставить клюшку на землю непосредственно перед мячом или непосредственно за ним.

Но при этом не разрешается:

- Прижимать клюшку к земле, или
- Касаться клюшкой песка непосредственно перед мячом или непосредственно за ним, когда мяч лежит в *бункере* (см. Правило 12.2b (1)).

(5) Прочно устанавливать ноги при принятии *стойки*, в том числе, углублять ноги в песок или рыхлую почву в разумных пределах.

(5) Корректно принимать *стойку*, совершая разумно необходимые действия, чтобы приблизиться к мячу и принять *стойку*.

Но при этом:

- У игрока нет права на принятие обычной *стойки* или выполнение обычного свинга, и
- В каждой конкретной ситуации игрок должен действовать так, чтобы затрагивать окружающую обстановку в наименьшей степени.

(7) Make a *stroke* or the backswing for a *stroke* which is then made.

But when the ball is in a *bunker*, touching the sand in the *bunker* in taking the backswing is not allowed under Rule 12.2b(1).

(8) In the *teeing area*:

- Place a *tee* in or on the ground (see Rule 6.2b(2)),
- Move, bend or break any growing or attached natural object (see Rule 6.2b(3)), and
- Alter the surface of the ground, remove or press down sand and soil, or remove dew, frost or water (see Rule 6.2b(3)).

(9) In a *bunker*, smooth sand to care for the *course* after a ball played from the *bunker* is outside the *bunker* (see Rule 12.2b(3)).

(10) On the *putting green*, remove sand and loose soil and repair damage (see Rule 13.1c).

(11) Move a natural object to see if it is loose.

But if the object is found to be growing or attached, it must stay attached and be returned as nearly as possible to its original position.

c. Avoiding Penalty by Restoring Conditions Improved in Breach of Rule 8.1a(1) or 8.1a(2)

If a player has *improved* the *conditions affecting the stroke* by moving, bending or breaking an object in breach of Rule 8.1a(1) or moving an object into position in breach of Rule 8.1a(2):

- There is no penalty if, before making the next *stroke*, the player eliminates that *improvement* by restoring the original conditions in the ways allowed in (1) and (2) below.

(7) Выполнять *удар* или замах для выполненного затем *удара*.

Однако, если мяч лежит в *бункере*, касание песка в *бункере* при замахе запрещено Правилom 12.2b(1)

(8) В *области-ти*:

- Устанавливать *подставку-ти* в земле или на поверхности земли (см. Правило 6.2b(2)),
- Сдвигать, наклонять или ломать любые растущие или закрепленные объекты (см. Правило 6.2b(3)), и
- Изменять поверхность земли в *области-ти*, удалять или придавливать песок или почву, удалять росу, иней или воду (см. Правило 6.2b (3))

(9) В *бункере* - разравнивать песок с целью ухода за *гольф-полем* после того, как сыгранный из *бункера* мяч находится вне этого *бункера* (см. Правило 12.2b(3)).

(10) На *паттинг-грине* - удалять песок и рассыпанную почву, а также устранять повреждения (см. Правило 13.1c).

(11) Перемещать природные объекты, чтобы узнать закреплены ли они.

Но если окажется, что такой объект закреплен или растет, то он должен оставаться закрепленным и должен быть возвращен, насколько это возможно, в первоначальное положение.

c. Отсутствие штрафа при восстановлении условий, улучшенных в нарушение Правил 8.1a(1) или 8.1a(2)

Если игрок *улучшил условия, влияющие на удар*, тем, что переместил, согнул или сломал объект в нарушение Правила 8.1a(1) или переместил объект в определенную позицию в нарушение 8.1a(2):

- Штрафа нет, если до выполнения следующего *удара* игрок устранил это *улучшение*, восстановив условия к

- **But** if the player *improves* the *conditions affecting the stroke* by taking any of the other actions covered by Rules 8.1a(3)-(5), he or she cannot avoid penalty by restoring the original conditions.

(1) How to Restore Conditions Improved by Moving, Bending or Breaking Object. Before making the *stroke*, the player may avoid penalty for breach of Rule 8.1a(1) by restoring the original object as nearly as possible to its original position so that the *improvement* created by the breach is eliminated, such as by:

- Replacing a *boundary object* (such as a boundary stake) that had been removed or moving the *boundary object* back into its original position after it had been pushed to a different angle, or
- Returning a tree branch or grass, or an *immovable obstruction* to its original position after it had been moved.
-

But the player cannot avoid penalty:

- If the *improvement* is not eliminated (such as when a *boundary object* or branch has been bent or broken in a significant way so that it cannot be returned to the original position), or
- By using anything other than the original object itself in trying to restore conditions, such as:
 - Using a different or additional object (for example, placing a different stake in a hole from which a boundary stake had been removed or tying a moved branch into place), or

первоначальному состоянию способом, разрешенным ниже в п.(1) или п.(2)

- **Однако**, если игрок *улучшает условия, влияющие на удар*, совершая какое-либо из других действий, описанных в Правилах 8.1a (3)-(5), то он уже не сможет избежать штрафа, даже если восстановит условия к первоначальному состоянию.

(1) Как восстанавливать условия, которые были улучшены перемещением, сгибанием или ломанием объекта. До выполнения удара игрок может избежать штрафа за нарушение Правила 8.1a(1), если восстановит первоначальный объект как можно точнее к его первоначальному состоянию, так чтобы было устранено *улучшение*, получившееся в нарушение Правил, например, совершит следующие действия:

- Вернет на место *границный объект* (например, граничный колышек), который был удален, или вернет в первоначальное положение *границный объект*, угол наклона которого был изменен, или
- Вернет в первоначальное положение ветку дерева, траву или *неподвижное препятствие* после того, как они были перемещены.

Однако игрок не сможет избежать штрафа:

- Если *улучшение* не было устранено (например, *границный объект* или ветка были существенным образом согнуты или сломаны, так что стало невозможно их вернуть в первоначальное положение), или
- Если при восстановлении состояния используется что-либо кроме первоначального объекта, например:
 - используется другой или дополнительный объект (например, другой колышек установлен в отверстие, из которого был удален *границный колышек*, или перемещенная ветка привязана, чтобы она оставалась в определенном положении), или

- Using other materials to repair the original object (for example, using tape to repair a broken *boundary object* or branch).

(2) How to Restore Conditions Improved by Moving an Object into Position. Before making the *stroke*, the player may avoid penalty for breach of Rule 8.1a(2) by removing the object that was moved into position.

d. Restoring Conditions Worsened After Ball Came to Rest

If the *conditions affecting the stroke* are worsened after a player's ball came to rest:

(1) When Restoration of Worsened Conditions Is Allowed. If the *conditions affecting the stroke* are worsened by any person other than the player or by an *animal* or artificial object, without penalty under Rule 8.1a the player may:

- Restore the original conditions as nearly as possible.
- *Mark* the spot of the ball and lift, clean and *replace* the ball on its original spot (see Rules 14.1 and 14.2), if it is reasonable to do so to restore the original conditions or if material ended up on the ball when the conditions were worsened.
- If the worsened conditions cannot be easily restored, lift and *replace* the ball by placing it on the nearest spot (not nearer the *hole*) that (1) has the most similar *conditions affecting the stroke*, (2) is within one *club-length* of its original spot, and (3) is in the same *area of the course* as that spot.

Exception – Lie of Ball Worsened When or After a Ball Is Lifted or Moved and Before It Is Replaced: This is covered by Rule 14.2d, unless the *lie* was worsened when play was stopped and the ball was lifted in which case this Rule applies.

- используются другие материалы, чтобы поправить первоначальный объект (например, сломанный *граничный объект* или сломанная ветка будет перемотаны лентой).

(2) Как восстановить условия, которые были улучшены перемещением объекта в определенную позицию. До выполнения удара игрок может избежать штрафа за нарушение Правила 8.1a(2), если вернет на место объект, который был перемещен в определенную позицию.

d. Восстановление условий, ухудшенных после того, как мяч пришел в состояние покоя

Если *условия, влияющие на удар*, были ухудшены после того, как мяч игрока пришел в состояние покоя:

(1) Когда восстановление ухудшенных условий разрешено. Если *условия, влияющие на удар*, были ухудшены любым (кроме игрока) человеком, или *животным*, или искусственным предметом, то игрок в рамках Правила 8.1a может без штрафа:

- Восстановить первоначальные условия настолько, насколько это возможно.
- *Замаркировать* местоположение мяча, поднять, очистить и *установить* мяч на первоначальное место (см. Правила 14.1 and 14.2), если такие действия оправданны для восстановления первоначальных условий или если что-то попало на мяч во время ухудшения условий.
- В случае, если ухудшенные условия не могут быть легко восстановлены, то - поднять мяч и *установить* его на ближайшее место (не ближе к *лунке*), которое (1) имеет наиболее похожие *условия, влияющие на удар*, (2) находится в пределах одной *длины клюшки* от первоначального места, и (3) находится в той же *области гольф-поля*, что и это место.

Исключение – Положение мяча, которое было ухудшено во время или после поднятия мяча или его сдвига и до того, как мяч был установлен на прежнее место: Эта ситуация регламентируется Правилом 14.2d; но если ухудшение *положения произошло*, когда

(2) When Restoration of Worsened Conditions Is Not Allowed. If the conditions affecting the stroke are worsened by the player, by a natural object or by natural forces such as wind or water, the player must not improve those worsened conditions in breach of Rule 8.1a (except as allowed in Rules 8.1c(1), 8.1c(2) and Rule 13.1c).

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 8.1d: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

8.2 Player's Deliberate Actions to Alter Other Physical Conditions to Affect the Player's Own Ball at Rest or Stroke to Be Made

a. When Rule 8.2 Applies

This Rule only covers a player's deliberate actions to alter other physical conditions to affect his or her ball at rest or *stroke* to be made.

This Rule does not apply to a player's actions to:

- Deliberately deflect or stop his or her own ball or to deliberately alter any physical conditions to affect where the ball might come to rest (which is covered by Rules 11.2 and 11.3), or

игра была остановлена и мяч поднят, то тогда применяется это Правило.

(2) Когда восстановление ухудшенных условий не разрешено. Если условия, влияющие на удар, были изменены игроком или природным объектом или природными силами, такими как ветер или вода, игроку нельзя *улучшать* эти ухудшенные условия в нарушение Правила 8.1a (за исключением случаев, разрешенных Правилами 8.1c(1), 8.1c(2) and Правил 13.1c).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 8.1d: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

8.2 Намеренные действия игрока для изменения других физических условий с целью повлиять на собственный мяч игрока, находящийся в состоянии покоя, или на предстоящий удар

a. Когда применяется Правило 8.2

В этом Правиле рассматриваются только намеренные действия игрока для изменения других физических условий с целью оказать воздействие на свой, находящийся в состоянии покоя, мяч или на предстоящий удар.

Это Правило не применяется к следующим действиям игрока:

- Намеренное отклонение или остановка своего мяча либо намеренное изменение каких-либо физических условий с целью повлиять на то, где мяч игрока мог бы прийти в

- Alter the player's *conditions affecting the stroke* (which is covered by Rule 8.1a).

b. Prohibited Actions to Alter Other Physical Conditions

A player must not deliberately take any actions listed in Rule 8.1a (**except** as allowed in Rule 8.1b, c or d) to alter any such other physical conditions to affect:

- Where the player's ball might go or come to rest after his or her next *stroke* or a later *stroke*, or
- Where the player's ball at rest might go or come to rest if it *moves* before the *stroke* is made (for example, when the ball is on a steep slope and the player is concerned that it might roll into a bush).

Exception – Actions to Care for the Course: There is no penalty under this Rule if the player alters any such other physical conditions to care for the *course* (such as smoothing footprints in a *bunker* or replacing a divot in a divot hole).

Penalty for Breach of Rule 8.2: *General Penalty.*

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

состояние покоя (это регламентируется Правилами 11.2 и 11.3), или

- Изменение *условий, влияющих на удар* игрока (это регламентируется Правилем 8.1a).

b. Запрещенные действия по изменению других физических условий

Игроку нельзя намеренно совершать какое-либо из действий, перечисленных в Правиле 8.1a (**за исключением** тех, что разрешены в Правилах 8.1b, c или d) с целью изменить такие другие физические условия, чтобы повлиять на:

- Возможную траекторию мяча игрока или возможное место, в котором мяч игрока придет в состояние покоя, - после его очередного или последующего удара, или
- Возможную траекторию находящегося в покое мяча игрока или возможное место, в котором находящийся в покое мяч игрока придет в состояние покоя, - если он сдвинется до выполнения *удара* (например, когда мяч находится на крутом склоне и игрок опасается, что мяч может скатиться в куст).

Исключение – Действия, совершенные для ухода за гольф-полем: Штрафа по этому Правилу нет, если игрок изменяет любые из таких других физических условий с целью ухода за *гольф-полем* (например, заравнивает следы в *бункере* или возвращает дивот в углубление от дивота).

Штраф за нарушение Правила 8.2: *Основной штраф.*

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

8.3 Player's Deliberate Actions to Alter Physical Conditions to Affect Another Player's Ball at Rest or Stroke to Be Made

a. When Rule 8.3 Applies

This Rule only covers a player's deliberate actions to alter physical conditions to affect another player's ball at rest or *stroke* to be made by that other player.

It does not apply to a player's actions to deliberately deflect or stop another player's ball in motion or to deliberately alter any physical conditions to affect where the ball might come to rest (which is covered by Rules 11.2 and 11.3).

b. Prohibited Actions to Alter Other Physical Conditions

A player must not deliberately take any of the actions listed in Rule 8.1a (**except** as allowed in Rule 8.1b, c or d) to:

- *Improve* or worsen the *conditions affecting the stroke* of another player, or
- Alter any other physical conditions to affect:
 - Where another player's ball might go or come to rest after that player's next *stroke* or a later *stroke*, or
 - Where another player's ball at rest might go or come to rest if it *moves* before the *stroke* is made.

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

a. Когда применяется Правило 8.3

В этом Правиле рассматриваются только намеренные действия игрока для изменения физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его предстоящий удар.

Это Правило не применяется к действиям игрока, совершенным, чтобы намеренно отклонить или остановить находящийся в движении мяч другого игрока или намеренно изменить какие-либо физические условия с целью повлиять на то, где мяч другого игрока мог бы прийти в состояние покоя (это регламентируется Правилами 11.2 и 11.3).

b. Запрещенные действия по изменению других физических условий

Игроку нельзя намеренно совершать какое-либо из действий, перечисленных в Правиле 8.1a (**за исключением** тех, что разрешены в Правилах 8.1b, 8.1c или 8.1d) с целью:

- Улучшить или ухудшить *условия, влияющие на удар* другого игрока, или
- Изменить какие-либо другие физические условия, чтобы повлиять на:
 - Возможную траекторию мяча другого игрока или возможное место, в котором мяч другого игрока придет в состояние покоя, - после его очередного или последующего удара, или
 - Возможную траекторию находящегося в покое мяча другого игрока или возможное место, в котором находящийся в покое мяч другого игрока придет в

Exception – Actions to Care for the Course: There is no penalty under this Rule if the player alters any such other physical conditions to care for the *course* (such as smoothing footprints in a *bunker* or replacing a divot in a divot hole).

Penalty for Breach of Rule 8.3: General Penalty.

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

состояние покоя, - если он сдвинется до выполнения удара.

Исключение – Действия, совершенные для ухода за гольф-полем: Штрафа по этому Правилу нет, если игрок изменяет любые из таких других физических условий с целью ухода за *гольф-полем* (например, заравнивает следы в *бункере* или возвращает дивот в углубление от дивота).

Штраф за нарушение Правила 8.3: Основной штраф.

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

Rule 9 – Ball Played as It Lies; Ball at Rest Lifted or Moved

Purpose: Rule 9 covers a central principle of the game: “play the ball as it lies.”

- If the player’s ball comes to rest and is then moved by natural forces such as wind or water, the player normally must play it from its new spot.
- If a ball at rest is lifted or moved by anyone or any outside influence before the stroke is made, the ball must be replaced on its original spot.
- Players should take care when near any ball at rest, and a player who causes his or her own ball or an opponent’s ball to move will normally get a penalty (except on the putting green).

Rule 9 applies to a ball *in play* at rest on the *course*, and applies both during a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a.

9.1 Ball Played as It Lies

a. Playing Ball from Where It Came to Rest

A player’s ball at rest on the *course* must be played as it lies, **except** when the Rules require or allow the player:

- To play a ball from another place on the *course*, or
- To lift a ball and then *replace* it on its original spot.

b. What to Do When Ball Moves During Backswing or Stroke

Правило 9 – Мяч играется, как он лежит; Мяч в состоянии покоя поднят или сдвинут

В Правиле 9 устанавливается основополагающий принцип игры: «играть мяч, как он лежит».

- Если мяч игрока пришел в состояние покоя, а затем был сдвинут природными силами, такими как ветер или вода, игрок в большинстве случаев должен играть мяч с нового места.
- Если мяч в состоянии покоя был поднят либо сдвинут кем-либо или каким-либо внешним фактором, то этот мяч должен быть установлен на первоначальное место.
- Игрокам следует быть осторожными, когда они находятся рядом с каким-либо находящимся в покое мячом, так как игрок, который вызвал сдвиг своего мяча или мяча противника обычно получает штраф (кроме ситуаций на паттинг-грине).

Правило 9 применяется в отношении мяча, находящегося *в игре* в состоянии покоя на *гольф-поле* и применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7a.

9.1 Мяч играется как он лежит

a. Мяч играется с места, в котором он пришел в состояние покоя

Находящийся в покое на *гольф-поле* мяч игрока должен играть, как он лежит, **за исключением** случаев, когда Правила разрешают или предписывают игроку:

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

b. Что делать, если мяч сдвинулся во время замаха или удара

If a player's ball at rest begins moving after the player has begun the *stroke* or the backswing for a *stroke* and the player goes on to make the *stroke*:

- The ball must not be *replaced*, no matter what caused it to *move*.
- Instead, the player must play the ball from where it comes to rest after the *stroke*.
- If the player caused the ball to *move*, see Rule 9.4b to find out if there is a penalty.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 9.1: *General Penalty* under Rule- 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

9.2 Deciding Whether Ball Moved and What Caused It to Move

a. Deciding Whether Ball Moved

A player's ball at rest is treated as having *moved* only if it is *known or virtually certain* that it did.

If the ball might have *moved* but this is not *known or virtually certain*, it is treated as not having *moved* and must be played as it lies.

b. Deciding What Caused Ball to Move

When a player's ball at rest has *moved*:

- It must be decided what caused it to *move*.
- This determines whether the player must *replace* the ball or play it as it lies and whether there is a penalty.

Если находящийся в покое мяч игрока пришел в движение после того, как игрок начал *удар* или замах для *удара*, а затем игрок продолжил выполнение *удара*:

- Мяч не должен *устанавливаться* на прежнее место, независимо от причины *сдвига*.
- Вместо этого, игрок должен играть мяч с того места, где мяч пришел в состояние покоя после этого *удара*.
- Если *сдвиг* мяча вызвал игрок, см. Правило 9.4b, чтобы узнать, есть ли штраф.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.1: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

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

a. Определение того, сдвинулся ли мяч

Считается, что находящийся в покое мяч игрока *сдвинулся* только при наличии *знания или уверенности*, что это произошло.

Если мяч мог *сдвинуться*, но отсутствует *знание или уверенность*, то считается, что мяч не *сдвинулся*, и должен играть как он лежит.

b. Определение того, что вызвало сдвиг мяча

Если находящийся в покое мяч игрока *сдвинулся*:

- Должно быть установлено, что именно вызвало его *сдвиг*.
- В зависимости от этого определяется, должен ли игрок *установить* мяч на прежнее место или играть мяч, как он лежит, а также есть ли штраф.

(1) *Four Possible Causes*. The Rules recognize only four possible causes for a ball at rest that *moves* before the player makes a *stroke*:

- *Natural forces*, such as wind or water (see Rule 9.3),
- The player, including the player's *caddie* (see Rule 9.4),
- The *opponent* in *match play*, including the *opponent's caddie* (see Rule 9.5), or
- An *outside influence*, including any other player in *stroke play* (see Rule 9.6).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

(2) "Known or Virtually Certain" Standard for Deciding What Caused Ball to Move.

- The player, the *opponent* or an *outside influence* is treated as having caused the ball to *move* only if it is *known or virtually certain* to be the cause.
- If it is not *known or virtually certain* that at least one of these was the cause, the ball is treated as having been *moved by natural forces*.

In applying this standard, all reasonably available information must be considered, which means all information the player knows or can get with reasonable effort and without unreasonably delaying play.

(1) *Четыре возможные причины*. Правила признают только четыре возможные причины, по которым находящийся в покое мяч игрока *сдвигается* до того, как игрок выполнит *удар*:

- *Природные силы*, такие как ветер или вода (см. Правило 9.3),
- Игрок или *кедди* игрока (см. Правило 9.4),
- *Противник* в *матчевой игре* или *кедди противника* (см. Правило 9.5), или
- *Внешний фактор*, в том числе любой другой игрок в *игре на счет ударов* (см. Правило 9.6)

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

(2) Критерий "Знание или уверенность" при определении причины сдвига мяча.

- Считается, что игрок, *противник* или *внешний фактор* только в том случае вызвали *сдвиг* мяча, если есть *знание или уверенность*, что они были причиной *сдвига*.
- В отсутствие *знания или уверенности*, что причиной *сдвига* был кто-то из вышеперечисленных, считается, что мяч сдвинут *природными силами*.

При применении этого критерия должна быть принята во внимание вся доступная информация, то есть любая информация, которую игрок знает или которая может быть получена без чрезмерных усилий и задержки игры.

9.3 Ball Moved by Natural Forces

If *natural forces* (such as wind or water) cause a player's ball at rest to *move*:

- There is no penalty, and
- The ball must be played from its new spot.

Exception – Ball on Putting Green Must Be Replaced If It Moves After Having Already Been Lifted and Replaced (see Rule 13.1d): If the player's ball on the *putting green* moves after the player had already lifted and *replaced* the ball on the spot from which it *moved*:

- The ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).
- This is true no matter what caused it to *move* (including *natural forces*).

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 9.3: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

9.4 Ball Lifted or Moved by Player

This Rule applies only when it is *known or virtually certain* that a player (including the player's *caddie*) lifted his or her ball at rest or caused it to *move*.

a. When Lifted or Moved Ball Must Be Replaced

If the player lifts his or her ball at rest or causes it to *move*, the ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), **except**:

9.3 Мяч сдвинут природными силами

Если *природные силы* (такие как ветер или вода) вызвали *сдвиг* находящегося в покое мяча игрока:

- Штрафа нет, и
- Мяч должен играть из его новой позиции.

Исключение – На паттинг-грине мяч должен быть установлен на прежнее место, если он сдвинулся после того, как он уже был поднят и установлен на прежнее место (см. Правило 13.1d): Если мяч игрока на *паттинг-грине* *сдвигается* после того, как игрок уже поднял мяч и *установил* его на прежнее место:

- Этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Это применяется независимо от того, что вызвало *сдвиг* мяча (в том числе, *природные силы*).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.3: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

9.4 Мяч поднят или сдвинут игроком

Это Правило применяется, когда есть *знание или уверенность*, что игрок (или *кедди* игрока) поднял свой мяч, находящийся в покое, или вызвал его *сдвиг*.

a. Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть установлен на прежнее место

Если игрок поднимает свой находящийся в покое мяч или вызывает его *сдвиг*, то этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть

- When the player lifts the ball under a Rule to take relief or to *replace* the ball on a different spot (see Rules 14.2d and 14.2e), or
- When the ball *moves* only after the player has begun the *stroke* or the backswing for a *stroke* and then goes on to make the *stroke* (see Rule 9.1b).

b. Penalty for Lifting or Deliberately Touching Ball or Causing It to Move

If the player lifts or deliberately touches his or her ball at rest or causes it to *move*, the player gets **one penalty stroke**.

But there are four **exceptions**:

Exception 1 – Player Allowed to Lift or Move Ball: There is no penalty when the player lifts the ball or causes it to *move* under a Rule that:

- Allows the ball to be lifted and then *replaced* on its original spot,
- Requires a *moved* ball to be *replaced* on its original spot, or
- Requires or allows the player to *drop* or place a ball again or to put a ball from a different place.

Exception 2 – Accidental Movement Before Ball Is Found: There is no penalty when the player accidentally causes the ball to *move* while trying to find or identify it (see Rule 7.4).

Exception 3 – Accidental Movement on Putting Green: There is no penalty when the player accidentally causes the ball to *move* on the *putting green* (see Rule 13.1d), no matter how that happens.

определено приблизительно) (см. Правило 14.2), за исключением случаев:

- Когда игрок согласно Правилу поднял мяч, чтобы использовать релиф или чтобы *установить* этот мяч на другое место (см. Правила 14.2d и 14.2e), или
- Когда мяч *сдвинулся* только после того, как игрок начал удар или замах для удара и затем продолжил выполнение удара (см. Правило 9.1b).

b. Штраф за поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг

Если игрок поднимает свой находящийся в покое мяч, умышленно касается его или вызывает его *сдвиг*, то игрок получает **один удар штрафа**.

Но есть четыре **исключения**:

Исключение 1 - Игроку разрешено поднять или сдвинуть мяч: Штрафа нет, если игрок поднимает мяч или вызывает его *сдвиг* по какому-либо Правилу, которое:

- Разрешает поднимать мяч, а затем *устанавливать* его на первоначальное место,
- Предписывает *установить сдвинутый* мяч на первоначальное место, или
- Предписывает или разрешает игроку повторно установить или *вбросить* мяч либо сыграть мяч с другого места.

Исключение 2 - Случайный сдвиг до того, как мяч найден: Штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* мяча во время его поиска или идентификации (см. Правило 7.4)

Исключение 3 - Случайный сдвиг мяча на паттинг-грине: Штрафа нет, если игрок случайно *сдвигает* мяч на *паттинг-грине* (см. Правило 13.1d), независимо от того, как это произошло.

Exception 4 – Accidental Movement Anywhere Except on Putting Green While Applying Rule: There is no penalty when the player accidentally causes the ball to *move* anywhere except on the *putting green* while taking reasonable actions to:

- *Mark* the spot of the ball or lift or *replace* the ball, when allowed to do so (see Rules 14.1 and 14.2),
- Remove a *movable obstruction* (see Rule 15.2),
- Restore worsened conditions, when allowed to do so (see Rule 8.1d),
- Take relief under a Rule, including in determining whether relief is available under a Rule (such as swinging a club to see if there is interference from a condition), or where to take relief (such as determining the *nearest point of complete relief*), or
- Measure under a Rule (such as to decide the order of play under Rule 6.4).

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 9.4: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

9.5 Ball Lifted or Moved by Opponent in Match Play

This Rule applies only when it is *known or virtually certain* that the *opponent* (including the *opponent's caddie*) lifted a player's ball at rest or caused it to *move*.

If the *opponent* plays the player's ball as a *wrong ball*, that is covered by Rule 6.3c(1), not by this Rule.

a. When Lifted or Moved Ball Must Be Replaced

Исключение 4 - Случайный сдвиг мяча где-либо, кроме паттинг-грин, во время применения Правила: Штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* мяча где-либо, кроме *паттинг-грин*, в то время, когда он совершает разумно необходимые действия, чтобы:

- *Замаркировать* местоположение мяча, поднять мяч или *установить* его на прежнее место, когда это разрешено (см. Правила 14.1 и 14.2),
- Удалить *подвижное препятствие* (см. Правило 15.2),
- Восстановить ухудшенные условия, когда это разрешено (см. Правило 8.1d),
- Использовать рельеф согласно Правилу, в том числе определить, возможен ли рельеф согласно Правилу (например, сделать мах клюшкой, чтобы понять, есть ли вмешательство условия), или определить, где использовать рельеф (например, определить *ближайшую точку полного рельефа*), или
- Сделать измерения согласно Правилу (например, чтобы определить очередность игры согласно Правилу 6.4).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.4: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

9.5 Мяч поднят или сдвинут противником в матчевой игре

Это Правило применяется только тогда, когда есть *знание или уверенность*, что *противник* (или *кедди противника*) поднял находящийся в покое мяч игрока или вызвал его *сдвиг*.

Ситуация, когда *противник* сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, регламентируется Правилем 6.3c(1), а не этим Правилем.

a. Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть установлен на прежнее место

If the *opponent* lifts or *moves* the player's ball at rest, the ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), **except**:

- When the *opponent* is conceding the next *stroke*, a hole or the match (see Rule 3.2b), or
- When the *opponent* lifts or *moves* the ball at the player's request because the player intends to apply a Rule to take relief or to *replace* the ball on a different spot.

c. Penalty for Lifting or Deliberately Touching Ball or Causing It to Move

If the *opponent* lifts or deliberately touches the player's ball at rest or causes it to *move*, the *opponent* gets **one penalty stroke**.

But there are several **exceptions**:

Exception 1 – Opponent Allowed to Lift Player's Ball: There is no penalty when the *opponent* lifts the ball:

- When conceding a *stroke*, a hole or the match to the player, or
- At the player's request.

Exception 2 – Marking and Lifting Player's Ball on Putting Green by Mistake: There is no penalty when the *opponent* *marks* the spot of the player's ball and lifts it on the *putting green* in the mistaken belief that it is the *opponent's* own ball.

Exception 3 – Same Exceptions as for the Player: There is no penalty when the *opponent* accidentally causes the ball to *move* while taking any of the actions covered by Exceptions 2, 3 or 4 in Rule 9.4b.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 9.5: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

Если *противник* поднимает или *сдвигает* находящийся в покое мяч игрока, то этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно), **за исключением** случаев:

- Когда *противник* уступает следующий *удар*, лунку или матч (см. Правило 3.2b), или
- Когда *противник* поднимает или *сдвигает* мяч по просьбе игрока, поскольку игрок намеревается использовать рельеф в соответствии с Правилom или *установить* этот мяч на другое место.

b. Штраф за поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг

Если *противник* поднимает находящийся в покое мяч игрока, умышленно касается его или вызывает его *сдвиг*, то *противник* получает **один удар штрафа**.

Но есть несколько **исключений**:

Исключение 1 - Противнику разрешено поднять мяч игрока: Штрафа нет, если *противник* поднимает мяч:

- После уступки игроку *удара*, лунки или матча, или
- По просьбе игрока.

Исключение 2 – Маркировка и поднятие мяча игрока на паттинг-грине по ошибке: Штрафа нет, если *противник* *маркирует* местоположение мяча игрока и поднимает его мяч на *паттинг-грине*, ошибочно полагая, что это его (*противника*) мяч.

Исключение 3 - Те же исключения, как и для действий игрока: Штрафа нет, если *противник* случайно вызывает *сдвиг* мяча, когда совершает какое-либо из действий, перечисленных в Исключениях 2,3 или 4 к Правилу 9.4b

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.5: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

9.6 Ball Lifted or Moved by Outside Influence

If it is *known or virtually certain* that an *outside influence* (including another player in *stroke play* or another ball) lifted or *moved* a player's ball:

- There is no penalty, and
- The ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).

This applies whether or not the player's ball has been found.

But if it is not *known or virtually certain* that the ball was lifted or *moved* by an *outside influence* and the ball is *lost*, the player must take *stroke-and-distance* relief under Rule 18.2.

If the player's ball is played as a *wrong ball* by another player, that is covered by Rule 6.3c(1), not by this Rule.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 9.6: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

9.7 Ball-Marker Lifted or Moved

This Rule covers what to do if a *ball-marker* that is *marking* the spot of a lifted ball is lifted or moved before the ball is *replaced*.

a. Ball or Ball-Marker Must Be Replaced

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

9.6 Мяч поднят или сдвинут внешним фактором

Если есть *знание или уверенность*, что *внешний фактор* (в том числе другой игрок в *игре на счет ударов* или другой мяч) поднял или *сдвинул* мяч игрока, то:

- Штрафа нет, и
- Мяч должен быть *установлен* на его первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Это применяется независимо от того, был или не был найден мяч игрока.

Однако, если мяч *потерян*, и при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч был поднят или *сдвинут* *внешним фактором*, игрок должен использовать *релиф удар-и-расстояние* согласно Правилу 18.2.

Ситуация, когда другой игрок сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, регламентируется Правилем 6.3c(1), а не этим Правилем.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.6: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

9.7 Маркер мяча поднят или сдвинут

В этом Правиле регламентируется порядок действий, если *маркер мяча*, который *маркирует* местоположение поднятого мяча, поднят или *сдвинут* до того, как мяч *установлен* на прежнее место.

a. Мяч или маркер мяча должен быть установлен на прежнее место

If a player's *ball-marker* is lifted or moved in any way (including by *natural forces*) before the ball is *replaced*, the player must either:

- *Replace* the ball on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), or
- Place a *ball-marker* to *mark* that original spot.

b. Penalty for Lifting Ball-Marker or Causing It to Move

If the player, or his or her *opponent* in *match play*, lifts the player's *ball-marker* or causes it to move (when the ball is lifted and not yet *replaced*), the player or *opponent* gets **one penalty stroke**.

Exception - Rule 9.4b and 9.5b Exceptions Apply to Lifting Ball-Marker or Causing It to Move: In all cases where the player or *opponent* gets no penalty for lifting the player's ball or accidentally causing it to *move*, there is also no penalty for lifting or accidentally moving the player's *ball-marker*.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 9.7: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

Если *маркер мяча* игрока был поднят или сдвинут при любых обстоятельствах (в том числе *природными силами*) до того, как мяч игрока был *установлен* на прежнее место, игрок должен:

- *Установить* мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* первоначальное место.

b. Штраф за поднятие маркера мяча или его сдвиг

Если игрок или его *противник* в *матчевой игре* поднимает *маркер мяча* игрока или вызывает его сдвиг (когда мяч поднят и еще не *установлен* на прежнее место), то соответственно игрок или *противник* получает **один удар штрафа**.

Исключение – При поднятии или сдвиге маркера мяча применяются Исключения к Правилам 9.4b и 9.5b: Во всех ситуациях, когда игрок или *противник* не штрафуются за поднятие или случайный *сдвиг* мяча игрока, то также нет штрафа и за поднятие или случайный *сдвиг маркера мяча* игрока.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 9.7: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

Rule 10 – Preparing for and Making a Stroke; Advice and Help; Caddies

***Purpose:** Rule 10 covers how to prepare for and make a stroke, including advice and other help the player may get from others (including caddies). The underlying principle is that golf is a game of skill and personal challenge.*

10.1 Making a Stroke

***Purpose:** Rule 10.1 covers how to make a stroke and several acts that are prohibited in doing so. A stroke is made by fairly striking at a ball with the head of a club. The fundamental challenge is to direct and control the movement of the entire club by freely swinging the club without anchoring it.*

a. Fairly Striking the Ball

In making a *stroke*:

- The player must fairly strike at the ball with the head of the club such that there is only momentary contact between the club and the ball and must not push, scrape or scoop the ball.
- If the player's club accidentally hits the ball more than once, there has been only one *stroke* and there is no penalty.

b. Anchoring the Club

In making a *stroke*, the player must not anchor the club, either:

- Directly, by holding the club or a gripping hand against any part of the body (**except** that the player may hold the club or a gripping hand against a hand or forearm), or
- Indirectly, through use of an “anchor point,” by holding a forearm against any part of the body to use a gripping hand as a stable point around which the other hand may swing the club.

Правило 10 – Подготовка и выполнение удара; Совет и помощь; Кедди

Правило 10 охватывает вопросы подготовки и выполнения удара, включая помощь и советы, которые игрок может получать от других (в том числе кедди). В основе Правила лежит принцип, что гольф – это игра-испытание, в которой главным является индивидуальное мастерство.

10.1 Выполнение удара

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

a. Корректный удар по мячу

При выполнении *удара*:

- Игрок должен корректно ударять по мячу головкой клюшки, так чтобы происходил лишь моментальный контакт клюшки с мячом, при этом мяч нельзя толкать, тащить и цеплять.
- Если клюшка игрока случайно ударяет по мячу более одного раза, то засчитывается только один *удар*, и штраф не налагается.

b. Закрепление клюшки

При выполнении *удара* игроку нельзя закреплять клюшку:

- Непосредственно, намеренно прижимая клюшку или кисть, держащую клюшку, к любой части тела (**как исключение**, игрок может прижимать клюшку или кисть, держащую клюшку, к руке или предплечью), или
- Опосредованно, используя «точку закрепления», прижимая предплечье к любой части своего тела, чтобы кисть, держащая

клюшку, выступала в качестве стабильной точки, вокруг которой другая кисть могла бы выполнять свинг клюшки.

If the player's club, gripping hand or forearm merely touches his or her body or clothing during the *stroke*, without being held against the body, there is no breach of this Rule.

For the purposes of this Rule, "forearm" means the part of the arm below the elbow joint and includes the wrist.

c. Making Stroke While Standing Across or on Line of Play

The player must not make a *stroke* from a *stance* with a foot deliberately placed on each side of, or with either foot deliberately touching, the *line of play* or an extension of that line behind the ball.

For this Rule only, the *line of play* does not include a reasonable distance on either side.

Exception – There Is No Penalty If Stance Is Taken Accidentally or to Avoid Another Player's Line of Play.

d. Playing Moving Ball

A player must not make a *stroke* at a moving ball:

- A ball *in play* is "moving" when it is not at rest on a spot.
- If a ball that has come to rest is wobbling (sometimes referred to as oscillating) but stays on or returns to its original spot, it is treated as being at rest and is not a moving ball.

But there are three **exceptions** where there is no penalty:

Если клюшка игрока или кисть, держащая клюшку, или предплечье лишь касается тела или одежды игрока во время выполнения *удара*, но не прижата к его телу, то нарушения этого Правила нет.

Для целей этого Правила «предплечье» означает часть руки ниже локтевого сустава, в том числе кисть руки.

с. Выполнение удара, стоя на линии игры или по обе стороны от линии игры

Игроку нельзя выполнять *удар* из *стойки*, при которой ноги умышленно расположены по обе стороны от *линии игры* или ее продолжения позади мяча, либо при которой любая из ног касается *линии игры* или ее продолжения позади мяча.

Только для этого Правила в *линию игры* не включается разумное расстояние с каждой из её сторон.

Исключение – Штрафа нет, если такая стойка принята случайно или чтобы не наступить на линию игры другого игрока.

d. Удар по мячу, находящемуся в движении

Игроку нельзя выполнять *удар* по мячу, который находится в движении:

- Мяч *в игре* находится «в движении», когда он не находится в состоянии покоя на каком-либо месте.
- Если находящийся в покое мяч покачивается (или колеблется), но остается на своем первоначальном месте или возвращается на него, то этот мяч считается находящимся в состоянии покоя, а не в движении.

Но существует три **исключения**, при которых отсутствует штраф:

Exception 1 – Ball Begins to Move Only after Player Begins

Backswing for Stroke: Making a *stroke* at a moving ball in this situation is covered by Rule 9.1b, not by this Rule.

Exception 2 – Ball Falling Off Tee: Making a *stroke* at a ball falling off a *tee* is covered by Rule 6.2b(5), not by this Rule.

Exception 3 – Ball Moving in Water: When a ball is moving in *temporary water* or in water in a *penalty area*:

- The player may make a *stroke* at the moving ball without penalty, or
- The player may take relief under Rule 16.1 or 17, and may lift the moving ball.

In either case, the player must not unreasonably delay play (see Rule 5.6a) to allow the wind or water current to move the ball to a better place.

Penalty for Breach of Rule 10.1: General Penalty.

In *stroke play*, a *stroke* made in breach of this Rule counts and the player gets **two penalty strokes**.

a. Advice

During a *round*, a player must not:

- Give *advice* to anyone in the competition who is playing on the *course*,
- Ask anyone for *advice*, other than the player's *caddie*, or
- Touch another player's *equipment* to learn information that would be *advice* if given by or asked of the other player (such as touching the other player's clubs or bag to see what club is being used).

Исключение 1 - Мяч начинает движение только после того, как игрок начал замах для удара: Выполнение *удара* по движущемуся мячу в этой ситуации регламентируется Правилom 9.1b, а не этим Правилom.

Исключение 2 – Мяч падает с подставки ти: Выполнение *удара* по мячу, падающему с *подставки-ти*, регламентируется Правилom 6.2b(5), а не этим Правилom.

Исключение 3 – Мяч, который движется в воде: Когда мяч движется во *временной воде* или в воде в *штрафной области*:

- Игрок может без штрафа выполнить *удар* по движущемуся мячу.
- Игрок может воспользоваться релифом согласно Правилам 16.1 или 17, и может поднять движущийся мяч.

В любом из этих случаев игрок не должен неоправданно задерживать игру (см. Правило 5.6a), ожидая, когда ветер или вода переместят мяч в лучшую позицию.

Штраф за нарушение Правила 10.1: Основной штраф.

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

а. Совет

Во время *раунда* игроку не разрешается:

- Давать *совет* кому-либо, играющему в соревновании на этом *гольф-поле*, или,
- Спрашивать *совет* у кого-либо, кроме своего *кедди*, или
- Касаться *снаряжения* другого игрока, чтобы получить информацию, которая являлась бы *советом*, если бы такая информация была запрошена у другого игрока или предоставлена им (например, касаться клюшек другого игрока или его бэга, чтобы понять, какую клюшку он использовал).

This does not apply before a *round*, while play is stopped under Rule 5.7a or between *rounds* in a competition.

See Rules 22, 23 and 24 (in forms of play involving *partners*, a player may give *advice* to his or her *partner* or the *partner's caddie* and may ask the *partner* or *partner's caddie* for *advice*).

b. Other Help

(1) Pointing Out Line of Play for Ball Anywhere Except on Putting Green. A player may have his or her *line of play* pointed out by:

- Having his or her *caddie* or any other person stand on or close to the player's *line of play* to show where it is, **but** that person must move away before the *stroke* is made.
- Having an object (such as a bag or towel) set down on the *course* to show the *line of play*, **but** the object must be removed before the *stroke* is made.

(2) Pointing Out Line of Play for Ball on Putting Green. Before the *stroke* is made, only the player and his or her *caddie* may point out the player's *line of play*, **but** with these limitations:

- The player or *caddie* may touch the *putting green* with a hand, foot or anything he or she is holding, **but** must not *improve* the *conditions affecting the stroke* in breach of Rule 8.1a, and
- The player or *caddie* must not set an object down anywhere on or off the *putting green* to show the *line of play*. This is not allowed even if that object is removed before the *stroke* is made.

While the *stroke* is being made, the *caddie* must not deliberately stand in a location on or close to the player's *line of play* or do anything else (such as pointing out a spot or creating a shadow on the putting green) to point out the *line of play*.

Эти ограничения не применяются до начала *раунда*, во время остановки игры согласно Правилу 5.7а или между *раундами* соревнования.

См. Правила 22, 23 and 24 (В форматах игры с участием партнеров игрок может давать совет своему партнеру или кедди партнера, а также спрашивать совет у своего партнера или кедди партнера).

b. Другая помощь

(1) Указание линии игры в случае, когда мяч находится в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-грин. Игроку линию его игры может указывать:

- Его кедди или другой человек, находящийся с этой целью на линии игры или поблизости от нее, **однако** до выполнения удара этот человек должен отойти.
- Какой-либо предмет (например, бэг или полотенце), положенный с этой целью на *гольф-поле*, **однако** до выполнения удара этот предмет должен быть убран.

(2) Указание линии игры в случае, когда мяч находится на паттинг-грине. До выполнения удара только сам игрок или его кедди могут указывать игроку его *линию игры*, **но** со следующими ограничениями:

- Игрок или кедди может касаться *паттинг-грин* рукой, ногой или чем-то находящимся в его руках, **но** при этом ему нельзя в нарушение Правила 8.1а улучшать условия, влияющие на удар, и
- Игроку или кедди нельзя размещать какой-либо предмет на *паттинг-грине* или вне его с целью указания *линии игры*. Это не разрешается даже в том случае, если предмет будет убран до выполнения удара.

Во время выполнения удара кедди нельзя намеренно находиться на линии игры игрока или поблизости от нее либо выполнять другие действия для указания ему *линии игры* (например, указывать место для прицеливания или создавать тень на паттинг-грине).

Exception – Caddie Attending Flagstick: The *caddie* may stand in a location on or close to the player's *line of play* to attend the *flagstick*.

(3) No Setting Down Object to Help in Taking Stance. A player must not take a *stance* for the *stroke* using any object that was set down by or for the player to help in lining up his or her feet or body, such as a club set down on the ground to show the *line of play*.

If the player takes a *stance* in breach of this Rule, he or she cannot avoid penalty by backing away from the *stance* and removing the object.

(4) Restriction on Caddie Standing Behind Player. When a player begins taking a *stance* for the *stroke* and until the *stroke* is made:

- The player's *caddie* must not deliberately stand in a location on or close to an extension of the *line of play* behind the ball for any reason.
- If the player takes a *stance* in breach of this Rule, he or she cannot avoid penalty by backing away.

Exception – Ball on Putting Green: When the player's ball is on the *putting green*, there is no penalty under this Rule if the player backs away from the *stance* and does not begin to take the *stance* again until after the *caddie* has moved out of that location.

See Rules 22, 23 and 24 (in forms of play involving *partners*, a player's *partner* and the *partner's caddie* may take the same actions (with the same limitations) as the player's *caddie* may take under Rules 10.2b(2) and (4)).

(5) Physical Help and Protection from Elements. A player must not make a *stroke*:

- While getting physical help from his or her *caddie* or any other person, or

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

(3) Запрет на размещение объекта с целью помочь в принятии стойки. Игроку нельзя принимать *стойку* для удара, используя какой-либо предмет, который помещен на землю игроком или для игрока с целью выравнивания его ног или тела, например, опустив клюшку на землю, чтобы наметить *линию игры*.

Если игрок принимает *стойку* в нарушение этого Правила, то он уже не сможет избежать штрафа, если откажется от этой *стойки* и уберет этот предмет.

(4) Ограничение для кедди, стоящего позади игрока. С момента, когда игрок начинает принимать *стойку* для удара и до момента выполнения удара:

- Кедди игрока нельзя намеренно и по любой причине стоять в зоне продолжения *линии игры* позади мяча или поблизости от такого продолжения, и
- Если игрок принимает *стойку* в нарушение этого Правила, то он не сможет избежать штрафа, даже если откажется от этой *стойки*.

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

См. Правила 22, 23 and 24 (В форматах игры с участием партнеров партнер игрока и кедди партнера могут совершать такие же действия (и с такими же ограничениями), что и кедди игрока, действующий согласно Правилам 10.2b(2) и 10.2b(4)).

(5) Физическая помощь и защита от погодных явлений. Игроку нельзя выполнять удар, если:

- Он в это время получает физическую помощь от своего кедди или какого-либо другого человека, или

- With his or her *caddie* or any other person or object deliberately positioned to give protection from sunlight, rain, wind or other elements.

Before the *stroke* is made, such help or protection is allowed, **except** as prohibited in Rules 10.2b(3) and (4).

This Rule does not prohibit the player from taking his or her own actions to protect against the elements while making a *stroke*, such as by wearing protective clothing or holding an umbrella over his or her own head.

Penalty for Breach of Rule 10.2: *General Penalty.*

10.3 Caddies

Purpose: The player may have a caddie to carry the player's clubs and give advice and other help during the round, but there are limits to what the caddie is allowed to do. The player is responsible for the caddie's actions during the round and will get a penalty if the caddie breaches the Rules.

a. Caddie May Help Player During Round

(1) Player Allowed Only One Caddie at a Time.

A player may have a *caddie* to carry, transport and handle his or her clubs, give *advice* and help him or her in other ways allowed during a *round*, **but** with these limitations:

- The player must not have more than one *caddie* at any one time.
- The player may change *caddies* during a *round*, **but** must not do so temporarily for the sole purpose of getting *advice* from the new *caddie*.

Whether or not the player has a *caddie*, any other person who walks or rides along with the player or who carries other things for the player (such as a rain-suit, umbrella or food and drink) is not the player's *caddie*

- Его *кедди*, какой-либо другой человек или предмет намеренно расположен так, чтобы защитить игрока от солнца, дождя, ветра и других погодных явлений.

До выполнения *удара* такая помощь или защита разрешены, **за исключением** случаев, запрещенных в Правилах 10.2b(3) и (4).

Это Правило не запрещает игроку самому совершать действия, чтобы защитить себя от погодных явлений во время выполнения *удара*, например, разрешается носить на себе непромокаемую одежду или держать над собой зонт.

Штраф за нарушение Правила 10.2: *Основной штраф.*

10.3 Кедди

Игроку может помогать кедди, чтобы переносить клюшки игрока, давать советы и другим образом помогать игроку во время раунда, но перечень разрешенных действий для кедди ограничен. Игрок несет ответственность за действия кедди во время раунда, и если кедди нарушит Правила, то игрок получит штраф.

a. Кедди может помогать игроку во время раунда

(1) Игроку разрешено иметь только одного кедди в каждый момент времени.

У игрока может быть *кедди*, чтобы переносить, перевозить и обслуживать клюшки игрока, давать ему *советы* и помогать ему каким-либо еще разрешенным образом во время *раунда*, **но** со следующими ограничениями:

- Игроку нельзя иметь более одного *кедди* в каждый момент времени.
- Игрок может менять *кедди* во время *раунда*, **но** ему нельзя заменять *кедди* на короткое время с единственной целью получить совет у нового *кедди*.

Вне зависимости от наличия у игрока *кедди* любой другой человек, сопровождающий игрока или переносящий другие вещи игрока (например, непромокаемую одежду, зонт, еду или напитки),

unless he or she is named as such by the player or also carries, transports or handles the player's clubs.

(2) Two or More Players May Share a Caddie. When there is a Rules issue involving a specific action of a shared *caddie* and it needs to be decided which player the action was taken for:

- If the *caddie's* action was taken at the specific direction of one of the players sharing the *caddie*, the action was taken for that player.
- If none of those players specifically directed that action, the action is treated as taken for the player sharing the *caddie* whose ball was involved.

See Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule H-1 (the Committee may adopt a Local Rule prohibiting or requiring the use of *caddies* or restricting a player's choice of *caddie*).

Penalty for Breach of Rule 10.3a:

- The player gets the **general penalty** for each hole during which he or she is helped by more than one *caddie* at any one time.
- If the breach happens or continues between two holes, the player gets the **general penalty** for the next hole.

b. What a Caddie May Do

These are examples of what a *caddie* is allowed and not allowed to do:

- (1) Actions Always Allowed. A *caddie* may always take these actions when allowed under the Rules:

не является его *кедди*, за исключением случаев, когда игрок назвал его своим *кедди* или этот человек также переносит, перевозит или обслуживает клюшки игрока.

(2) У нескольких игроков может быть общий кедди. Если возникает ситуация с применением Правил, связанная с конкретным действием общего *кедди*, и требуется выяснить, кому из игроков помогал *кедди* данным действием, то:

- Если это действие *кедди* было совершено по конкретному указанию одного из игроков, имеющих общего *кедди*, то данное действие было совершено для этого игрока.
- Если никто из игроков не давал *кедди* конкретного указания совершить это действие, то считается, что это действие было совершено для игрока, чей мяч был вовлечен в эту ситуацию.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила H-1 (Комитет может принять Местное правило, запрещающее или предписывающее игрокам использовать *кедди*, либо ограничивающее игрока в выборе *кедди*).

Штраф за нарушение Правила 10.3а:

- Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время игры на которой ему помогли более одного *кедди* в какой-либо момент времени.
- Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке.

b. Что может делать кедди

Ниже приведены примеры того, что разрешено и что не разрешено делать *кедди*:

- (1) Действия, разрешенные всегда. *Кедди* всегда может совершать следующие действия, когда они разрешены Правилами:

- Carry, transport and handle the player's clubs and other *equipment* (including driving a cart or pulling a trolley).
- Search for the player's ball (Rule 7.1).
- Give information, *advice* and other help before the *stroke* is made (Rules 10.2a and 10.2b).
- Smooth *bunkers* or take other actions to care for the *course* (Rules 8.2 Exception, 8.3 Exception and 12.2b(2) and (3)).
- Remove sand and loose soil and repair damage on the *putting green* (Rule 13.1c).
- Remove or attend the *flagstick* (Rule 13.2b).
- *Mark* the spot of the player's ball and lift and *replace* the ball on the *putting green* (Rules 14.1b Exception and 14.2b).
- Clean the player's ball (Rule 14.1c).
- Remove *loose impediments* and *movable obstructions* (Rules 15.1 and 15.2).

(2) Actions Allowed Only With Player's Authorization. A *caddie* may take these actions only when the Rules allow the player to take them and only with the player's authorization (which must be given specifically each time rather than given generally for a *round*):

- Restore conditions that were worsened after the player's ball came to rest (Rule 8.1d).
- When the player's ball is anywhere except on the *putting green*, lift the player's ball under a Rule requiring it to be *replaced* or after the player has decided to take relief under a Rule (Rule 14.1b).

- Переносить, перевозить и обслуживать клюшки игрока или другое *снаряжение* (в том числе, управлять каром или перевозить тележку).
- Искать мяч игрока (Правило 7.1).
- Давать информацию, *советы* и оказывать другую помощь до выполнения *удара* (Правила 10.2a и 10.2b).
- Заравнивать *бункеры* или совершать другие действия по уходу за *гольф-полем* (Исключение к Правилу 8.2, Исключение к Правилу 8.3, и Правила 12.2b(2) и (3)).
- Убирать песок, рассыпанную почву и устранять повреждения на *паттинг-грине* (Правило 13.1c).
- Удалять или обслуживать *флажок* (Правило 13.2b).
- *Маркировать* местоположение мяча игрока, поднимать и *устанавливать* на прежнее место мяч игрока на *паттинг-грине* (Исключение к Правилу 14.1b и Правило 14.2b).
- Очищать мяч игрока (Правило 14.1c).
- Удалять *свободные помехи* и *подвижные препятствия* (Правила 15.1 и 15.2).

(2) Действия, разрешенные только с согласия игрока. Следующие действия *кедди* может совершать только тогда, когда Правила разрешают их совершать игроку, и только тогда, когда игрок дал на это согласие (согласие должно даваться каждый раз, а не в целом на *раунд*):

- Восстанавливать условия, которые были ухудшены после того, как мяч игрока пришел в состояние покоя (Правило 8.1d).
- Если мяч игрока находится в любом месте, кроме *паттинг-грины*, - поднимать мяч согласно Правилу, предписывающему *установить* его на прежнее место, или после того, как игрок решил использовать рельеф согласно Правилу (Правило 14.1b).

(3) Actions Not Allowed. A *caddie* is not allowed to take these actions for the player:

- Concede the next *stroke*, a hole or the match to the *opponent* or agree with the *opponent* on the match score (Rule 3.2).
- Deliberately stand on or close to an extension of the *line of play* behind the player's ball when the player begins taking a *stance* for the *stroke* and until the *stroke* is made (Rule 10.2b(4)) or take other actions prohibited by Rule 10.2b.
- *Replace* a ball, unless the *caddie* had lifted or *moved* the ball (Rule 14.2b).
- *Drop* or place a ball in a *relief area* (Rule 14.3).
- Decide to take relief under a Rule (such as treating a ball as unplayable under Rule 19 or taking relief from an *abnormal course condition* or *penalty area* under Rule 16.1 or 17); the *caddie* may advise the player to do so, but the player must decide.

c. Player Responsible for Caddie's Actions and Breach of Rules

A player is responsible for his or her *caddie's* actions both during a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a, but not before or after a *round*.

If the *caddie's* action breaches a Rule or would breach a Rule if the action was taken by the player, the player gets the penalty under that Rule.

When application of a Rule depends on whether the player is aware of certain facts, the player's knowledge is treated as including whatever is known by his or her *caddie*.

(3) Неразрешенные действия. Кедди не разрешается выполнять для игрока следующие действия:

- Уступать *противнику* следующий удар, лунку или матч либо фиксировать с *противником* счет матча (Правило 3.2).
- Намеренно стоять позади мяча игрока на продолжении *линии игры* или поблизости от такого продолжения с момента, когда игрок начинает принимать *стойку для удара* и до момента выполнения удара (Правило 10.2b(4)) либо совершать другие действия, запрещенные Правилom 10.2b.
- *Устанавливать* на прежнее место мяч, за исключением случаев, когда этот кедди поднял или *сдвинул* этот мяч (Правило 14.2b).
- *Вбрасывать* или устанавливать мяч в *области рельефа* (Правило 14.3).
- Принимать решение использовать рельеф согласно Правилу (например, посчитать мяч неиграемым по Правилу 19 или использовать рельеф на участке *гольф-поля в аномальном состоянии* или в *штрафной области* согласно Правилам 16.1 или 17); кедди может рекомендовать игроку использовать рельеф, но решение должен принимать сам игрок.

с. Игрок несет ответственность за действия кедди и нарушение Правил

Игрок несет ответственность за действия *кедди* как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7a, но не до начала или после окончания *раунда*.

Если *кедди* совершает действие, которое нарушает Правило или могло бы привести к нарушению Правила в случае выполнения такого действия игроком, то игрок получает штраф в соответствии с этим Правилom.

Если применение Правила зависит от того, знал ли игрок определенные факты, то считается, что все, что известно *кедди*, известно и игроку.

Rule 11 – Ball in Motion Accidentally Hits Person, Animal or Object; Deliberate Actions to Affect Ball in Motion

Purpose: Rule 11 covers what to do if the player's ball in motion hits a person, animal, equipment or anything else on the course. When this happens accidentally, there is no penalty and the player normally must accept the result, whether favourable or not, and play the ball from where it comes to rest. Rule 11 also restricts a player from deliberately taking actions to affect where any ball in motion might come to rest.

This Rule applies any time a ball *in play* is in motion (whether after a *stroke* or otherwise), **except** when a ball has been *dropped* in a *relief area* and has not yet come to rest. That situation is covered by Rule 14.3.

11.1 Ball in Motion Accidentally Hits Person or Outside Influence

a. No Penalty to Any Player

If a player's ball in motion accidentally hits any person or *outside influence*:

- There is no penalty to any player.
- This is true even if the ball hits the player, the *opponent* or any other player or any of their *caddies* or *equipment*.

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

В Правиле 11 разъясняется, что делать, если мяч игрока, находящийся в движении, попадает в человека, животное, снаряжение или что-либо другое на гольф-поле. Если это происходит случайно, то штрафа нет, и игрок в общем случае должен принять результат такого попадания, будь он для него удачный или неудачный, и играть мяч с места, где он пришел в состояние покоя. Правило 11 также ограничивает игрока в намеренных действиях с целью повлиять на то, где какой-либо движущийся мяч мог бы прийти в состояние покоя.

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

11.1 Движущийся мяч случайно попадает в человека или внешний фактор

а. Никто из игроков не получает штраф

Если движущийся мяч игрока случайно попадает в какого-либо человека или во *внешний фактор*:

- Никто из игроков не получает штраф.
- Это относится даже к случаю, когда мяч попадает в игрока, *противника* или любого другого игрока либо в их *кедди* или *снаряжение*.

Exception – Ball Played on Putting Green in Stroke Play: If the player's ball in motion hits another ball at rest on the *putting green* and both balls were on the *putting green* before the *stroke*, the player gets the **general penalty (two penalty strokes)**.

b. Ball Must Be Played as It Lies

If a player's ball in motion accidentally hits any person or *outside influence*, the ball must be played as it lies, **except** in two situations:

Exception 1 – When Ball Played from Anywhere Except Putting Green Comes to Rest on Any Person, Animal or Moving Outside Influence: The player must not play the ball as it lies. Instead, the player must take relief:

- When Ball Is Anywhere Except on Putting Green. The player must *drop* the original ball or another ball in this *relief area* (see Rule 14.3):
 - Reference Point: The estimated point right under where the ball first came to rest on the person, *animal* or moving *outside influence*.
 - Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
 - Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the same *area of the course* as the reference point, and
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point.
- When Ball Is on Putting Green. The player must place the original ball or another ball on the estimated spot right under where the ball first came to rest on the person, animal or moving *outside influence*, using the procedures for *replacing* a ball under Rules 14.2b(2) and 14.2e.

Исключение – мяч, сыгранный с паттинг-грин в игре на счет ударов: Если движущийся мяч игрока попадает в другой мяч, находящийся в покое на *паттинг-грине*, и оба мяча до удара находились на *паттинг-грине*, то игрок получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

b. Мяч должен играть, как он лежит

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

Исключение 1 - Если мяч, сыгранный с любого места, кроме паттинг-грин, приходит в состояние покоя на человеке, животном или движущемся внешнем факторе: Игроку нельзя играть мяч, как он лежит. Вместо этого, игрок должен использовать релиф:

- Если мяч находится где-либо, кроме паттинг-грин. Игрок должен *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области релифа* (см. Правило 14.3):
 - Точка-ориентир: Приблизительно определенная точка, находящаяся непосредственно под тем местом, где мяч пришел в состояние покоя на человеке, животном или движущемся *внешнем факторе*.
 - Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** с учетом следующих ограничений:
 - Ограничения на расположение области релифа:
 - Должна находиться в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.
- Если мяч лежит на паттинг-грине. Игрок должен установить первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, находящееся непосредственно под местом, где мяч пришел в состояние покоя на человеке, животном или движущемся *внешнем факторе*, используя

Exception 2 – When Ball Played from Putting Green Accidentally Hits Any Person, Animal or Movable Obstruction (Including Another Ball in Motion) on Putting Green: The *stroke* does not count and the original ball or another ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), **except** in these two cases:

- Ball in Motion Hits Another Ball at Rest or Ball-Marker on Putting Green. The *stroke* counts and the ball must be played as it lies. (See Rule 11.1a for whether a penalty applies in *stroke play*).
- Ball in Motion Accidentally Hits Flagstick or Person Attending Flagstick. This is covered by Rule 13.2b(2), not by this Rule.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 11.1: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

11.2 Ball in Motion Deliberately Deflected or Stopped by Person

a. When Rule 11.2 Applies

This Rule applies only when it is *known or virtually certain* that a player's ball in motion was deliberately deflected or stopped by a person, which is when:

- A person deliberately touches the ball in motion, or
- The ball in motion hits any *equipment* or other object (**except** a *ball-marker* or another ball at rest before the ball was played or otherwise went into motion) or any person (such as the player's

процедуры установки мяча согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

Исключение 2 – Если мяч, сыгранный с паттинг-гринна, случайно попадает в человека, животное или подвижное препятствие (в том числе, другой мяч в движении), находящееся на паттинг-грине. Этот удар не засчитывается, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), **за исключением** следующих двух ситуаций:

- Движущийся мяч попадает в другой мяч в состоянии покоя или маркер-мяча на паттинг-грине. Удар засчитывается, а мяч должен играть, как он лежит. (См. Правило 11.1a, чтобы узнать, применяется ли штраф в *игре на счет ударов*).
- Движущийся мяч случайно попадает во флажок или в человека, обслуживающего флажок. Эта ситуация регламентируется Правилom 13.2b(2), а не этим Правилom.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 11.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

11.2 Движущийся мяч намеренно отклонен или остановлен человеком

a. Когда применяется Правило 11.2

Это Правило применяется только тогда, когда есть *знание или уверенность*, что движущийся мяч игрока был намеренно отклонен или остановлен человеком в следующих ситуациях:

- Человек намеренно касается движущегося мяча, или
- Движущийся мяч попадает в какое-либо *снаряжение* или другой предмет (**за исключением маркера мяча** или другого мяча в состоянии покоя до того, как этот мяч был сыгран или

caddie) that a player deliberately positioned or left in a particular location so that the *equipment*, object or person might deflect or stop the ball in motion.

Exception – Ball Deliberately Deflected or Stopped in Match Play When No Reasonable Chance It Can Be Holed: An *opponent's* ball in motion that is deliberately deflected or stopped at a time when there is no reasonable chance it can be *holed*, and when done either as a concession or when the ball needed to be *holed* to tie the hole, is covered by Rule 3.2a(1) or 3.2b(1), not by this Rule.

For a player's right to have a ball or *ball-marker* lifted before a *stroke* is made if he or she reasonably believes the ball or *ball-marker* might help or interfere with play, see Rule 15.3.

b. When Penalty Applies to a Player

- A player gets the **general penalty** if he or she deliberately deflects or stops any ball in motion.
- This is true whether it is the player's own ball or a ball played by an *opponent* or by another player in *stroke play*.

Exception – Ball Moving in Water: There is no penalty if a player lifts his or her ball moving in water in *temporary water* or in a *penalty area* when taking relief under Rule 16.1 or 17 (see Rule 10.1d Exception 3).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

c. Place from Where Deliberately Deflected or Stopped Ball Must Be Played

как-либо еще пришел в движение) или человека (например, *кедди* игрока), которого игрок намеренно разместил или оставил в определенной позиции так, чтобы это *снаряжение*, этот предмет или человек отклонили или остановили движущийся мяч.

Исключение – Мяч намеренно отклонен или остановлен в матчевой игре, когда отсутствовала реальная возможность, что мяч может быть забит: Ситуация, при которой движущийся мяч *противника* отклонен или остановлен в то время, когда отсутствовала реальная возможность, что этот мяч мог быть *забит*, и когда это сделано либо в качестве уступки, либо когда мяч требовалось *забить*, чтобы свести лунку вничью, регламентируется Правилами 3.2a(1) или 3.2b(1), а не этим Правилком.

Право игрока поднять мяч или *маркер мяча* до выполнения *удара*, если он обоснованно полагает, что этот мяч или *маркер мяча* могут помочь или помешать игре, рассматривается в Правиле 15.3.

b. В каких случаях игрок получает штраф

- Игрок получает **основной штраф**, если он намеренно отклоняет или останавливает какой-либо движущийся мяч.
- Это касается как мяча самого игрока, так и мяча, сыгранного *противником* или другим игроком в *игре на счет ударов*.

Исключение – Мяч, движущийся в воде: Штрафа нет, если игрок поднимает свой мяч, который движется в воде в *штрафной области* или во *временной воде* при использовании релифа согласно Правилам 16.1 или 17 (см. Правило 10.1d Исключение 3).

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

c. Место, с которого должен играть намеренно отклоненный или остановленный мяч

If it is *known or virtually certain* that a player's ball in motion was deliberately deflected or stopped by a person (whether or not the ball has been found), it must not be played as it lies. Instead, the player must take relief:

(1) Stroke Made from Anywhere Except Putting Green. The player must take relief based on the estimated spot where the ball would have come to rest if not deflected or stopped:

- When Ball Would Have Come to Rest Anywhere on Course Except on Putting Green. The player must drop the original ball or another ball in this *relief area* (see Rule 14.3):

- Reference Point: The estimated spot where the ball would have come to rest.

- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One club-length, **but** with these limits:

- Limits on Location of Relief Area:

- Must be in the same *area of the course* as the reference point, and
- Must not be nearer the *hole* than the reference point.

- When Ball Would Have Come to Rest on Putting Green. The player must place the original ball or another ball on the estimated spot where the ball would have come to rest, using the procedures for *replacing* a ball under Rules 14.2b(2) and 14.2e.

-

- When Ball Would Have Come to Rest Out of Bounds. The player must take *stroke-and-distance* relief under Rule 18.2.

(2) Stroke Made from Putting Green. The *stroke* does not count, and the original ball or another ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).

Если есть *знание или уверенность*, что движущийся мяч игрока был намеренно отклонен или остановлен человеком (независимо от того, был ли найден этот мяч), то этот мяч нельзя играть, как он лежит. Вместо этого игрок должен использовать релиф:

(1) Удар был выполнен с любого места, кроме паттинг-зелены. Игрок должен использовать релиф, ориентируясь на приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя, если бы он не был отклонен или остановлен:

- Если бы мяч пришел в состояние покоя в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-зелены. Игрок должен *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в *области релифа* (см. Правило 14.3):

- Точка – ориентир: Приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя.

- Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна длина клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:

- Ограничения на расположения области релифа:

- Должна быть в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
- Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.

- Если бы мяч пришел в состояние покоя на паттинг-зелене. Игрок должен установить первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя, используя процедуры *установки* мяча согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

- Если бы мяч пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля. Игрок должен использовать релиф *удар-и-расстояние* согласно Правилу 18.2.

(2) Удар выполнен с паттинг-зелены. Этот удар не засчитывается, а первоначальный мяч или другой мяч должен быть *установлен* на

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 11.2: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

11.3 Deliberately Moving Objects or Altering Conditions to Affect Ball in Motion

When a ball is in motion, a player must not deliberately take any of these actions to affect where that ball (whether the player's own ball or another player's ball) might come to rest:

- Alter physical conditions by taking any of the actions listed in Rule 8.1a (such as replacing a divot or pressing down a raised area of turf), or
- Lift or move:
 - *A loose impediment* (see Rule 15.1a, Exception 2), or
 - *A movable obstruction* (see Rule 15.2a, Exception 2).

Exception – Moving Flagstick, Ball at Rest on Putting Green and Other Player Equipment: This Rule does not prohibit a player from lifting or moving:

- A removed *flagstick*,
- A ball at rest on the *putting green*, or

первоначальное место (которое если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 11.2: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

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

Когда мяч находится в движении, игроку нельзя намеренно совершать никакое из следующих действий с целью повлиять на то, где мяч (как мяч самого игрока, так и мяч другого игрока) мог бы прийти в состояние покоя:

- Изменять физические условия, совершая какие-либо действия, перечисленные в Правиле 8.1a (например, возвращать на место дивот или прижимать неровный дерн), или
- Поднимать или перемещать:
 - *свободные помехи* (см. Правило 15.1a, Исключение 2), или
 - *подвижные препятствия* (см. Правило 15.2a, Исключение 2).

Исключение – Перемещение флажка, мяча в состоянии покоя на паттинг-грине и другого снаряжения игрока: Это Правило не запрещает игроку поднимать или перемещать:

- Удаленный *флажок*,
- Мяч, находящийся в состоянии покоя на *паттинг-грине*, или

- Any other player *equipment* (other than a ball at rest anywhere except the *putting green* or a *ball-marker* anywhere on the *course*).

Removing the *flagstick* from the *hole* (including by attending it) while a ball is in motion is covered by Rule 13.2, not by this Rule.

Penalty for Breach of Rule 11.3: General Penalty.

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

- Любое другое *снаряжение* игрока (но не мяч в состоянии покоя где-либо на *гольф-поле*, кроме паттинг-рина, и не *маркер мяча* где-либо на *гольф-поле*).

Удаление *флажка* из *лунки* (в том числе, обслуживание *флажка*) во время движения мяча регламентируется Правилom 13.2, а не этим Правилom.

Штраф за нарушение Правила 11.3: Основной штраф.

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

IV. Specific Rules for Bunkers and Putting Greens (Rules 12-13)

Rule 12 – Bunkers

Purpose: Rule 12 is a specific Rule for bunkers, which are specially prepared areas intended to test the player's ability to play a ball from the sand. To make sure the player confronts this challenge, there are some restrictions on touching the sand before the stroke is made and on where relief may be taken for a ball in a bunker.

12.1 When Ball Is in Bunker

A ball is in a *bunker* when any part of the ball:

- Touches sand on the ground inside the edge of the *bunker*, or
- Is inside the edge of the *bunker* and rests:
 - On ground where sand normally would be (such as where sand was blown or washed away by wind or water), or
 - In or on a *loose impediment, movable obstruction, abnormal course condition or integral object* that touches sand in the *bunker* or is on ground where sand normally would be.

If a ball lies on soil or grass or other growing or attached natural objects inside the edge of the *bunker* without touching any sand, the ball is not in the *bunker*.

IV. Специальные Правила для бункеров и паттинг-гринов (Правила 12-13)

Правило 12 – Бункеры

Правило 12 – отдельное Правило для бункеров, которые представляют собой специально подготовленные области, предназначенные для проверки умения игрока играть мяч из песка. Чтобы игрок в полной мере прошел это испытание, введены ограничения на касание песка в бункере до выполнения удара, а также на выбор места для релифа, когда мяч находится в бункере.

12.1 Когда мяч находится в бункере

Мяч находится в *бункере*, когда любая его часть:

- Касается песка на поверхности земли в пределах границ *бункера*, или
- Находится внутри границ этого *бункера*, и при этом:
 - лежит на поверхности земли в таком месте, где обычно находится песок (например, там, где песок выдуло ветром или смыло водой), или
 - находится внутри или на поверхности *свободной помехи, подвижного препятствия, участка гольф-поля в аномальном состоянии или неотъемлемого объекта гольф-поля*, которые касаются песка в *бункере* или места на поверхности земли, где обычно находится песок.

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

If part of the ball is both in a *bunker* and in another *area of the course*, see Rule 2.2c.

12.2 Playing Ball in Bunker

This Rule applies both during a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a.

a. Removing Loose Impediments and Movable Obstructions

Before playing a ball in a *bunker*, a player may remove *loose impediments* under Rule 15.1 and *movable obstructions* under Rule 15.2.

This includes any reasonable touching or movement of the sand in the *bunker* that happens while doing so.

b. Restrictions on Touching Sand in Bunker

(1) When Touching Sand Results in Penalty. Before making a *stroke* at a ball in a *bunker*, a player must not:

- Deliberately touch sand in the *bunker* with a hand, club, rake or other object to test the condition of the sand to learn information for the next *stroke*, or
- Touch sand in the *bunker* with a club:
 - In the area right in front of or right behind the ball (**except** as allowed under Rule 7.1a in fairly searching for a ball or under Rule 12.2a in removing a *loose impediment* or *movable obstruction*),
 - In making a practice swing, or
 - In making the backswing for a *stroke*.

(2) When Touching Sand Does Not Result in Penalty. **Except** as covered by (1), this Rule does not prohibit the player from touching sand in the *bunker* in any other way, including:

Если мяч одновременно находится в *бункере* и в другой *области гольф-поля*, см. Правило 2.2с.

12.2 Игра мячом, находящимся в бункере

Это Правило применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7а.

a. Удаление свободных помех и подвижных препятствий

Перед тем, как играть мяч из *бункера*, игрок может удалять *свободные помехи* согласно Правилу 15.1 и *подвижные препятствия* согласно Правилу 15.2.

Во время этих действий разрешается также касание или перемещение песка в *бункере* в разумных пределах.

b. Ограничения на касание песка в бункере

(1) Когда касание песка приводит к штрафу. До выполнения удара по мячу, находящемуся в *бункере*, игроку нельзя:

- Намеренно касаться песка в этом *бункере* рукой, клюшкой, граблями и другими предметами с целью протестировать состояние песка и получить информацию о предстоящем ударе, или
- Касаться песка в этом *бункере* клюшкой:
 - непосредственно перед мячом или непосредственно позади него, (**за исключением** случаев корректного поиска мяча, разрешенных Правилем 7.1а или случаев удаления *свободных помех* и *подвижных препятствий*, разрешенных Правилем 12.2а),
 - при выполнении тренировочного свинга, или
 - при выполнении замаха для удара.

(2) Когда касание песка не приводит к штрафу. **За исключением** случаев, указанных в (1), это Правило не запрещает игроку касаться

- Digging in with the feet to take a *stance* for a practice swing or the *stroke*,
- Smoothing the *bunker* to care for the *course*,
- Placing clubs, *equipment* or other objects in the *bunker* (whether by throwing or setting them down),
- Measuring, *marking*, lifting, *replacing* or taking other actions under a Rule,
- Leaning on a club to rest, stay balanced or prevent a fall, or
- Striking the sand in frustration or anger.

But the player gets the **general penalty** if his or her actions in touching the sand *improve* the *conditions affecting the stroke* in breach of Rule 8.1a. (See also Rules 8.2 and 8.3 for limitations on *improving* or worsening other physical conditions to affect play.)

(3) No Restrictions After Ball Is Played Out of Bunker. After a ball in a *bunker* is played and it is outside the *bunker*, the player may:

- Touch sand in the *bunker* without penalty under Rule 12.2b(1), and
- Smooth sand in the *bunker* to care for the *course* without penalty under Rule 8.1a.

This is true even if the ball comes to rest outside the *bunker* and:

- The player is required or allowed by the Rules to take *stroke-and-distance* relief by *dropping* a ball in the *bunker*, or

песка в *бункере* каким-либо другим способом, например, когда игрок:

- Углубляется ногами в песок при принятии *стойки* для тренировочного свинга или *удара*,
- Заравнивает *бункер* для ухода за *гольф-полем*,
- Размещает в *бункере* клюшки, *снаряжение* или другие предметы (кладет или бросает их),
- Делает измерения, *маркирует*, поднимает мяч и *устанавливает* его на прежнее место или совершает другие действия согласно Правилу,
- Опирается на клюшку, чтобы отдохнуть, сохранить равновесие или избежать падения, или
- Ударяет по песку в раздражении или гневе.

Однако игрок получит **основной штраф**, если касание песка приведет к улучшению *условий, влияющих на удар* в нарушение Правила 8.1a (см. также Правила 8.2 и 8.3, ограничивающие *улучшение* или ухудшение других физических условий с целью повлиять на игру).

(3) Нет ограничений после того, как мяч сыгран из бункера. После того, как мяч сыгран и находится за пределами *бункера*, игрок может:

- Касаться песка в *бункере* без штрафа, предусмотренного Правилем 12.2b(1), и
- Разравнивать песок в *бункере* с целью ухода за *гольф-полем* без штрафа, предусмотренного Правилем 8.1a.

Это разрешается делать даже в том случае, если мяч приходит в состояние покоя за пределами *бункера*, и:

- Игроку предписывается или разрешается Правилами использовать рельеф *удар-и-расстояние* и вбросить мяч в этом *бункере*, или

- The sand in the *bunker* is on the player's *line of play* for the next *stroke* from outside the *bunker*.

But if the ball played from the *bunker* comes back into the *bunker*, or the player takes relief by *dropping* a ball in the *bunker*, the restrictions in Rules 12.2b(1) and 8.1a again apply to that ball *in play* in the *bunker*.

Penalty for Breach of Rule 12.2: General Penalty.

12.3 Specific Rules for Relief for Ball in Bunker

When a ball is in a *bunker*, specific relief Rules may apply in these situations:

- Interference by an *abnormal course condition* (Rule 16.1c),
- Interference by a dangerous *animal condition* (Rule 16.2), and
- Unplayable ball (Rule 19.3).

- Эта область песка в *бункере* находится на *линии игры* для следующего удара из-за пределов *бункера*.

Однако, если сыгранный из *бункера* мяч вновь попадает в этот *бункер* или игрок использует релиф, *вбрасывая* мяч в этом *бункере*, то снова применяются ограничения для этого мяча *в игре* в *бункере*, предусмотренные Правилами 12.2b(1) и 8.1a.

Штраф за нарушение Правила 12.2: Основной штраф.

12.3 Специальные правила релифа для мяча, находящегося в бункере

Если мяч находится в *бункере*, то могут применяться специальные Правила релифа в следующих ситуациях:

- Вмешательство *гольф-поля в аномальном состоянии* (Правило 16.1c),
- Вмешательство опасной ситуации с *животными* (Правило 16.2), и
- Неиграемый мяч (Правило 19.3).

Rule 13 – Putting Greens

Purpose: Rule 13 is a specific Rule for putting greens. Putting greens are specially prepared for playing the ball along the ground and there is a flagstick for the hole on each putting green, so certain different Rules apply than for other areas of the course.

13.1 Actions Allowed or Required on Putting Greens

Purpose: This Rule allows the player to do things on the putting green that are normally not allowed off the putting green, such as being allowed to mark, lift, clean and replace a ball and to repair damage and remove sand and loose soil on the putting green. There is no penalty for accidentally causing a ball or ball-marker to move on the putting green.

a. When Ball Is on Putting Green

A ball is on the *putting green* when any part of the ball:

- Touches the *putting green*, or
- Lies on or in anything (such as a *loose impediment* or an *obstruction*) and is inside the edge of the *putting green*.

If part of the ball is both on the *putting green* and in another *area of the course*, see Rule 2.2c.

b. Marking, Lifting and Cleaning Ball on Putting Green

A ball on the *putting green* may be lifted and cleaned (see Rule 14.1).

Правило 13 – Паттинг-грин

Правило 13 – это отдельное Правило для применения на паттинг-грингах. Паттинг-гринги специально подготовлены для игры мячом по поверхности земли, на каждом из них для указания местоположения лунки установлен флажок, поэтому на них применяются некоторые Правила, которые отличаются от Правил, применяемых в других областях гольф-поля.

13.1 Действия, которые разрешаются или предписываются на паттинг-грингах

Это Правило разрешает игроку совершать на паттинг-гринге действия, которые обычно не разрешены вне паттинг-гринга - например, маркировать, поднимать, очищать мяч и устанавливать его на прежнее место, а также устранять повреждения паттинг-гринга, удалять на нем песок и рассыпанную почву. Если на паттинг-гринге был случайно сдвинут мяч или маркер мяча, то штрафа нет.

a. Когда мяч находится на паттинг-гринге

Мяч находится на *паттинг-гринге*, если любая часть мяча:

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

Если мяч одновременно находится на *паттинг-гринге* и в другой области гольф-поля, см. Правило 2.2с.

b. Маркировка, поднятие и очистка мяча на паттинг-гринге

Мяч, который находится на *паттинг-гринге*, может быть поднят и очищен (см. Правило 14.1).

The spot of the ball must be *marked* before it is lifted and the ball must be *replaced* on its original spot (see Rule 14.2).

c. Improvements Allowed on Putting Green

During a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a, a player may take these two actions on the *putting green*, no matter whether the ball is on or off the *putting green*:

(1) Removal of Sand and Loose Soil. Sand and loose soil on the *putting green* (**but** not anywhere else on the *course*) may be removed without penalty.

(2) Repair of Damage. A player may repair damage on the *putting green* without penalty by taking reasonable actions to restore the *putting green* as nearly as possible to its original condition, **but** only:

- By using his or her hand, foot or other part of the body or a normal ball-mark repair tool, *tee*, club or similar item of normal *equipment*, and
- Without unreasonably delaying play (see Rule 5.6a).

But if the player *improves* the *putting green* by taking actions that exceed what is reasonable to restore the *putting green* to its original condition (such as by creating a pathway to the *hole* or by using an object that is not allowed), the player gets the **general penalty** for breach of Rule 8.1a.

“Damage on the *putting green*” means any damage caused by a person or *outside influence*, such as:

- Ball marks, shoe damage (such as spike marks) and scrapes or indentations caused by *equipment* or a *flagstick*,
- Old *hole* plugs, turf plugs, seams of cut turf and scrapes or indentations from maintenance tools or vehicles,

Местоположение мяча должно быть *замаркировано* до его поднятия, и этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

c. Улучшения, разрешенные на паттинг-грине

Во время *раунда* и остановки игры согласно Правилу 5.7а игрок может совершать два нижеследующих действия на *паттинг-грине*, независимо от того, лежит мяч на *паттинг-грине* или нет:

(1) Удалять песок и рассыпанную почву. Песок и рассыпанная почва на *паттинг-грине* (**но** не где-либо еще на *гольф-поле*) могут быть удалены без штрафа.

(2) Устранять повреждение. Игрок без штрафа может устранять повреждения на *паттинг-грине*, совершая разумно необходимые действия, чтобы как можно точнее вернуть поверхность *паттинг-грин*а к ее первоначальному состоянию, **но** только:

- С помощью руки, ноги или другой части тела либо с помощью обычного инструмента для заделывания следов от мячей, а также *подставки-ти*, клюшки или подобного предмета из числа обычного *снаряжения*, и
- Без неоправданной задержки игры (см. Правило 5.6а).

Однако, если игрок улучшает поверхность *паттинг-грин*а, совершая действия, которые превышают разумно необходимые действия для восстановления поверхности *паттинг-грин*а к ее первоначальному состоянию (например, создавая дорожку к лунке или используя неразрешенный предмет), то игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1а.

Понятие «повреждения *паттинг-грин*а» означает любые повреждения, нанесенные человеком или *внешним фактором*, например:

- Следы от мячей, следы обуви (например, от шипов) и царапины или вмятины от *снаряжения* или *флажка*,
- Заглушки прежних лунок, вставки дерна, стыки кусков дерна, а также царапины и вмятины от обслуживающих инструментов или механизмов,

- *Animal* tracks or hoof indentations, and
- Embedded objects (such as a stone, acorn or *tee*).

But “damage on the *putting green*” does not include any damage or conditions that result from:

- Normal practices for maintaining the overall condition of the *putting green* (such as aeration holes and grooves from vertical mowing),
- Irrigation or rain or other *natural forces*,
- Natural surface imperfections (such as weeds or areas of bare, diseased or uneven growth), or
- Natural wear of the *hole*.

d. When Ball or Ball-Marker Moves on Putting Green

There are two specific Rules for a ball or *ball-marker* that *moves* on the *putting green*.

(1) No Penalty for Accidentally Causing Ball to Move. There is no penalty if the player, *opponent* or another player in *stroke play* accidentally *moves* the player’s ball or *ball-marker* on the *putting green*.

The player must:

- *Replace* the ball on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), or
- Place a *ball-marker* to *mark* that original spot.

- Следы *животных* или отпечатки копыт, и
- Заглубившиеся объекты (например, камни, желуди или *подставки-ти*).

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

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

d. Если мяч или маркер мяча сдвигается на паттинг-грине

Два специальных Правила предназначены для ситуации, когда мяч или *маркер мяча* *сдвигаются* на *паттинг-грине*.

(1) Отсутствует штраф за случайный сдвиг мяча. Если игрок, *противник* или другой игрок в *игре на счет ударов* случайно *сдвигает* мяч игрока или *маркер мяча* на *паттинг-грине*, то штрафа нет.

Игрок должен:

- *Установить* этот мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* первоначальное местоположение мяча.

Exception – Ball Must Be Played as It Lies When Ball Begins to Move During Backswing or Stroke and Stroke Is Made (see Rule 9.1b).

If the player or *opponent* deliberately lifts the player's ball or *ball-marker* on the *putting green*, see Rule 9.4 or Rule 9.5 to find out if there is a penalty.

(2) When to Replace Ball Moved by Natural Forces. If natural forces cause a player's ball on the *putting green* to move, where the player must play from next depends on whether the ball had already been lifted and replaced on its original spot:

- Ball Already Lifted and Replaced. The ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), even though it was *moved* by natural forces and not by the player, the *opponent* or an *outside influence* (see Rule 9.3, Exception).
- Ball Not Already Lifted and Replaced. The ball must be played from its new spot (see Rule 9.3).

e. No Deliberate Testing of Greens

During a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a, a player must not deliberately take either of these actions to test the *putting green* or a *wrong green*:

- Rub the surface, or
- Roll a ball.

Exception – Testing Greens When between Two Holes: Between two holes, a player may rub the surface or roll a ball on the *putting green* of the hole just completed and on any practice green (see Rule 5.5b).

Penalty for Testing the *Putting Green* or a *Wrong Green* in Breach of Rule 13.1e: *General Penalty*.

Исключение – Мяч должен играть, как он лежит, если мяч начал двигаться во время замаха или удара, и при этом удар был выполнен (см. Правило 9.1b).

Если игрок или *противник* намеренно поднимает мяч игрока или *маркер мяча* игрока на *паттинг-грине*, то см. Правило 9.4 или Правило 9.5, чтобы узнать, есть ли штраф.

(2) Когда устанавливать на прежнее место мяч, сдвинутый природными силами. Если сдвиг мяча на *паттинг-грине* вызвали *природные силы*, то место, с которого игрок должен выполнять свой следующий удар, зависит от того, был ли мяч уже поднят и затем установлен на первоначальное место:

- Мяч уже был поднят и затем установлен на место. Мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2) даже в том случае, если мяч был сдвинут *природными силами*, а не игроком, *противником* или *внешним фактором* (см. Правило 9.3, Исключение).
- Мяч еще не был поднят и затем установлен на место. Мяч должен играть с нового места (см. Правило 9.3)

e. Запрет на тестирование грин

Во время *раунда* или остановки игры согласно Правилу 5.7a игроку нельзя намеренно совершать какое-либо из следующих действий, с целью протестировать *паттинг-грин* или *неверный грин*:

- Тереть поверхность, или
- Катать мяч.

Исключение – Тестирование грин между двумя лунками: Между двумя лунками игрок может тереть поверхность или катать мяч на *паттинг-грине* только что завершенной лунки или на любом тренировочном грине (см. Правило 5.5b).

Штраф за тестирование *паттинг-грин* или *неверного грин* в нарушение Правила 13.1e: *Основной штраф*.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

See Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule I-2 (the Committee may adopt a Local Rule prohibiting a player from rolling a ball on the *putting green* of the hole just completed.)

f. Relief Must Be Taken from Wrong Green

(1) Meaning of Interference by Wrong Green. Interference under this Rule exists when:

- Any part of the player's ball touches a *wrong green* or lies on or in anything (such as a *loose impediment* or an *obstruction*) and is inside the edge of a *wrong green*, or
- A *wrong green* physically interferes with the player's area of intended *stance* or area of intended swing.

(2) Relief Must Be Taken. When there is interference by a *wrong green*, a player must not play the ball as it lies.

Instead, the player must take free relief by *dropping* the original ball or another ball in this *relief area* (see Rule 14.3):

- Reference Point: The *nearest point of complete relief* in the same *area of the course* where the original ball came to rest.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the same *area of the course* where the original ball came to rest,

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила I-2 (Комитет может принять Местное правило, запрещающее игроку катать мяч на паттинг-грине только что завершенной лунки.)

f. Обязательный релиф при вмешательстве неверного грина

(1) Что означает вмешательство неверного грина. Вмешательство *неверного грина* по этому Правилу имеет место, когда:

- Любая часть мяча игрока касается *неверного грина* или лежит на чем-либо или внутри чего-либо (например, *свободной помехи* или *препятствия*) и при этом находится в пределах границ *неверного грина*, или
- *Неверный грин* физически вмешивается в область планируемой *стойки* или область планируемого свинга игрока.

(2) Обязательный релиф. Когда имеет место вмешательство *неверного грина*, игроку нельзя играть мяч, как он лежит.

Вместо этого игрок должен использовать релиф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области релифа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: *Ближайшая точка полного релифа* в той же *области гольф-поля*, в которой мяч пришел в состояние покоя.
- Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области релифа:
 - Должна быть в той же *области гольф-поля*, в которой мяч пришел в состояние покоя,

- Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
- There must be complete relief from all interference by the *wrong green*.

(3) *No Relief When Clearly Unreasonable*. There is no relief under Rule 13.1f if interference exists only because the player chooses a club, type of *stance* or swing or direction of play that is clearly unreasonable under the circumstances.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule D-3** (the *Committee* may adopt a Local Rule denying relief from a *wrong green* that only interferes with the area of intended *stance*).

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 13.1: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

13.2 The Flagstick

Purpose: *This Rule covers the player's choices for dealing with the flagstick. The player may leave the flagstick in the hole or have it removed (which includes having someone attend the flagstick and remove it after the ball is played), but must decide before making a stroke. There is normally no penalty if a ball in motion hits the flagstick.*

This Rule applies to a ball played from anywhere on the *course*, whether on or off the *putting green*.

a. Leaving Flagstick in Hole

- Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и
- Должна обеспечивать полный рельеф от какого-либо вмешательства *неверного грина*.

(3) *Релиф не предоставляется в случае явной нецелесообразности*. Правило 13.1f не дает права на рельеф, если вмешательство появляется только потому, что игрок выбрал клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила D-3** (*Комитет* может принять Местное правило, не разрешающее рельеф в случае вмешательства *неверного грина* только в область планируемой *стойки* игрока).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

13.2 Флажок

В этом Правиле говорится о вариантах действий игрока с флажком. Игрок может оставить флажок в лунке либо удалить его (что не исключает обслуживание флажка кем-либо другим и удаление флажка из лунки после того, как мяч сыгран), однако свой выбор игрок должен сделать до выполнения удара. В большинстве случаев, если движущийся мяч попадает во флажок, то штрафа нет.

Это Правило применяется к мячу, сыгранному с любого места *гольф-поля* - как на *паттинг-грине*, так и вне его.

a. Флажок оставлен в лунке

(1) Player May Leave Flagstick in Hole. The player may make a *stroke* with the *flagstick* left in the *hole*, so that it is possible for the ball in motion to hit the *flagstick*.

The player must decide this before making the *stroke*, by either:

- Leaving the *flagstick* where it is in the *hole* or moving it so that it is centred in the *hole* and leaving it there, or
- Having a removed *flagstick* put back in the *hole*.

In either case:

- The player must not try to gain an advantage by deliberately moving the *flagstick* to a position other than centred in the *hole*.
- If the player does so and the ball in motion then hits the *flagstick*, he or she gets the **general penalty**.

(2) No Penalty If Ball Hits Flagstick Left in Hole. If the player makes a *stroke* with the *flagstick* left in the *hole* and the ball in motion then hits the *flagstick*:

- There is no penalty (**except** as provided in (1)), and
- The ball must be played as it lies.

(3) Limitation on Player Moving or Removing Flagstick in Hole While Ball Is in Motion. After making a *stroke* with the *flagstick* left in the *hole*:

- The player and his or her *caddie* must not deliberately move or remove the *flagstick* to affect where the player's ball in motion might come to rest (such as to avoid having the ball hit the *flagstick*). If this is done, the player gets the **general penalty**.

(1) Игрок может оставить флажок в лунке. Игрок может выполнять *удар* в то время, когда *флажок* оставлен в *лунке*, то есть возможно, что движущийся мяч игрока попадет во *флажок*.

До выполнения *удара* игрок должен принять одно из двух решений:

- Оставить *флажок* в *лунке* в том положении, в котором он находится, или переместить его в центральное положение и оставить его в этом положении, или
- Вернуть ранее удаленный *флажок* обратно в *лунку*.

Но в любом из этих случаев:

- Игрок не должен пытаться получить преимущество, намеренно перемещая находящийся в *лунке* *флажок* в положение, отличное от центрального.
- Если это произойдет, и движущийся мяч затем попадет во *флажок*, игрок получит **основной штраф**.

(2) Штрафа нет, если мяч попадает во флажок, оставленный в лунке. Если игрок выполняет *удар*, когда *флажок* оставлен в *лунке*, а движущийся мяч затем попадает во *флажок*:

- Штрафа нет (**за исключением** случаев, предусмотренных в (1)), и
- Мяч должен играть, как он лежит.

(3) Игрок ограничен в возможности перемещать или удалять оставленный в лунке флажок, когда мяч находится в движении. Если *флажок* оставлен в *лунке*, то после выполнения *удара*:

- Игроку или его *кедди* нельзя намеренно перемещать или удалять *флажок* с целью повлиять на то, где мяч мог бы прийти в состояние покоя (например, во избежание попадания мяча во *флажок*). Если это произойдет, то игрок получает **основной штраф**.

- **But** there is no penalty if the player has the *flagstick* in the *hole* moved or removed for any other reason, such as when he or she reasonably believes that the ball in motion will not hit the *flagstick* before coming to rest.

(3) Limitation on Other Players Moving or Removing Flagstick When Player Has Decided to Leave It in Hole. When the player has left the *flagstick* in the *hole* and has not authorized anyone to attend the *flagstick* (see Rule 13.2b(1)), another player must not deliberately move or remove the *flagstick* to affect where the player's ball in motion might come to rest.

- If another player or his or her *caddie* does so before or during the *stroke* and the player makes the *stroke* without being aware of this, or does so while the player's ball is in motion after the *stroke*, that other player gets the **general penalty**.
- **But** there is no penalty if the other player or his or her *caddie* moves or removes the *flagstick* for any other reason, such as when he or she:
 - Reasonably believes that the player's ball in motion will not hit the *flagstick* before coming to rest, or
 - Is not aware that the player is about to play or that the player's ball is in motion.

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

b. Removing Flagstick from Hole

- **Однако** игрок не получает штраф, если оставленный в лунке флажок будет перемещен или удален по любой другой причине, например, когда игрок обоснованно считает, что движущийся мяч не попадет во флажок до того, как придет в состояние покоя.

(4) Другие игроки ограничены в возможности перемещать или удалять флажок, если игрок решил оставить его в лунке. Если игрок оставил флажок в лунке и не уполномочил кого-либо обслуживать флажок (см. Правило 13.2b(1)), то другому игроку нельзя намеренно перемещать или удалять флажок с целью повлиять на то, где движущийся мяч игрока мог бы прийти в состояние покоя.

- Если другой игрок или его кедди сделает это до или во время выполнения игроком удара (а игрок выполнит удар, не зная об этом) или сделает это, когда мяч игрока находится в движении, то этот другой игрок получает **основной штраф**.
- **Однако** штрафа нет, если другой игрок или его кедди перемещает или удаляет флажок по любой другой причине, например, когда он:
 - обоснованно считает, что движущийся мяч игрока не попадет во флажок до того, как придет в состояние покоя, или
 - не знает о том, что игрок намеревается сыграть, или о том, что мяч игрока находится в движении.

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

b. Флажок удален из лунки

(1) Player May Have Flagstick Removed from Hole. The player may make a *stroke* with the *flagstick* removed from the *hole*, so that his or her ball in motion will not hit the *flagstick* in the *hole*.

The player must decide this before making the *stroke*, by either:

- Having the *flagstick* removed from the *hole* before playing the ball, or
- Authorizing someone to attend the *flagstick*, which means to remove it by:
 - First holding the *flagstick* in, above or next to the *hole* before and during the *stroke* to show the player where the *hole* is, and
 - Then removing the *flagstick* after the *stroke* is made.

The player is treated as having authorized the *flagstick* to be attended if:

- The player's *caddie* is holding the *flagstick* in, above or next to the *hole* or is standing right next to the *hole* when the *stroke* is made, even if the player is not aware the *caddie* is doing so,
- The player asks any other person to attend the *flagstick* and that person does so, or
- The player sees any other person holding the *flagstick* in, above or next to the *hole* or standing right next to the *hole*, and the player makes the *stroke* without asking that person to move away or to leave the *flagstick* in the *hole*.

(2) What to Do If Ball Hits Flagstick or Person Attending Flagstick. If the player's ball in motion hits a *flagstick* that the player had decided to have removed under (1), or hits the person who is attending the *flagstick* (or anything the person is holding), what happens depends on whether this was accidental or deliberate:

(1) Флажок для игрока может быть удален из лунки. Игрок может выполнять удар, когда флажок удален из лунки, то есть его движущийся мяч не попадет в находящийся в лунке флажок.

До выполнения удара игрок должен принять одно из двух решений:

- Удалить флажок из лунки до выполнения удара, или
- Уполномочить кого-либо обслужить флажок, что означает его удаление следующим образом:
 - до или во время выполнения удара придерживать флажок в лунке, над лункой или рядом с лункой, указывая тем самым игроку местоположение лунки, и
 - после выполнения удара удалить флажок.

Считается, что игрок уполномочил обслуживание флажка, если:

- Кедди игрока во время выполнения удара придерживает флажок в лунке, над лункой или рядом с лункой, либо стоит непосредственно рядом с лункой, даже если игрок не знает об этих действиях кедди,
- Игрок просит любого другого человека обслужить флажок, и этот человек делает это, или
- Игрок видит, что любой другой человек придерживает флажок в лунке, над лункой или рядом с лункой, либо стоит рядом с лункой, и игрок выполняет удар, не попросив этого человека отойти или оставить флажок в лунке.

(2) Что делать, если мяч попадает во флажок или в человека, который его обслуживает. Если движущийся мяч игрока попадает во флажок, который игрок решил удалить в соответствии с п.(1), или в человека, который обслуживает флажок (или во что-либо, что держит этот человек), порядок дальнейших действий зависит от того, было ли это попадание случайным или намеренным:

- Ball Accidentally Hits Flagstick or Person Who Removed or Is Attending It. If the player's ball in motion accidentally hits the *flagstick* or the person who removed or is attending it (or anything the person is holding), there is no penalty and the ball must be played as it lies.
- Ball Deliberately Deflected or Stopped by Person Attending Flagstick. If the person who is attending the *flagstick* deliberately deflects or stops the player's ball in motion, Rule 11.2c applies:
 - Where Ball Is Played from. The player must not play the ball as it lies and instead must take relief under Rule 11.2c.
 - When Penalty Applies. If the person who deliberately deflected or stopped the ball was a player or his or her *caddie*, that player gets the **general penalty** for a breach of Rule 11.2.

For purposes of this Rule, "deliberately deflected or stopped" means the same thing as in Rule 11.2a, and includes when the player's ball in motion hits:

- A removed *flagstick* that was deliberately positioned or left in a particular place on the ground so that it might deflect or stop the ball,
- An attended *flagstick* that the person deliberately failed to remove from the *hole* or to move out of the way of the ball, or
- The person who attended or removed the *flagstick* (or anything the person was holding), when he or she deliberately failed to move out of the way of the ball.

Exception – Restrictions on Deliberately Moving Flagstick to Affect a Ball in Motion (see Rule 11.3).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); 23.5 (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

- Мяч случайно попадает во флажок или в человека, который удалил или обслуживает его. Если движущийся мяч игрока случайно попадает во *флажок* или человека, который удалил или обслуживает *флажок* (или во что-либо, что держит этот человек), то штрафа нет, и мяч должен играть, как он лежит.
- Мяч намеренно отклонен или остановлен человеком, который обслуживает флажок. Если человек, который обслуживает *флажок*, намеренно отклоняет или останавливает находящийся в движении мяч игрока, то применяется Правило 11.2с:
 - Откуда играет мяч. Игроку нельзя играть мяч, как он лежит, а вместо этого он должен использовать релиф согласно Правилу 11.2с.
 - Когда применяется штраф. Если человеком, который намеренно отклонил или остановил мяч, был игрок или его *кедди*, то этот игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 11.2.

Для целей этого Правила выражение «намеренно отклонил или остановил» имеет тот же смысл, что и в Правиле 11.2а, и охватывает случаи, когда движущийся мяч игрока попадает:

- В удаленный *флажок*, который намеренно расположен или оставлен в таком месте на земле, в котором он мог бы отклонить или остановить этот мяч,
- В обслуживаемый *флажок*, который намеренно не был удален из *лунки* или с пути мяча, или
- В человека, который обслуживал или удалил *флажок* (или во что-либо, что держал этот человек) и намеренно не отошел с пути мяча.

Исключение – Ограничения на намеренное перемещение флажка с целью повлиять на движущийся мяч (см. Правило 11.3).

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); Правило 23.5 (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в

c. Ball Resting against Flagstick in Hole

If a player's ball comes to rest against the *flagstick* left in the *hole*:

- If any part of the ball is in the *hole* below the surface of the *putting green*, the ball is treated as *holed* even if the entire ball is not below the surface.
- If no part of the ball is in the *hole* below the surface of the *putting green*:
 - The ball is not *holed* and must be played as it lies.
 - If the *flagstick* is removed and the ball *moves* (whether it falls into the *hole* or moves away from the *hole*), there is no penalty and the ball must be *replaced* on the lip of the *hole* (see Rule 14.2).

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 13.2c: *General Penalty* under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

In *stroke play*, the player is **disqualified** if he or she fails to *hole out* as required under Rule 3.3c.

отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

c. Мяч касается флажка, находящегося в лунке

Если мяч игрока приходит в состояние покоя, касаясь *флажка*, оставленного в *лунке*:

- Если какая-либо часть мяча находится в *лунке* ниже поверхности *паттинг-грин*, то мяч считается *забитым*, даже если мяч не полностью находится ниже поверхности.
- Если ни одна из частей мяча не находится в *лунке* ниже поверхности *паттинг-грин*:
 - мяч не *забит* и должен играть, как он лежит.
 - если при удалении *флажка* мяч сдвигается (независимо от того, падает он в *лунку* или откатывается от *лунки*), то штрафа нет и мяч должен быть *установлен* на край *лунки* (см. Правило 14.2).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.2c: *Основной штраф* согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

В *игре на счет ударов* игрок **дисквалифицируется**, если он не *забил* мяч в *лунку*, как это предписано Правил 3.3c.

13.3 Ball Overhanging Hole

a. Waiting Time to See If Ball Overhanging Hole Will Fall into Hole

If any part of a player's ball overhangs the lip of the *hole*:

- The player is allowed a reasonable time to reach the *hole* and ten more seconds to wait to see whether the ball will fall into the *hole*.
- If the ball falls into the *hole* in this waiting time, the player has *holed out* with the previous *stroke*.
- If the ball does not fall into the *hole* in this waiting time:
 - The ball is treated as being at rest.
 - If the ball then falls into the *hole* before it is played, the player has *holed out* with the previous *stroke*, **but** gets **one penalty stroke** added to the score for the hole.

b. What to Do If Ball Overhanging Hole Is Lifted or Moved Before Waiting Time Has Ended

If a ball overhanging the *hole* is lifted or *moved* before the waiting time under Rule 13.3a has ended, the ball is treated as having come to rest:

- The ball must be *replaced* on the lip of the *hole* (see Rule 14.2), and
- The waiting time under Rule 13.3a no longer applies to the ball. (See Rule 9.3 for what to do if the *replaced* ball is then *moved* by natural forces.)

If the *opponent* in *match play* or another player in *stroke play* deliberately lifts or *moves* the player's ball overhanging the *hole* before the waiting time has ended:

13.3 Мяч нависает над лункой

a. Время ожидания падения в лунку мяча, нависающего над лункой

Если какая-либо часть мяча нависает над краем *лунки*:

- Игроку предоставляется разумное время, чтобы подойти к *лунке* и дополнительные десять секунд ожидания, чтобы проследить, не упадет ли мяч в *лунку*.
- Если за указанное время ожидания мяч упадет в *лунку*, то считается, что игрок *забил* мяч своим последним *ударом*.
- Если за указанное время ожидания мяч не упадет в *лунку*, то:
 - считается, что мяч находится в состоянии покоя.
 - если затем мяч упадет в *лунку* до того, как он будет сыгран, то считается, что игрок *забил* мяч своим последним *ударом*, **но** получает **один удар штрафа**, который добавляется к счету на этой *лунке*.

b. Что делать, если мяч, нависающий над лункой, поднят или сдвинут до истечения времени ожидания

Если мяч, нависающий над *лункой*, поднят или *сдвинут* до истечения времени ожидания, разрешенного Правилom 13.3a, то считается, что мяч находился в состоянии покоя:

- Мяч должен быть *установлен* на край *лунки* (см. Правило 14.2), и
- Время ожидания, разрешенное Правилom 13.3a, в отношении этого мяча больше не применяется (см. Правило 9.3, чтобы узнать порядок действий, если *установленный* мяч затем *сдвинут природными силами*.)

Если *противник* в *матчевой игре* или другой игрок в *игре на счет ударов* намеренно, до истечения времени ожидания, поднимает или *сдвигает* нависающий над *лункой* мяч игрока:

- In *match play*, the player's ball is treated as *holed* with the previous *stroke*, and there is no penalty to the *opponent* under Rule 11.2b.
 - In *stroke play*, the player who lifted or *moved* the ball gets the **general penalty (two penalty strokes)**. The ball must be *replaced* on the lip of the *hole* (see Rule 14.2).
- В *матчевой игре* считается, что игрок *забил* мяч своим последним *ударом*, при этом *противник* не получает штраф, предусмотренный Правилom 11.2b.
 - В *игре на счет ударов* игрок, который поднял или *сдвинул* мяч, получает **основной штраф (два удара штрафа)**. Мяч должен быть *установлен* на край лунки (см. Правило 14.2).

ПРОЕКТ

V. Lifting and Returning a Ball to Play (Rule 14)

Rule 14 – Procedures for Ball: Marking, Lifting and Cleaning; Replacing on Spot; Dropping in Relief Area; Playing from Wrong Place

***Purpose:** Rule 14 covers when and how the player may mark the spot of a ball at rest and lift and clean the ball and how to put a ball back into play so that the ball is played from the right place.*

- *When a lifted or moved ball is to be replaced, the same ball must be set down on its original spot.*
- *When taking free relief or penalty relief, a substituted ball or the original ball must be dropped in a particular relief area.*

A mistake in using these procedures may be corrected without penalty before the ball is played, but the player gets a penalty if he or she plays the ball from the wrong place.

14.1 Marking, Lifting and Cleaning Ball

This Rule applies to the deliberate “lifting” of a player’s ball at rest, which includes picking up the ball by hand, rotating it or otherwise deliberately causing it to *move* from its spot.

a. Spot of Ball to Be Lifted and Replaced Must Be Marked

V. Поднятие мяча и возвращение его в игру (Правило 14)

Правило 14 – Действия с мячом: маркировка, поднятие и очистка; установка на прежнее место; вбрасывание в области рельефа; игра с неверного места

В Правиле 14 говорится о том, как и когда игрок может маркировать местоположение мяча, который находится в состоянии покоя, поднимать, и очищать мяч, и о том, как возвращать мяч в игру так, чтобы мяч был сыгран с верного места.

- *Когда поднятый или сдвинутый мяч надлежит установить на прежнее место, то этот же мяч должен быть установлен на первоначальное место.*
- *Если используется рельеф без штрафа или рельеф со штрафом, то в конкретной области рельефа должен вбрасываться либо первоначальный мяч, либо замещающий мяч.*

Если при использовании таких процедур будет допущена ошибка, то ее можно будет без штрафа исправить до того, как мяч будет сыгран, но если игрок сыграет мяч с неверного места, то он получит штраф.

14.1 Маркировка, поднятие и очистка мяча

Это Правило применяется в случае намеренного «поднятия» находящегося в состоянии покоя мяча игрока, что включает в себя поднятие мяча рукой, его вращение или намеренный *сдвиг* мяча с места каким-либо другим образом.

a. Местоположение мяча, который предстоит поднять и установить на прежнее место, должно быть замаркировано

Before lifting a ball under a Rule requiring the ball to be *replaced* on its original spot, the player must *mark* the spot which means to:

- Place a *ball-marker* right behind or right next to the ball, or
- Hold a club on the ground right behind or right next to the ball.

If the spot is *marked* with a *ball-marker*, after *replacing* the ball the player must remove the *ball-marker* before making a *stroke*.

If the player lifts the ball without *marking* its spot, *marks* its spot in a wrong way or makes a *stroke* with a *ball-marker* left in place, the player gets **one penalty stroke**.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

When a ball is lifted to take relief under a Rule, the player is not required to *mark* the spot before lifting the ball.

b. Who May Lift Ball

The player's ball may be lifted under the Rules only by:

- The player, or
- Anyone the player authorizes, **but** such authorization must be given each time before the ball is lifted rather than given generally for the *round*.

Exception – Caddie May Lift Player's Ball on Putting Green Without Authorization: When the player's ball is on the *putting green*, his or her *caddie* may lift the ball without the player's authorization.

Прежде чем поднять мяч по Правилу, предписывающему *установить* этот мяч на первоначальное место, игрок должен *замаркировать* это место, что означает:

- Поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом, или
- Расположить клюшку на землю непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом.

Если место *замаркировано маркером мяча*, то после *установки* мяча и до выполнения *удара* игрок должен убрать *маркер мяча*.

Если игрок поднимает мяч, не *замаркировав* его местоположение, *маркирует* местоположение мяча неправильным способом или выполняет *удар*, оставив на месте *маркер мяча*, то игрок получает **один удар штрафа**.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

Если игрок поднимает мяч, чтобы согласно Правилу использовать релиф, то ему не обязательно перед поднятием *маркировать* местоположение мяча.

b. Кто может поднимать мяч

Мяч игрока согласно Правилам может быть поднят только:

- Игроком, или
- Кем-либо, кому игрок это разрешил, **однако** такое разрешение должно выдаваться перед каждым поднятием мяча, а не в целом на *раунд*.

Исключение – Кедди может поднимать мяч игрока на паттинг-грине без разрешения: Когда мяч игрока находится на *паттинг-грине*, *кедди* игрока может поднимать мяч без разрешения игрока.

If the *caddie* lifts the ball without authorization when it is anywhere except on the *putting green*, the player gets **one penalty stroke** (see Rule 9.4).

c. Cleaning Lifted Ball

A ball lifted from the *putting green* may always be cleaned (see Rule 13.1b).

A ball lifted from anywhere else may always be cleaned **except** when it is lifted:

- To See If It Is Cut or Cracked. Cleaning is not allowed (see Rule 4.2c(1)).
- To Identify It. Cleaning is allowed only as needed to identify it (see Rule 7.3).
- Because It Interferes with Play. Cleaning is not allowed (see Rule 15.3b(2)).
- To See If It Lies in Condition Where Relief Is Allowed. Cleaning is not allowed, unless the player then takes relief under a Rule (see Rule 16.4).

If the player cleans a lifted ball when not allowed, he or she gets **one penalty stroke**.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); **23.5** (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

Если *кедди* поднимает мяч без разрешения игрока где-либо, кроме *паттинг-зелены*, игрок получает **один удар штрафа** (см. Правило 9.4).

с. Очистка поднятого мяча

Мяч, поднятый с *паттинг-зелены*, может быть очищен всегда (см. Правило 13.1b).

Мяч, поднятый в каком-либо другом месте, может быть очищен всегда, **за исключением** ситуаций, когда он поднят:

- Чтобы убедиться, что он не раскололся или не треснул. Очистка не разрешена (см. Правило 4.2c(1)).
- Для идентификации. Очистка разрешена только в той мере, которая необходима для идентификации. (см. Правило 7.3).
- Поскольку мешает игре. Очистка не разрешена (см. Правило 15.3b(2)).
- Чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего релиф. Очистка разрешена только в том случае, если игрок будет использовать релиф в соответствии с Правилom (см. Правило 16.4).

Если игрок очищает поднятый мяч, когда это не разрешено, игрок получает **один удар штрафа**.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

14.2 Replacing Ball on Spot

This Rule applies whenever a ball is lifted or *moved* and a Rule requires it to be *replaced* on a spot.

a. Original Ball Must Be Used

The original ball must be used when *replacing* a ball.

Exception – Another Ball May Be Used When:

- The original ball cannot be recovered with reasonable effort and in a few seconds, so long as the player did not deliberately cause the ball to become unrecoverable,
- The original ball is cut or cracked (see Rule 4.2c),
- Play resumes after it had been stopped (see Rule 5.7d), or
- The original ball was played by another player as a *wrong ball* (see Rule 6.3c(2)).

b. Who Must Replace Ball and How It Must Be Replaced

(1) Who May Replace Ball: The player's ball must be *replaced* under the Rules only by:

- The player, or
- Any person who lifted the ball or caused it to *move* (even if that person was not allowed to do so under the Rules).

If the player plays a ball that was *replaced* by someone not allowed to do so, the player gets **one penalty stroke**.

14.2 Установка мяча на место

Это Правило применяется каждый раз, когда мяч поднят или *сдвинут*, и другое Правило предписывает *установить* его на место.

a. Должен использоваться первоначальный мяч

При *установке* мяча на прежнее место должен использоваться первоначальный мяч.

Исключение – Другой мяч может использоваться, если:

- Невозможно в течение нескольких секунд и не прилагая чрезмерных усилий достать первоначальный мяч, при условии, что игрок намеренно не создал ситуацию, когда его мяч оказался недоступен.
- Первоначальный мяч раскололся или треснул (см. Правило 4.2c),
- Игра возобновляется после того, как она была остановлена (см. Правило 5.7d), или
- Другой игрок сыграл первоначальным мячом игрока, как *неверным мячом* (см. Правило 6.3c(2)).

b. Кто и как должен устанавливать мяч на прежнее место

(1) Кто может устанавливать мяч на прежнее место: Согласно Правилам мяч игрока может быть *установлен* на прежнее место только:

- Игроком, или
- Другим человеком, который поднял этот мяч или вызвал его *сдвиг* (даже если это ему не разрешалось Правилами).

Если игрок сыграет мяч, который был *установлен* на прежнее место кем-либо, не имеющим на это права, игрок получает **один удар штрафа**.

(2) *How Ball Must Be Replaced*. The ball must be *replaced* by setting it down on the required spot and letting it go so that it stays on that spot.

If the player plays a ball that was *replaced* in a wrong way but on the required spot, the player gets **one penalty stroke**.

c. Spot Where Ball Is Replaced

The ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated), **except** when the ball must be *replaced* on a different spot under Rules 14.2d(2) and 14.2e.

If the ball was at rest on, under or against any *immovable obstruction, integral object, boundary object* or growing or attached natural object:

- The “spot” of the ball includes its vertical location relative to the ground.
- This means that the ball must be *replaced* on its original spot on, under or against such object.

If any *loose impediments* were removed as a result of the ball being lifted or *moved* or before the ball was *replaced*, they do not need to be replaced.

For restrictions on removing *loose impediments* before *replacing* a lifted or *moved* ball see Rule 15.1a, Exception 1.

d. Where to Replace Ball When Original Lie Altered

If the *lie* of a lifted or *moved* ball that must be *replaced* is altered, the player must *replace* the ball in this way:

(2) *Как мяч должен устанавливаться*. Мяч должен быть *установлен* следующим образом: мяч необходимо положить на требуемое место и отпустить его так, чтобы он остался на этом месте.

Если игрок сыграет мяч, который был *установлен* неправильным способом, но на требуемое место, игрок получает **один удар штрафа**.

c. Место, на которое устанавливается мяч

Мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое если неизвестно, должно быть определено приблизительно), **за исключением** случаев, когда мяч должен быть *установлен* на другое место согласно Правилам 14.2d(2) и 14.2e.

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

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

Если какая-либо *свободная помеха* была удалена в результате поднятия или *сдвига* мяча, либо до того, как мяч был *установлен* на прежнее место, то ее не нужно возвращать на место.

Чтобы узнать, какие ограничения накладываются на удаление *свободных помех* перед *установкой* на прежнее место поднятого или *сдвинутого* мяча, см. Правило 15.1a, Исключение 1.

d. Куда устанавливать мяч, если первоначальное положение мяча изменилось

Если *положение* поднятого или *сдвинутого* мяча, который должен быть *установлен* на прежнее место, изменилось, то игрок должен *установить* мяч следующим образом:

(1) Ball in Sand. When the ball was in sand, whether in a *bunker* or anywhere else on the *course*:

- In *replacing* the ball on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2c), the player must re-create the original *lie* as much as possible.
- In re-creating the *lie*, the player may leave a small part of the ball visible if the ball had been covered by sand.

If the player fails to re-create the *lie* in breach of this Rule, the player has played from a *wrong place*.

(2) Ball Anywhere Except in Sand. When the ball was anywhere except in sand, the player must *replace* the ball by placing it on the nearest spot with a *lie* most similar to the original *lie* that is:

- Within one *club-length* from its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2c),
- Not nearer the *hole*, and
- In the same *area of the course* as that spot.

If the player knows that the original *lie* was altered but does not know what the *lie* was, the player must estimate the original *lie* and *replace* the ball under (1) or (2).

Exception – For Lies Altered While Play is Stopped and Ball Has Been Lifted, see Rule 5.7d.

e. What to Do If Replaced Ball Does Not Stay on Original Spot

If the player tries to *replace* a ball but it does not stay on its original spot, the player must try a second time.

(1) Мяч находился в песке. Если мяч находился в состоянии покоя в песке, будь то в *бункере* или где-либо еще на *гольф-поле*, то:

- При *установке* мяча на его первоначальное место (которое если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2c), игрок должен как можно тщательнее воссоздать первоначальное *положение* мяча.
- Если мяч был покрыт песком, то при воссоздании *положения* мяча, игрок может оставить небольшую часть мяча видимой.

Если игрок не воссоздал *положение* мяча в нарушение этого Правила, то игрок сыграл с *неверного места*.

(2) Мяч находился не в песке. Если мяч находился в состоянии покоя где-либо, кроме песка, то игрок должен *установить* мяч на ближайшее место, в котором *положение* мяча будет наиболее похожим на первоначальное *положение* мяча, и которое:

- Находится в пределах одной *длины клюшки* от первоначального места (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2c),
- Находится не ближе к *лунке*, и
- Находится в той же *области гольф-поля*, что и первоначальное место.

Если игроку известно, что первоначальное *положение* мяча было изменено, но неизвестно, каким оно было, то игрок должен определить первоначальное *положение* приблизительно и *установить* мяч в соответствии с п.(1) или п.(2).

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

е. Что делать, если установленный мяч не остается на первоначальном месте

Если игрок пытается *установить* мяч, но мяч не остается на первоначальном месте, то игрок должен повторить попытку.

If the ball again does not stay on that spot, the player must *replace* the ball by placing it on the nearest spot where the ball will stay at rest, **but** with these limits depending on where the original spot is located:

- The spot must not be nearer the *hole*.
- Original Spot in General Area. The nearest spot must be in the *general area*.
- Original Spot in Bunker or Penalty Area. The nearest spot must be either in the same *bunker* or in the same *penalty area*.
- Original Spot on Putting Green. The nearest spot must be either on the *putting green* or in the *general area*.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 14.2: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); **23.5** (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

Если мяч снова не остается на этом месте, то игрок должен *установить* этот мяч на ближайшее место (но не ближе к *лунке*), на котором мяч останется в состоянии покоя, **но** с учетом следующих ограничений, в зависимости от того, где находилось первоначальное место:

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

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.2: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

14.3 Dropping Ball in Relief Area

This Rule applies whenever a player must *drop* a ball in taking relief under a Rule, including when the player must complete taking relief by placing a ball under Rule 14.3c(2).

If the player *improves* the *relief area* before or when *dropping* a ball, see Rule 8.1.

a. Original Ball or Another Ball May Be Used

The player may use the original ball or another *ball*.

This means that the player may use any ball each time he or she *drops* or places a ball under this Rule.

b. Ball Must Be Dropped in Right Way

The player must *drop* a ball in the right way, which means all three of these things:

(1) Player Must Drop Ball. The ball must be *dropped* only by the player. Neither the player's *caddie* nor anyone else may do so.

(2) Ball Must Be Dropped Straight Down from Knee Height Without Touching Player or Equipment. The player must let go of the ball from a location at knee height so that the ball:

- Falls straight down, without the player throwing, spinning or rolling it or using any other motion that might affect where the ball will come to rest, and
- Does not touch any part of the player's body or *equipment* before it hits the ground.

"Knee height" means the height of the player's knee when in a standing position.

14.3 Вбрасывание мяча в области рельефа

Это Правило применяется каждый раз, когда игрок при использовании рельефа согласно Правилу должен *вбрасывать* мяч, включая случаи, когда игрок должен завершить процедуру рельефа *установкой* мяча согласно Правилу 14.3с(2).

Если игрок перед *вбрасыванием* или во время *вбрасывания* *улучшает область рельефа*, см. Правило 8.1.

a. Можно использовать первоначальный мяч или другой мяч

Игрок может использовать первоначальный мяч или другой мяч.

Это означает, что игрок может использовать любой мяч каждый раз, когда он *вбрасывает* или *устанавливает* мяч согласно этому Правилу.

b. Мяч должен вбрасываться правильным способом

Игрок должен *вбрасывать* мяч правильным способом, что означает соответствие всем трем нижеперечисленным пунктам:

(1) Мяч должен вбрасываться игроком. Мяч должен быть *брошен* только самим игроком. Ни *кедди*, ни кто-либо другой не могут делать это.

(2) Мяч должен вбрасываться с высоты колена, вертикально вниз, не касаясь игрока или снаряжения. Игрок должен отпустить мяч с высоты колена, так чтобы:

- Мяч падал вертикально вниз, а игрок при этом не бросал, не закручивал и не прокатывал мяч, а также не использовал какое-либо другое движение, которое могло бы повлиять на то, где этот мяч мог бы прийти в состояние покоя, и
- Мяч не касался какой-либо части тела игрока или *снаряжения* до того, как он ударится о землю.

"Высота колена" означает высоту, на которой расположено колено игрока в положении стоя.

(3) *Ball Must Be Dropped in Relief Area*. The ball must be *dropped* in the *relief area*. The player may stand either inside or outside the *relief area* when *dropping* the ball.

If a ball is *dropped* in a wrong way in breach of one or more of these three requirements:

- The player must *drop* a ball again in the right way, and there is no limit to the number of times the player must do so.
- A ball *dropped* in the wrong way does not count as one of the two *drops* required before a ball must be placed under Rule 14.3c(2).

If the player does not *drop* again and instead makes a *stroke* at the ball from where it came to rest after being *dropped* in a wrong way:

- If the ball was played from the *relief area*, the player gets **one penalty stroke** (but has not played from a *wrong place* under Rule 14.7a).
- **But** if the ball was played from outside the *relief area*, or after it was placed when required to be *dropped* (no matter where it was played from), the player gets the **general penalty**.

c. Ball Dropped in Right Way Must Come to Rest in Relief Area

This Rule applies only when a ball is *dropped* in the right way under Rule 14.3b.

(1) *Player Has Completed Taking Relief When Ball Dropped in Right Way Comes to Rest in Relief Area*. The ball must come to rest in the *relief area*.

It does not matter whether the ball, after hitting the ground, touches any person, *equipment* or other *outside influence* before coming to rest:

(3) *Мяч должен вбрасываться в области рельефа*. Мяч должен быть *вброшен* в *области рельефа*. Игрок при *вбрасывании* мяча может стоять как внутри *области рельефа*, так и вне ее.

Если мяч *вброшен* неправильным способом в нарушение одного или нескольких вышеперечисленных требований:

- Игрок должен заново *вбросить* мяч правильным способом, и количество таких *вбрасываний* не ограничивается.
- *Вбрасывание*, при котором мяч *вброшен* неправильным способом, не учитывается в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед *установкой* мяча согласно Правилу 14.3c(2).

Если игрок не *вбрасывает* мяч повторно, а вместо этого выполняет *удар* по мячу, который пришел в состояние покоя после того, как был *вброшен* неправильным способом:

- Если мяч был сыгран из *области рельефа*, то игрок получает **один удар штрафа** (игрок не сыграл мяч с *неверного места*, что запрещено Правилем 14.7a).
- **Однако**, если мяч был сыгран с места, находящегося за пределами *области рельефа*, или был сыгран, будучи установлен, в то время как требовалось его *вбросить* (неважно, где он пришел в состояние покоя), то игрок получает **основной штраф**.

c. Мяч, брошенный правильным способом, должен прийти в состояние покоя в области рельефа

Это Правило применяется только тогда, когда мяч *вброшен* правильным способом согласно Правилу 14.3b.

(1) *Игрок завершил процедуру использования рельефа, когда мяч, брошенный правильным способом, пришел в состояние покоя в области рельефа*. Мяч должен прийти в состояние покоя в *области рельефа*.

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

- If the ball comes to rest in the *relief area*, the player has completed taking relief and must play the ball as it lies.
- If the ball comes to rest outside the *relief area*, the player must use the procedures in Rule 14.3c(2).

In either case, there is no penalty to any player if a ball *dropped* in the right way accidentally hits any person, *equipment* or other *outside influence* before coming to rest.

Exception – When Ball Dropped in Right Way is Deliberately Deflected or Stopped by Any Person: For what to do when the *dropped* ball is deliberately deflected or stopped by any person before it comes to rest, see Rule 14.3d.

(2) What to Do if Ball Dropped in Right Way Comes to Rest Outside Relief Area. If the ball comes to rest outside the *relief area*, the player must *drop* a ball in the right way a second time.

If that ball also comes to rest outside the *relief area*, the player must then complete taking relief by placing a ball using the procedures for *replacing* a ball in Rules 14.2b(2) and 14.2e:

- The player must place a ball on the spot where the ball *dropped* the second time first touched the ground.
- If the placed ball does not stay at rest on that spot, the player must place a ball on that spot a second time.
- If the ball placed a second time also does not stay on that spot, the player must place a ball on the nearest spot where the ball will stay at rest, subject to the limits in Rule 14.2e.

- Если мяч пришел в состояние покоя в *области рельефа*, то игрок завершил процедуру использования рельефа, и мяч должен играть, как он лежит.
- Если мяч пришел в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен использовать процедуры, предусмотренные Правилом 14.3c(2).

В любом из этих случаев, если мяч, *вброшенный* правильным способом, случайно попадает в какого-либо человека, *снаряжение* или другой *внешний фактор* перед тем, как прийти в состояние покоя, то штрафа нет ни для кого из игроков.

Исключение – Мяч, брошенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком: Чтобы узнать порядок действий в случае, когда *вброшенный* мяч, перед тем как прийти в состояние покоя, был намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком см. Правило 14.3d.

(2) Что делать, если мяч, брошенный правильным способом, приходит в состояние покоя за пределами области рельефа. Если мяч приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен повторно *вбросить* мяч правильным способом.

Если этот мяч вновь приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен завершить процедуру использования рельефа, установив мяч с помощью процедур *установки* мяча, предусмотренных Правилами 14.2b(2) и 14.2e:

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

d. What to Do if Ball Dropped in Right Way is Deliberately Deflected or Stopped by Person

For purposes of this Rule, a *dropped* ball is “deliberately deflected or stopped” when:

- A person deliberately touches the ball in motion after it hits the ground, or
- The ball in motion hits any *equipment* or other object or any person (such as the player’s *caddie*) that a player deliberately positioned or left in a particular location so that the *equipment*, object or person might deflect or stop the ball in motion.

When a ball *dropped* in the right way is deliberately deflected or stopped by any person (whether in the *relief area* or outside the *relief area*) before it comes to rest:

- The player must *drop* a ball again, using the procedures in Rule 14.3b (which means that the ball that was deliberately deflected or stopped does not count as one of the two *drops* required before a ball must be placed under Rule 14.3c(2)).
- If the ball was deliberately deflected or stopped by any player or his or her *caddie*, that player gets the **general penalty**.

Exception – When There Is No Reasonable Chance Ball Will Come to Rest in Relief Area: If a ball *dropped* in the right way is deliberately deflected or stopped (whether in the *relief area* or outside the *relief area*) when there is no reasonable chance it will come to rest in the *relief area*:

- There is no penalty to any player, and
- The *dropped* ball is treated as having come to rest outside the *relief area* and counts as one of the two *drops* required before a ball must be placed under Rule 14.3c(2).

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

Для целей этого Правила считается, что *брошенный* мяч «намеренно отклонен или остановлен», если:

- Человек намеренно касается движущегося мяча после того, как тот коснулся земли, или
- Движущийся мяч попадает в какое-либо *снаряжение* или другой объект или какого-либо человека (например, *кедди* игрока), которого игрок намеренно расположил или оставил в определенной позиции так, чтобы эти *снаряжение*, объект или человек могли отклонить или остановить движущийся мяч.

Если мяч, *брошенный* правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком (неважно в пределах или за пределами *области релифа*) до того, как мяч пришел в состояние покоя:

- Игрок должен *бросить* мяч снова, используя процедуры, предусмотренные Правилom 14.3b (а это означает, что *вбрасывание* мяча, который был намеренно отклонен или остановлен, не учитывается в числе *двух вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча согласно Правилу 14.3c(2)).
- Если мяч был намеренно отклонен или остановлен каким-либо игроком или его *кедди*, то этот игрок получает **основной штраф**.

Исключение – Когда отсутствует реальная возможность того, что мяч придет в состояние покоя в области релифа: Если мяч, *брошенный* правильным способом, намеренно отклонен или остановлен (неважно в пределах или за пределами *области релифа*), когда отсутствует реальная возможность того, что мяч придет в состояние покоя в *области релифа*:

- Штрафа нет никому из игроков, и
- Считается, что *брошенный* мяч пришел в состояние покоя за пределами *области релифа*, и это *вбрасывание* учитывается

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place or Playing Ball that was Placed Instead of Dropped in Breach of Rule 14.3: *General Penalty* under Rule 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

See Rules 22.2 (in *Foursomes*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* is treated as action of the player); **23.5** (in *Four-Ball*, either *partner* may act for the *side* and action by the *partner* concerning the player's ball or *equipment* is treated as action of the player).

14.4 When Player's Ball is Back in Play after Original Ball Was Out of Play

When a player's ball *in play* is lifted from the *course* or is *lost* or *out of bounds*, the ball is no longer *in play*.

The player has a ball *in play* again only when he or she:

- Plays the original ball or another ball from the *teeing area*, or

Replaces, *drops* or places the original ball or another ball on the *course* with the intent for that ball to be *in play*.

If the player returns a ball to the *course* in any way with the intent for it to be *in play*, the ball is *in play* even if it was:

- *Substituted* for the original ball when not allowed under the Rules, or

в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча согласно Правилу 14.3c(2).

Штраф за игру мячом с неверного места или за игру мячом, который вместо вбрасывания был установлен в нарушение Правила 14.3: *Основной штраф* согласно Правилу 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

См. Правило 22.2 (в формате *Форсом* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* приравниваются к действиям игрока); **Правило 23.5** (в формате *Форбол* любой из *партнеров* может действовать за *сторону*, а действия *партнера* в отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

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

Когда находящийся в *игре* мяч игрока поднят с *гольф-поля* или *потерян* или оказался *за пределами гольф-поля*, то он больше не находится в *игре*.

У игрока снова есть мяч в *игре*, только когда он:

- Играет первоначальным мячом или другим мячом из *области-ти*, или
- *Устанавливает* на прежнее место, *вбрасывает* или *устанавливает* на *гольф-поле* первоначальный мяч или другой мяч с намерением ввести его в *игру*.

Если игрок любым способом возвращает мяч на *гольф-поле* с намерением ввести его в *игру*, этот мяч находится в *игре*, даже если он был:

- *Заменен* другим мячом, когда это не было разрешено Правилами, или

- *Replaced, dropped* or placed (1) in a *wrong place*, (2) in a wrong way or (3) by using a procedure that did not apply.

A *replaced* ball is *in play* even if the *ball-marker* marking its spot has not been removed.

14.5 Correcting Mistake Made in Substituting, Replacing, Dropping or Placing Ball

a. Player May Lift Ball to Correct Mistake Before Ball Is Played

When a player has *substituted* another ball for the original ball when not allowed under the Rules or the player's ball *in play* was *replaced, dropped* or placed (1) in a *wrong place* or came to rest in a *wrong place*, (2) in a wrong way or (3) by using a procedure that did not apply:

- The player may lift the ball without penalty and correct the mistake.
- **But** this is allowed only before the ball is played.

b. When Player May Change to a Different Rule or Relief Option When Correcting Mistake in Taking Relief

When correcting a mistake in taking relief, whether the player must use the same Rule and relief option originally used or may change to a different Rule or relief option depends on the nature of the mistake:

(1) When Ball Was Put in Play under Rule That Did Not Apply.

- In correcting this mistake, the player may use any Rule that applies to his or her situation.
- For example, if the player mistakenly took unplayable ball relief for his or her ball in a *penalty area* (which Rule 19.1 does not allow), the player must correct the mistake by either *replacing* the ball (if it had been lifted) under Rule 9.4, or taking penalty relief

- Установлен на прежнее место, *вброшен* или установлен (1) в *неверном месте*, (2) неправильным способом или (3) с использованием неприменимой процедуры.

Установленный на прежнее место мяч находится в *игре* даже если *маркер мяча*, которым *замаркировано* его местоположение, не был удален.

14.5 Исправление ошибки, допущенной при замене, установке на прежнее место, вбрасывании или установке мяча

a. Игрок может поднять мяч, чтобы исправить ошибку, до того, как мяч сыгран

Если игрок *заменял* свой первоначальный мяч другим мячом тогда, когда это не разрешалось Правилами, или мяч игрока был *установлен* на прежнее место, *вброшен* или установлен (1) в *неверном месте* (или пришел в состояние покоя в *неверном месте*), (2) неправильным способом или (3) с использованием неприменимой процедуры:

- Игрок без штрафа может поднять мяч и исправить ошибку.
- **Однако** это разрешается только до того, как мяч сыгран.

b. Когда игрок может поменять Правило или вариант релифа, если он исправляет ошибку при использовании релифа.

Если игрок исправляет ошибку при использовании релифа, то в зависимости от природы этой ошибки, игрок либо должен использовать то же самое Правило и вариант релифа, либо он может поменять Правило или вариант релифа:

(1) Если мяч был введен в игру по неприменимому Правилу.

- При исправлении ошибки такого рода игрок может использовать любое Правило, которое применимо в его ситуации.
- Например, если игрок по ошибке использовал релиф для неиграемого мяча, который находился в *штрафной области* (что не разрешено Правилем 19.1), игрок должен исправить

under Rule 17 and may use any relief option under that Rule that applies to his or her situation.

(2) When Ball Was Put in Play under Rule That Applied but Ball Was Dropped or Placed in Wrong Place.

- In correcting this mistake, the player must go on to take relief under the same Rule but may use any relief option under that Rule that applies to his or her situation.
- For example, if when taking relief for an unplayable ball, the player used the lateral relief option Rule (19.2c) and mistakenly *dropped* the ball outside the required *relief area*, in correcting the mistake the player must go on to take relief under Rule 19.2 but may use any of the relief options in Rule 19.2a, b or c.

(3) When Ball Was Put in Play under Rule That Applied and Was Dropped or Placed in Right Place, but Rule Requires Ball to Be Dropped or Placed Again.

- In correcting this mistake, the player must go on to take relief using the same Rule and the same relief option under that Rule.
- For example, if when taking relief for an unplayable ball, the player used the lateral relief option (Rule 19.2c) and the ball was (1) *dropped* in the right *relief area* but (2) was *dropped* in a wrong way (see Rule 14.3b) or came to rest outside the *relief area* (see Rule 14.3c), in correcting the mistake the player must go on to take relief under Rule 19.2 and must use the same relief option (lateral relief under Rule 19.2c).

эту ошибку, либо *установив* мяч на прежнее место согласно Правилу 9.4 (если он был поднят), либо использовав рельеф со штрафом согласно Правилу 17, и при этом он может использовать любую опцию рельефа этого Правила, которая применима в его ситуации.

(2) Если мяч был введен в игру по применимому Правилу, но мяч был брошен или установлен в неверном месте.

- При исправлении ошибки такого рода игрок должен продолжать использовать рельеф согласно тому же самому Правилу, но может использовать любой вариант рельефа этого Правила, применимый в его ситуации.
- Например, если для неиграемого мяча игрок использует вариант бокового рельефа (Правило 19.2c) и по ошибке сбрасывает мяч за пределами требуемой *области рельефа*, то при исправлении этой ошибки игрок должен продолжать использовать рельеф согласно Правилу 19.2, но может использовать любой вариант рельефа, согласно Правилу 19.2a, b или c.

(3) Если мяч был введен в игру по применимому Правилу, а также был брошен или установлен в верном месте, но Правило предписывает сбросить или установить мяч повторно.

- При исправлении ошибки такого рода игрок должен продолжать использовать рельеф согласно тому же самому Правилу и используя тот же самый вариант рельефа этого Правила.
- Например, если для неиграемого мяча игрок использует вариант бокового рельефа (Правило 19.2c), и при этом мяч (1) брошен в правильной *области рельефа*, но (2) брошен неправильным способом (см. Правило 14.3b) или пришел в состояние покоя за пределами *области рельефа* (см. Правило 14.3c), то при исправлении этой ошибки игрок должен продолжать использовать рельеф согласно Правилу 19.2 и должен использовать тот же самый вариант рельефа (боковой рельеф согласно правилу 19.2c).

c. No Penalties for Ball Lifted to Correct Mistake

When a ball is lifted under Rule 14.5a to correct a mistake:

- The player does not count any penalty for actions that were taken relating to that ball after the mistake and before it was lifted, such as for accidentally causing it to *move* (see Rule 9.4b).
- **But** if those same actions were also in breach of a Rule relating to the ball that was put *in play* to correct the mistake (such as when those actions *improved the conditions affecting the stroke* for both the ball now *in play* and the original ball before it was lifted), the penalty applies to the ball now *in play*.

14.6 Making Next Stroke from Where Previous Stroke Made

This Rule applies whenever a player is required or allowed under the Rules to make the next *stroke* from where a previous *stroke* was made (that is, when taking *stroke-and-distance* relief, or playing again after a *stroke* that is cancelled or otherwise does not count).

- How the player must put a ball *in play* depends on the *area of the course* where that previous *stroke* was made.
- In all of these situations, the player may use either the original ball or another ball.

a. Previous Stroke Made from Teeing Area

The original ball or another ball must be played from anywhere inside the *teeing area* (and may be teed) under Rule 6.2b.

b. Previous Stroke Made from General Area, Penalty Area or Bunker

с. Штрафа нет за действия с мячом, который поднят для исправления ошибки

Когда мяч поднят согласно Правилу 14.5а, чтобы исправить ошибку:

- Игрок может не учитывать штрафы за действия, которые были совершены в отношении этого мяча после совершения этой ошибки и до поднятия мяча, например, за случайный *сдвиг* мяча (см. Правило 9.4b).
- **Однако**, если те же действия нарушили Правило также в отношении мяча, который был введен *в игру* для исправления ошибки (например, были *улучшены условия, влияющие на удар*, как для мяча, который стал мячом *в игре*, так и для первоначального мяча перед тем, как он был поднят), то штраф применяется в отношении мяча, который стал мячом *в игре*.

14.6 Выполнение следующего удара с места предыдущего удара

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

- Как именно игрок должен вводить мяч *в игру* зависит от того, в какой *области гольф-поля* был выполнен его предыдущий *удар*.
- Во всех таких ситуациях игрок может использовать либо первоначальный, либо другой мяч.

а. Предыдущий удар был выполнен из области-ти

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть сыгран из любого места *области-ти* согласно Правилу 6.2b (при этом мяч может быть приподнят над землей).

б. Предыдущий удар был выполнен из основной области, штрафной области или бункера

The original ball or another ball must be *dropped* in this *relief area* (see Rule 14.3):

- Reference Point: The spot where the previous *stroke* was made (which if not known must be estimated).
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the same *area of the course* as the reference point, and
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point.

c. Previous Stroke Made from Putting Green

The original ball or another ball must be placed on the spot where the previous *stroke* was made (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2), using the procedures for *replacing* a ball under Rules 14.2b(2) and 14.2e.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 14.6: General Penalty under Rule 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть *вброшен* в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

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

c. Предыдущий удар был выполнен на паттинг-грине

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть установлен на место, с которого был выполнен предыдущий *удар* (которое если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), с использованием процедур *установки* мяча, предусмотренных Правилами 14.2b(2) и 14.2e.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.6: Основной штраф согласно Правилу 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

14.7 Playing from Wrong Place

a. Place from Where Ball Must Be Played

After starting a hole:

- A player must make each *stroke* from where his or her ball comes to rest, **except** when the Rules require or allow the player to play a ball from another place (see Rule 9.1).
- A player must not play his or her ball *in play* from a *wrong place*.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 14.7a: General Penalty.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

b. How to Complete a Hole after Playing from Wrong Place in Stroke Play

(1) Player Must Decide Whether to Play Out Hole with Ball Played from Wrong Place or to Correct the Mistake by Playing from Right Place. What a player does next depends on whether it was a *serious breach* – that is, whether the player could have gained a significant advantage by playing from a *wrong place*:

- Not a Serious Breach. The player must play out the hole with the ball played from a *wrong place*, without correcting the mistake.
- Serious Breach.
 - The player must correct the mistake by playing out the hole with a ball played from a right place under the Rules.
 - If the player does not correct the mistake before making a *stroke* to begin another hole or, for the final hole of the *round*,

14.7 Игра с неверного места

a. Место, с которого должен играть мяч

После начала игры на лунке:

- Игрок должен выполнять каждый *удар* с того места, в котором его мяч пришел в состояние покоя, **за исключением** случаев, когда Правила предписывают или разрешают игроку сыграть мяч с другого места (см. Правило 9.1).
- Игроку нельзя играть свой, находящийся *в игре*, мяч с *неверного места*.

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

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

b. Как завершить лунку после игры с неверного места в игре на счет ударов

(1) Игрок должен решить, доигрывать ли лунку мячом, сыгранным с неверного места, или исправлять ошибку, сыграв с верного места. Порядок действий игрока зависит от того, имело ли место *серьезное нарушение*, то есть мог ли игрок получить существенное преимущество, сыграв с *неверного места*:

- Нарушение не было серьезным. Игрок должен доиграть лунку мячом, сыгранным с *неверного места*, без исправления ошибки.
- Нарушение было серьезным.
 - Игрок должен исправить ошибку, доиграв лунку мячом, сыгранным с верного места согласно Правилам.
 - Если игрок не исправляет ошибку до того, как выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной

before returning his or her *scorecard*, the player is **disqualified**.

- What to Do If Uncertain Whether Breach Is Serious. The player should play out the hole with both the ball played from a *wrong place* and a second ball played from a *right place* under the Rules.

(2) Player Who Tries to Correct Mistake Must Report to Committee. If the player tries to correct the mistake under (1) by playing a ball from a *right place*:

- The player must report the facts to the *Committee* before returning the *scorecard*.
- This applies whether the player played out the hole with only that ball or with two balls (and even if the player scores the same with both balls).

If the player does not report the facts to the *Committee*, he or she is **disqualified**.

(3) When Player Tried to Correct Mistake, Committee Will Decide Player's Score for Hole. The player's score for the hole depends on whether the *Committee* decides that there was a *serious breach* in playing the original ball from a *wrong place*:

- No Serious Breach.
 - The score with the ball played from a *wrong place* counts, and the player gets the **general penalty under Rule 14.7a** (which means that **two penalty strokes** are added to the score with that ball).
 - If a second ball was played, all strokes with that ball (including *strokes* made and any *penalty strokes* solely from playing that ball) do not count.
- Serious Breach.
 - The score with the ball played to correct the mistake of playing from a *wrong place* counts, and the player gets the

лунки *раунда*, до того, как сдаст свою *счетную карточку*, игрок **дисквалифицируется**.

- Что делать в случае сомнений, было ли нарушение серьезным. Игроку следует доиграть лунку как мячом, сыгранным с *неверного места*, так и вторым мячом, сыгранным с *верного места* в соответствии с Правилами.

(2) Игрок, исправлявший ошибку, должен сообщить об этом Комитету. Если игрок исправляет ошибку согласно п.(1), играя мяч с *верного места*:

- Игрок должен изложить эти факты *Комитету* до сдачи своей *счетной карточки*.
- Это требуется сделать независимо от того, доиграл игрок лунку только одним мячом или двумя мячами (и даже если счет игры двумя мячами одинаковый).

Если игрок не излагает эти факты *Комитету*, то он **дисквалифицируется**.

(3) Если игрок исправлял ошибку, то счет игрока на лунке определяет Комитет. Счет игрока на лунке зависит от того, произошло ли по мнению *Комитета* *серьезное нарушение* при игре первоначальным мячом с *неверного места*:

- Серьезного нарушения не было.
 - Засчитывается счет игры мячом, сыгранным с *неверного места*, и игрок получает **основной штраф** согласно **Правилу 14.7a** (в этом случае **два удара штрафа** добавляются к счету игры этим мячом).
 - Если игрок играл вторым мячом, то все удары по этому мячу (включая выполненные *удары* и все *удары штрафа*, полученные исключительно при игре этим мячом), не учитываются.
- Серьезное нарушение было.
 - Засчитывается счет игры мячом, сыгранным, чтобы исправить ошибку игры с *неверного места*, и игрок

general penalty under Rule 14.7a (which means that **two penalty strokes** are added to the score with that ball).

- The *stroke* made in playing the original ball from a *wrong place* and any more strokes with that ball (including *strokes* made and any penalty strokes solely from playing that ball) do not count.
- If the ball played to correct the mistake was also played from a *wrong place*:
 - If the *Committee* decides that this was not a *serious breach*, the player gets the **general penalty (two more penalty strokes)** under Rule 14.7a, making a **total of four penalty strokes** that are added to the score with that ball (two for playing the original ball from a *wrong place* and two for playing the other ball from a *wrong place*).
 - If the *Committee* decides that this was a *serious breach*, the player is **disqualified**.

получает **основной штраф** согласно Правилу 14.7a (в этом случае **два удара штрафа** добавляются к счету игры этим мячом).

- *Удар* по первоначальному мячу, когда он игрался с *неверного места*, и все последующие удары по этому мячу, (включая выполненные удары и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом) не учитываются.
- Если мяч, сыгранный, чтобы исправить ошибку, тоже был сыгран с *неверного места*:
 - Если по мнению *Комитета* *серьезного нарушения* не было, то игрок получает **основной штраф (еще два удара штрафа)** согласно Правилу 14.7a, что **в сумме даст четыре удара штрафа** (два удара за игру с *неверного места* первоначальным мячом и два удара за игру с *неверного места* другим мячом), которые добавляются к счету игры другим мячом.
 - Если по мнению *Комитета* произошло *серьезное нарушение*, то игрок **дисквалифицируется**.

VI. Free Relief (Rules 15-16)

Rule 15 – Relief from Loose Impediments and Movable Obstructions (including Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play)

Purpose: Rule 15 covers when and how the player may take free relief from loose impediments and movable obstructions.

- These movable natural and artificial objects are not treated as part of the challenge of playing the course, and a player is normally allowed to remove them when they interfere with play.
- But the player needs to be careful in moving loose impediments near his or her ball off the putting green, because there will be a penalty if moving them causes the ball to move.

15.1 Loose Impediments

a. Removal of Loose Impediment

Without penalty, a player may remove a *loose impediment* anywhere on or off the *course*, and may do so in any way (such as by using a hand or foot or a club or other *equipment*).

But there are two exceptions:

Exception 1 – Removing Loose Impediment Where Ball Must Be Replaced: Before *replacing* a ball that was lifted or *moved* from anywhere except the *putting green*:

VI. Релиф без штрафа (Правила 15-16)

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

В Правиле 15 говорится о том, когда и как игрок может использовать релиф без штрафа при вмешательстве свободных помех и подвижных препятствий:

- Такие природные и искусственные объекты не относятся к объектам, считающимся для игрока необходимым испытанием на гольф-поле, и в большинстве случаев игроку разрешено удалять их, если они мешают игре.
- Но игроку следует проявлять осторожность, когда он перемещает свободные помехи вблизи своего мяча, находящегося вне паттинг-зелена, поскольку, если перемещение свободной помехи вызовет сдвиг мяча, то игрок получит штраф.

15.1 Свободные помехи

a. Удаление свободной помехи

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

Однако существует два исключения:

Исключение 1 – Удаление свободных помех с места, на которое мяч должен быть установлен: Перед тем, как *установить* мяч, который был поднят или *сдвинут* где-либо, кроме *паттинг-зелена*:

- A player must not deliberately remove a *loose impediment* that, if moved when the ball was at rest, would have been likely to have caused the ball to *move*.
- If the player does so, he or she gets **one penalty stroke**, but the removed *loose impediment* does not need to be replaced.

This exception applies both during a *round* and while play is stopped under Rule 5.7a. It does not apply to a *loose impediment* that is removed as a result of *marking* the spot of a ball, *lifting* or *replacing* a ball or causing a ball to *move*.

Exception 2 – Restrictions on Deliberately Removing Loose Impediments to Affect Ball in Motion (see Rule 11.3).

b. Ball Moved When Removing Loose Impediment

If a player's removal of a *loose impediment* causes his or her ball to *move*:

- The ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).
- If the *moved* ball had been at rest anywhere except on the *putting green* (see Rule 13.1d) or in the *teeing area* (see Rule 6.2b(6)), the player gets **one penalty stroke** under Rule 9.4b, **except** when Rule 7.4 applies (no penalty for ball *moved* during search) or when another exception to Rule 9.4b applies.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 15.1: General Penalty Under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

- Игроку нельзя намеренно удалять какую-либо *свободную помеху*, перемещение которой могло бы вызвать *сдвиг* мяча, находящегося в состоянии покоя.
- Если игрок в такой ситуации удаляет *свободную помеху*, то он получает **один удар штрафа**, но возвращать на место удаленную *свободную помеху* не требуется.

Это Исключение применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7а. Но оно не относится к *свободной помехе*, которая была удалена во время *маркировки* местоположения мяча, поднятия, *сдвига* или *установки* мяча.

Исключение 2 - Ограничение на намеренное перемещение свободных помех с целью повлиять на движущийся мяч (см. Правило 11.3).

b. Мяч сдвинут при удалении свободной помехи

Если удаление игроком *свободной помехи* вызывает *сдвиг* его мяча:

- Этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Если *сдвинутый* мяч находился в состоянии покоя где-либо, кроме *паттинг-грин* (см. Правило 13.1d) или *области-ти* (см. Правило 6.2b(6)), то игрок получает **один удар штрафа** согласно Правилу 9.4b, **за исключением** случаев, когда применяется Правило 7.4 (отсутствует штраф за *сдвиг* мяча во время поиска) или применяется другое исключение к Правилу 9.4b.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.1: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

15.2 Movable Obstructions

This Rule covers free relief that is allowed from artificial objects that meet the definition of *movable obstruction*.

It does not give relief from *immovable obstructions* (a different type of free relief is allowed under Rule 16.1) or *boundary objects* or *integral objects* (no free relief is allowed).

a. Relief from Movable Obstruction

(1) Removal of Movable Obstruction. Without penalty, a player may remove a *movable obstruction* anywhere on or off the *course* and may do so in any way.

But there are two exceptions:

Exception 1 – Tee Markers Must Not be Moved When Ball Will Be Played from Teeing Area (see Rules 6.2b(4) and 8.1a(1)).

Exception 2 – Restrictions on Deliberately Removing Movable Obstruction to Affect a Ball in Motion (see Rule 11.3).

If a player's ball *moves* while he or she is removing a *movable obstruction*:

- There is no penalty, and
- The ball must be *replaced* on its original spot (which if not known must be estimated) (see Rule 14.2).

(2) Relief When Ball Is in or on Movable Obstruction Anywhere on Course Except on Putting Green. The player may take free relief by lifting the ball, removing the *movable obstruction* and *dropping* the original ball or another ball in this *relief area* (see Rule 14.3):

15.2 Подвижные препятствия

Это Правило разрешает релиф без штрафа при вмешательстве искусственных объектов, соответствующих определению *подвижное препятствие*.

Это Правило не предусматривает релиф при вмешательстве *неподвижных препятствий* (релиф другого типа разрешен Правилom 16.1), *граничных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля* (релиф без штрафа не разрешен).

a. Релиф при вмешательстве подвижного препятствия

(1) Удаление подвижного препятствия. Игрок без штрафа любым способом может удалить *подвижное препятствие*, находящееся в любом месте *гольф-поля* или вне его.

Однако существует два исключения:

Исключение 1 – Нельзя перемещать ти-маркеры, когда мяч играется из области-ти (см. Правила 6.2b(4) и 8.1a(1)).

Исключение 2 – Ограничение на умышленное удаление подвижных препятствий с целью воздействовать на движущийся мяч (см. Правило 11.3).

Если мяч игрока *сдвигается* в то время, когда игрок удаляет *подвижное препятствие*, то:

- Штрафа нет, и
- Этот мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (которое если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

(2) Релиф для случая, когда мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем, расположенного в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-грин. Игрок может воспользоваться релифом без штрафа, подняв этот мяч, удалив *подвижное препятствие* и *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области *релифа* (см. Правило 14.3):

- Reference Point: The estimated point right under where the ball was at rest in or on the *movable obstruction*.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One club-length, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the same *area of the course* as the reference point, and
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point.

(3) Relief When Ball Is in or on Movable Obstruction on Putting Green. The player may take free relief by:

- Lifting the ball and removing the *movable obstruction*, and
- Placing the original ball or another ball on the estimated spot right under where the ball was at rest in or on the *movable obstruction*, using the procedures for *replacing* a ball under Rule 14.2b(2) and 14.2e.

b. Relief for Ball Not Found but in or on Movable Obstruction

If a player's ball has not been found and it is *known or virtually certain* that it came to rest in or on a *movable obstruction* on the *course*, the player may use this relief option instead of taking *stroke-and-distance* relief:

- The player may take free relief under Rule 15.2a(2) or 15.2a(3), using the estimated point right under where the ball last crossed the edge of the *movable obstruction* on the *course* as the reference point.

- Точка-ориентир: Приблизительно определенная точка, расположенная непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого *подвижного препятствия* или на нем.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Одна длина клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - Должна быть в той же *области гольф-поля*, что и точка-ориентир, и
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир.

(3) Релиф для случая, когда мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем, расположенного на паттинг-грине. Игрок может воспользоваться релифом без штрафа:

- Подняв мяч и удалив это *подвижное препятствие*, и
- Установив первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, расположенное непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого *подвижного препятствия* или на нем, используя процедуры *установки* мяча согласно Правилам 14.2b(2) and 14.2e.

b. Релиф, если мяч не найден, но находится в подвижном препятствии или на нем

Если мяч игрока не был найден, но есть *знание или уверенность*, что он пришел в состояние покоя внутри находящегося на *гольф-поле* *подвижного препятствия* или на нем, то вместо рельефа *удар-и-расстояние* игрок может использовать нижеследующий релиф без штрафа:

- Игрок может применить релиф без штрафа согласно Правилу 15.2a(2) или 15.2a(3), используя в качестве точки-ориентира приблизительно определенную точку, расположенную непосредственно под тем местом, где мяч последний раз

- Once the player puts another ball *in play* to take relief in this way:
 - The original ball is no longer *in play* and must not be played.
 - This is true even if it is then found on the *course* before the end of the three-minute search time (see Rule 6.3b).

But if it is not *known or virtually certain* that the ball came to rest in or on a *movable obstruction* and the ball is *lost*, the player must take *stroke-and-distance* relief under Rule 18.2.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 15.2: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

пересек край этого находящегося на *гольф-поле подвижного препятствия*.

- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы воспользоваться таким рельефом:
 - Первоначальный мяч больше не находится в *игре* и игра им запрещена.
 - Это относится даже к ситуации, когда он найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b).

Однако, если мяч *потерян*, и при этом отсутствует *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя внутри *подвижного препятствия* или на нем, то игрок должен играть со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 18.2).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.2: Основной штраф, согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

15.3 Ball or Ball-Marker Helping or Interfering with Play

a. Ball on Putting Green Helping Play

Rule 15.3a applies only to a ball at rest on the *putting green*, not anywhere else on the *course*.

If a player reasonably believes that a ball on the *putting green* might help anyone's play (such as by serving as a possible backstop near the *hole*), the player may:

- *Mark* the spot of the ball and lift it under Rule 13.1b if it is his or her own ball, or if the ball belongs to another player, require the other player to *mark* the spot and lift the ball (see Rule 14.1).
- The lifted ball must be *replaced* on its original spot (see Rule 14.2).

In *stroke play* only:

- A player who is required to lift a ball may play first instead, and
- If two or more players agree to leave a ball in place to help any player, and that player then makes a *stroke* with the helping ball left in place, each player who made the agreement gets the **general penalty (two penalty strokes)**.

b. Ball Anywhere on Course Interfering with Play

(1) Meaning of Interference by Another Player's Ball. Interference under this Rule exists when another player's ball at rest:

- Might interfere with the player's area of intended *stance* or area of intended *swing*,

15.3 Мяч или маркер мяча, помогающий или мешающий игре

a. Мяч на паттинг-грине, помогающий игре

Правило 15.3а применяется только в случаях, когда мяч находится в состоянии покоя на *паттинг-грине*, но не в каком-либо другом месте *гольф-поля*.

Если у игрока есть основания полагать, что мяч на *паттинг-грине* может помочь чьей-либо игре (например, этот мяч может помешать другому мячу укатиться дальше от *лунки*), игрок может:

- *Замаркировать* местоположение этого мяча и поднять его согласно Правилу 13.1b, если это его мяч, или, если мяч принадлежит другому игроку, попросить этого игрока *замаркировать* местоположение и поднять этот мяч (см. Правило 14.1).
- Поднятый мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Только в *игре на счет ударов*:

- Игрок, которого попросили *замаркировать* и поднять мяч, вместо этого может первым сыграть его, и
- Если двое или несколько игроков договариваются оставить мяч на месте с целью помочь одному из них, а затем этот игрок выполняет *удар*, когда помогающий игре мяч остается на месте, то каждый игрок, который участвовал в договоренности, получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

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

(1) Когда мяч другого игрока мешает игре. По этому Правилу находящийся в покое мяч другого игрока мешает игре, если он:

- Может помешать планируемой *стойке* или планируемому *свингу* игрока, или

- Is on or close to the player's *line of play* such that, given the intended *stroke*, there is a reasonable chance the player's ball in motion could hit that ball, or
- Is close enough to distract the player in making the *stroke*.

(2) When Relief Is Allowed from Interfering Ball. If a player reasonably believes that another player's ball anywhere on the *course* might interfere with the player's own play:

- The player may require the other player to *mark* the spot and lift the ball (see Rule 14.1), and the ball must not be cleaned (**except** when lifted from the *putting green* under Rule 13.1b) and must be *replaced* on its original spot (see Rule 14.2).
- If the other player does not *mark* the spot before lifting the ball or cleans the lifted ball when not allowed, he or she gets **one penalty stroke**.
- In *stroke play* only, a player required to lift his or her ball under this Rule may play first instead.

A player is not allowed to lift his or her ball under this Rule based only on the player's own belief that the ball might interfere with another player's play.

If the player lifts his or her ball when not required to do so by the other player (**except** when lifting the ball on the *putting green* under Rule 13.1b), the player gets **one penalty stroke**.

c. Ball-Marker Helping or Interfering with Play

If a *ball-marker* might help or interfere with play, a player may:

- Move the *ball-marker* out of the way if it is his or her own, or

- Находится на *линии игры* или настолько близко к ней, что с учетом планируемого *удара* игрока существует реальная возможность, что движущийся мяч игрока попадет в этот мяч, или
- Находится настолько близко к игроку, что отвлекает его при выполнении *удара*.

(2) Когда мяч, который мешает игре, дает право на релиф. Если у игрока есть основания полагать, что мяч другого игрока, находящийся в любом месте *гольф-поля*, может помешать его игре, то:

- Этот игрок может попросить другого игрока *замаркировать* местоположение мяча и поднять этот мяч (см. Правило 14.1), при этом мяч нельзя очищать (**за исключением** случаев, когда мяч поднят на *паттинг-грине* согласно Правилу 13.1b), и затем мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).
- Если другой игрок не *маркирует* местоположение мяча перед тем, как его поднять, или очищает поднятый мяч, когда это не разрешено, то он получает **один удар штрафа**.
- Только в *игре на счет ударов*, игрок, которого попросили *замаркировать* и поднять мяч, может вместо этого первым сыграть его.

По этому Правилу игроку не разрешается поднимать свой мяч только потому, что он полагает, что его мяч может помешать игре другого игрока.

Если игрок поднимает свой мяч, когда его об этом не просил другой игрок (**за исключением** случаев поднятия мяча на *паттинг-грине* согласно Правилу 13.1b), то игрок получает **один удар штрафа**.

c. Маркер мяча, помогающий или мешающий игре

Если *маркер мяча* может помочь или помешать игре, игрок может:

- Переместить *маркер мяча* в сторону, если это его *маркер мяча*, или

- If the *ball-marker* belongs to another player, require that player to move the *ball-marker* out of the way, for the same reasons as he or she may require a ball to be lifted under Rules 15.3a and 15.3b.

The *ball-marker* must be moved out of the way to a new spot measured from its original spot, such as by using one or more clubhead-lengths.

Either the lifted ball must be *replaced* on its original spot (see Rule 14.2) or the *ball-marker* must be replaced to *mark* that spot.

Penalty for Breach of Rule 15.3: General Penalty.

This penalty also applies if the player:

- Makes a *stroke* without waiting for a helping ball or *ball-marker* to be lifted or moved after becoming aware that another player (1) intended to lift or move it under this Rule or (2) had required someone else to do so, or
- Refuses to lift his or her ball or move his or her *ball-marker* when required to do so and a *stroke* is then made by the other player whose play might have been helped or interfered with.

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 15.3: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

- Если *маркер мяча* принадлежит другому игроку - попросить его переместить *маркер мяча* в сторону по тем же причинам, по которым он может попросить поднять мяч согласно Правилам 15.3a и 15.3b.

Маркер мяча должен быть перемещен в сторону на новое место, расположенное на определенном расстоянии от первоначального места, например, в одной или нескольких длинах головки клюшки.

В этом случае либо поднятый мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (см. Правило 14.2), либо *маркер мяча* должен быть возвращен на место, на котором он *маркирует* местоположение мяча.

Штраф за нарушение Правила 15.3: Основной штраф.

Этот штраф также применяется, если игрок:

- Выполняет *удар*, не дожидаясь, когда помогающий игре мяч или *маркер мяча* будет поднят или перемещен после того, как игроку стало известно, что другой игрок (1) намерен поднять или переместить его согласно этому Правилу, или (2) попросил кого-либо другого сделать это, или
- Отказывается поднять свой мяч или переместить свой *маркер мяча*, когда его попросили об этом, и после этого *удар* выполнен игроком, чьей игре этот мяч или *маркер мяча* помогал или мешал.

Штраф за игру неправоммерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 15.3: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4).

Rule 16 – Relief from Abnormal Course Conditions (Including Immovable Obstructions), Dangerous Animal Condition, Embedded Ball

Purpose: Rule 16 covers when and how the player may take free relief by playing a ball from a different place, such as when there is interference by an abnormal course condition or a dangerous animal condition.

- These conditions are not treated as part of the challenge of playing the course, and free relief is generally allowed except in a penalty area.
- The player normally takes relief by dropping a ball in a relief area based on the nearest point of complete relief.

This Rule also covers free relief when a player's ball is embedded in its own pitch mark in the general area.

16.1 Abnormal Course Conditions (Including Immovable Obstructions)

This Rule covers free relief that is allowed from interference by *animal holes, ground under repair, immovable obstructions* or *temporary water*:

- These are collectively called *abnormal course conditions*, but each has a separate Definition.
- This Rule does not give relief from *movable obstructions* (a different type of free relief is allowed under Rule 15.2a) or *boundary objects* or *integral objects* (no free relief is allowed).

a. When Relief Is Allowed

Правило 16 – Релиф при вмешательстве гольф-поля в аномальном состоянии (в том числе неподвижных препятствий), опасной ситуации с животным, заглубившегося мяча

В Правиле 16 говорится о том, как и когда игрок может воспользоваться релифом без штрафа, то есть сыграть мяч с другого места, например, при вмешательстве гольф-поля в аномальном состоянии и опасной ситуации с животным.

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

В этом Правиле также говорится о релифе без штрафа, когда мяч игрока заглубился в своем собственном следе в основной области.

16.1 Гольф-поле в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия)

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

- Обобщенно они называются *гольф-поле в аномальном состоянии*, но у каждого из них есть отдельное Определение.
- Это Правило не предусматривает релиф при вмешательстве *подвижных препятствий* (релиф другого типа разрешен Правилем 15.2a), *границных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля* (релиф без штрафа не разрешен).

a. Когда разрешается релиф

(1) Meaning of Interference by Abnormal Course Condition.
Interference exists when any one of these is true:

- The player's ball touches or is in or on an *abnormal course condition*,
- An *abnormal course condition* physically interferes with the player's area of intended *stance* or area of intended swing, or
- Only when the ball is on the *putting green*, an *abnormal course condition* on or off the *putting green* intervenes on the *line of play*.

If the *abnormal course condition* is close enough to distract the player but does not meet any of these requirements, there is no interference under this Rule.

See Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-6 (the Committee may adopt a Local Rule denying relief from an *abnormal course condition* that only interferes with the area of intended *stance*).

(2) Relief Allowed Anywhere on Course Except When Ball Is in Penalty Area. Relief from interference by an *abnormal course condition* is allowed under Rule 16.1 only when both:

- The *abnormal course condition* is on the *course* (not *out of bounds*), and
- The ball is anywhere on the *course*, **except** in a *penalty area* (where the player's only relief is under Rule 17).

(3) No Relief When Clearly Unreasonable to Play Ball. There is no relief under Rule 16.1:

- When playing the ball as it lies is clearly unreasonable because of something other than an *abnormal course condition* (such as when a player is standing in *temporary water* or on an

(1) Что означает вмешательство гольф-поля в аномальном состоянии. Вмешательство имеет место, когда выполняется одно из нижеперечисленных условий:

- Мяч игрока касается гольф-поля в аномальном состоянии, лежит внутри него или на нем,
- Гольф-поле в аномальном состоянии физически вмешивается в область планируемой стойки игрока или область планируемого свинга, или
- Только когда мяч лежит на паттинг-грине - участок гольф-поля в аномальном состоянии на паттинг-грине или вне его находится на линии игры.

Если участок гольф-поля в аномальном состоянии находится рядом с игроком и отвлекает его, но не отвечает какому-либо из перечисленных условий, то вмешательства по данному Правилу нет.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила F-6 (Комитет может принять Местное правило, не разрешающее релиф в случае, если гольф-поле в аномальном состоянии вмешивается только в область планируемой стойки игрока).

(2) Релиф разрешен в любом месте гольф-поля, за исключением случаев, когда мяч находится в штрафной области. Релиф при вмешательстве гольф-поля в аномальном состоянии разрешается по Правилу 16.1 только тогда, когда соблюдаются оба условия:

- Участок гольф-поля в аномальном состоянии находится на гольф-поле (не за пределами гольф-поля), и
- Мяч лежит в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области (и в таком случае единственным вариантом релифа для игрока является релиф по Правилу 17).

(3) Релиф не предоставляется, когда играть мяч явно нецелесообразно. По Правилу 16.1 релиф не предоставляется:

- Когда очевидно, что играть мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство гольф-поля в аномальном состоянии (например, когда игрок стоит во

immovable obstruction but is unable to make a *stroke* because of where the ball lies in a bush), or

- When interference exists only because a player chooses a club, type of *stance* or swing or direction of play that is clearly unreasonable under the circumstances.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-23** (the *Committee* may adopt a Local Rule allowing free relief from interference by temporary immovable obstructions on or off the *course*).

b. Relief for Ball in General Area

If a player's ball is in the *general area* and there is interference by an *abnormal course condition* on the *course*, the player may take free relief by *dropping* the original ball or another ball in this *relief area* (see Rule 14.3):

- Reference Point: The nearest point of complete relief in the *general area*.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One club-length, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the *general area*,
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
 - There must be complete relief from all interference by the *abnormal course condition*.

c. Relief for Ball in Bunker

If a player's ball is in a *bunker* and there is interference by an *abnormal course condition* on the *course*, the player may take either free relief under (1) or penalty relief under (2):

временной воде или на *неподвижном препятствии*, но у него нет возможности выполнить *удар* потому, что мяч находится в кустах), или

- Когда вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила F-23** (*Комитет* может принять Местное правило, разрешающее рельеф без штрафа при вмешательстве временных неподвижных препятствий, расположенных на *гольф-поле* или вне его).

b. Рельеф для мяча в основной области

Если мяч игрока лежит в *основной области* и имеет место вмешательство *гольф-поля в аномальном состоянии*, находящегося на *гольф-поле*, то игрок может воспользоваться рельефом без штрафа, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Ближайшая точка полного рельефа в *основной области*.
- Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира: Одна длина клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - Должна быть в *основной области*,
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и,
 - Должен обеспечиваться полный рельеф, исключая вмешательство *гольф-поля в аномальном состоянии*.

c. Рельеф для мяча в бункере

Если мяч игрока лежит в *бункере*, и имеет место вмешательство *гольф-поля в аномальном состоянии*, находящегося на *гольф-поле*, то игрок может использовать рельеф без штрафа в соответствии с п.(1) или рельеф со штрафом в соответствии с п.(2):

(1) Free Relief: Playing from Bunker. The player may take free relief under Rule 16.1b, **except** that:

- The *nearest point of complete relief* and the *relief area* must be in the *bunker*.
- If there is no such *nearest point of complete relief* in the *bunker*, the player may still take this relief by using the *point of maximum available relief* in the *bunker* as the reference point.

(2) Penalty Relief: Playing from Outside Bunker (Back-On-the-Line Relief). For **one penalty stroke**, the player may *drop* the original ball or another ball (see Rule 14.3) in a *relief area* that is based on a reference line going straight back from the *hole* through the spot of the original ball:

- Reference Point: A point on the *course* chosen by the player that is on the reference line and is farther from the *hole* than that original spot (with no limit on how far back on the line):
 - In choosing this reference point, the player should indicate the point by using an object (such as a *tee*).
 - If the player *drops* the ball without having chosen this point, the reference point is treated as being the point on the line that is the same distance from the *hole* as where the *dropped* ball first touched the ground.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
 - May be in any *area of the course*, **but**

(1) Релиф без штрафа: Играть из бункера. Игрок может воспользоваться релифом без штрафа по Правилу 16.1b, с тем **исключением**, что:

- *Ближайшая точка полного релифа* должна находиться в этом бункере.
- Если такую *ближайшую точку полного релифа* найти не удастся, то игрок по-прежнему может воспользоваться релифом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира для определения *области релифа* *точку максимально возможного релифа* в этом бункере.

(2) Релиф со штрафом: Играть вне бункера (релиф назад-по-линии). С **одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в *области релифа*, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от *лунки* и проходит назад через местоположение первоначального мяча:

- Точка-ориентир: Точка на *гольф-поле*, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем первоначальное местоположение мяча (расстояние назад по линии не ограничивается):
 - Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, *подставки-ти*).
 - Если игрок *вбрасывает* мяч, не отметив такую точку, то точкой-ориентиром считается точка на линии, находящаяся на таком же расстоянии от *лунки*, что и место, где *вброшенный* мяч в первый раз коснулся земли.
- Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области релифа:
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и
 - Может быть в любой *области гольф-поля*, **но**

- If more than one *area of the course* is located within one *club-length* of the reference point, the ball must come to rest in the *relief area* in the same *area of the course* that the ball first touched when *dropped* in the *relief area*.

d. Relief for Ball on Putting Green

If a player's ball is on the *putting green* and there is interference by an *abnormal course condition* on the *course*, the player may take free relief by placing the original ball or another ball on the spot of the *nearest point of complete relief*, using the procedures for *replacing* a ball under Rules 14.2b(2) and 14.2e.

- The *nearest point of complete relief* must be either on the *putting green* or in the *general area*.
- If there is no such *nearest point of complete relief*, the player may still take this free relief by using the *point of maximum available relief* as the reference point, which must be either on the *putting green* or in the *general area*.

e. Relief for Ball Not Found but in or on Abnormal Course Condition

If a player's ball has not been found and it is *known or virtually certain* that the ball came to rest in or on an *abnormal course condition* on the *course*, the player may use this relief option instead of taking *stroke-and-distance* relief:

- The player may take relief under Rule 16.1b, c or d, using the estimated point where the ball last crossed the edge of the *abnormal course condition* on the *course* as the spot of the ball for purposes of finding the *nearest point of complete relief*.
- Once the player puts another ball *in play* to take relief in this way:

- Если в пределах одной *длины клюшки* от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, то мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч в первый раз коснулся, когда был вброшен в *области релифа*.

d. Релиф для мяча на паттинг-грине

Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, и имеет место вмешательство *гольф-поля в аномальном состоянии*, находящегося на *гольф-поле*, то игрок может воспользоваться релифом без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч на место *ближайшей точки полного релифа*, применив процедуры *установки* мяча согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

- *Ближайшая точка полного релифа* должна быть или на *паттинг-грине*, или в *основной области*.
- Если такую *ближайшую точку полного релифа* найти не удастся, то игрок по-прежнему может воспользоваться релифом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира *точку максимально возможного релифа*, которая должна находиться или на *паттинг-грине*, или в *основной области*.

e. Релиф для мяча, который находится на участке гольф-поля в аномальном состоянии, но не найден

Если мяч игрока не был найден, но есть *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на *участке гольф-поля в аномальном состоянии*, находящемся на *гольф-поле*, то вместо релифа *удар-и-расстояние* игрок может использовать следующий вариант релифа:

- Игрок может применить релиф согласно Правилу 16.1b, c или d, используя приблизительно определенную точку, в которой мяч в последний раз пересек границу *участка гольф-поля в аномальном состоянии*, находящемся на *гольф-поле*, как место нахождения мяча для целей определения *ближайшей точки полного релифа*.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы воспользоваться таким релифом:

- The original ball is no longer *in play* and must not be played.
- This is true even if it is then found on the *course* before the end of the three-minute search time (see Rule 6.3b)

But if it is not *known or virtually certain* that the ball came to rest in or on an *abnormal course condition* and the ball is *lost*, the player must take *stroke-and-distance* relief under Rule 18.2.

f. Relief Must Be Taken from Interference by No Play Zone in Abnormal Course Condition

In each of these situations, the ball must not be played as it lies:

(1) *When Ball Is in No Play Zone*. If the player's ball is in a *no play zone* in or on an *abnormal course condition* in the *general area*, in a *bunker* or on the *putting green*:

- *No Play Zone in General Area*. The player must take free relief under Rule 16.1b.
- *No Play Zone in Bunker*. The player must take free relief or penalty relief under Rule 16.1c(1) or (2).
- *No Play Zone on Putting Green*. The player must take free relief under Rule 16.1d.

(2) *When No Play Zone Interferes with Stance or Swing for Ball Anywhere on Course Except Penalty Area*. If a player's ball is outside a *no play zone* and is in the *general area*, in a *bunker* or on the *putting green*, and a *no play zone* (whether in an *abnormal course condition* or in a *penalty area*) interferes with the player's area of intended *stance* or area of intended *swing*, the player must either:

- Первоначальный мяч больше не находится *в игре* и игра им запрещена.
- Это относится даже к ситуации, когда он найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b)

Однако, если мяч потерян, и при этом отсутствует *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на *участке гольф-поля в аномальном состоянии*, то игрок должен использовать релиф *удар-и-расстояние* (см. Правило 18.2).

f. Обязательный релиф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, на участке гольф-поля в аномальном состоянии

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

(1) *Мяч лежит в зоне, запрещенной для игры*. Если мяч лежит в *зоне, запрещенной для игры*, которая расположена на *гольф-поле в аномальном состоянии* в *основной области*, в *бункере* или на *паттинг-грине*:

- *Зона, запрещенная для игры, находится в основной области*. Игрок должен использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.
- *Зона, запрещенная для игры, находится в бункере*. Игрок должен использовать релиф без штрафа или релиф со штрафом согласно Правилам 16.1c(1) или (2).
- *Зона, запрещенная для игры, находится на паттинг-грине*. Игрок должен использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1d.

(2) *Зона, запрещенная для игры, вмешивается в стойку или свинг игрока, а мяч лежит в любом месте гольф-поля, кроме штрафной области*. Если мяч игрока лежит в *основной области*, в *бункере* или на *паттинг-грине* и находится вне *зоны, запрещенной для игры*, но *зона, запрещенная для игры*, (находящаяся на *гольф-поле в аномальном состоянии* или в *штрафной области*) вмешивается в область

- Take relief if allowed under Rule 16.1b, c or d, depending on whether the ball is in the *general area*, in a *bunker* or on the *putting green*, or
- Take unplayable ball relief under Rule 19.

For what to do when there is interference by a *no play zone* for a ball in a *penalty area*, see Rule 17.1e.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 16.1: *General Penalty* under Rule 14.7a.

16.2 Dangerous Animal Condition

a. When Relief Is Allowed

A “dangerous *animal* condition” exists when a dangerous *animal* (such as poisonous snakes, stinging bees, alligators, fire ants or bears) near a ball could cause serious physical injury to the player if he or she had to play the ball as it lies.

A player may take relief under Rule 16.2b from interference by a dangerous *animal* condition no matter where his or her ball is on the *course*, **except** that relief is not allowed:

- When playing the ball as it lies is clearly unreasonable because of something other than the dangerous *animal* condition (for example, when a player is unable to make a *stroke* because of where the ball lies in a bush), or
- When interference exists only because the player chooses a club, type of *stance* or swing or direction of play that is clearly unreasonable under the circumstances.

b. Relief For Dangerous Animal Condition

планируемой *стойки* или область планируемого свинга игрока, то игрок должен:

- Использовать релиф, который разрешен Правилom 16.1b, c или d, в зависимости от того, лежит мяч в *основной области*, в *бункере* или на *паттинг-грине*, или
- Использовать релиф для неиграемого мяча согласно Правилу 19.

Чтобы узнать порядок действий, когда *зона, запрещенная для игры*, вмешивается в игру мячом, находящимся в *штрафной области*, см. Правило 17.1e.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.1: *Основной штраф*, согласно Правилу 14.7a.

16.2 Опасная ситуация с животным

a. Когда разрешен релиф

«Опасная ситуация с *животным*» имеет место, когда опасное *животное* (например, гремучая змея, крокодил, медведь, жалящие осы или огненные муравьи) находится около мяча и может причинить игроку серьезные телесные повреждения, если он будет играть мяч, как он лежит.

При вмешательстве опасной ситуации с *животными* игрок может использовать релиф согласно Правилу 16.2b, независимо от того, где на *гольф-поле* находится его мяч, **за исключением** двух случаев, когда такой релиф не разрешен:

- Когда очевидно, что играть мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство опасной ситуации с *животным* (например, когда у игрока нет возможности выполнить *удар* потому, что мяч находится в кустах), или
- Когда вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

b. Релиф при вмешательстве опасной ситуации с животным

When there is interference by a dangerous *animal* condition:

(1) When Ball Is Anywhere Except Penalty Area. The player may take relief under Rule 16.1b, c or d, depending on whether the ball is in the *general area*, in a *bunker* or on the *putting green*.

(2) When Ball Is in Penalty Area. The player may take free relief or penalty relief:

- Free Relief: Playing from Inside Penalty Area. The player may take free relief under Rule 16.1b, **except** that the *nearest point of complete relief* and the *relief area* must be in the *penalty area*.
- Penalty Relief: Playing from Outside Penalty Area.
 - The player may take penalty relief under Rule 17.1d.
 - If there is interference by a dangerous *animal* condition where the ball would be played after taking this penalty relief outside the *penalty area*, the player may take further relief under (1) without additional penalty.

For purposes of this Rule, the *nearest point of complete relief* means the nearest point (not nearer the *hole*) where the dangerous *animal* condition does not exist.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 16.2: General Penalty under Rule 14.7a.

Если имеет место вмешательство опасной ситуации с *животным*:

(1) Если мяч лежит в любом месте гольф-поля, кроме штрафной области. Игрок может воспользоваться релифом без штрафа в соответствии с Правилom 16.1b, с или d, в зависимости от того, лежит мяч в *основной области*, в *бункере* или на *паттинг-грине*.

(2) Если мяч лежит в штрафной области. Игрок может использовать релиф без штрафа или релиф со штрафом:

- Релиф без штрафа: Играть из штрафной области. Игрок может использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b, с тем **исключением**, что *ближайшая точка полного релифа* и *область релифа* должны находиться в этой *штрафной области*.
- Релиф со штрафом: Играть вне штрафной области.
 - Игрок может использовать релиф со штрафом согласно Правилу 17.1.
 - Если после использования такого релифа со штрафом вне *штрафной области* по-прежнему существует вмешательство опасной ситуации с *животным* в том месте, где будет играть мяч, то игрок может использовать еще один релиф без штрафа согласно п.(1).

Для целей этого Правилa *ближайшая точка полного релифа* означает ближайшую точку (не ближе к *лунке*), где отсутствует вмешательство опасной ситуации с *животным*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правилa 16.2: Основной штраф, согласно Правилу 14.7a.

16.3 Embedded Ball

a. When Relief Is Allowed

(1) *Ball Must Be Embedded in General Area*. Relief is allowed under Rule 16.3b only when a player's ball is *embedded* in the *general area*.

- There is no relief under this Rule if the ball is *embedded* anywhere except in the *general area*.
- **But** if the ball is *embedded* on the *putting green*, the player may *mark* the spot of the ball and lift and clean the ball, repair the damage caused by the ball's impact, and *replace* the ball on its original spot (see Rule 13.1c(2)).

Exceptions – When Relief Not Allowed for Ball Embedded in General Area: Relief under Rule 16.3b is not allowed:

- When the ball is *embedded* in sand in a part of the *general area* that is not cut to fairway height or less, or
- When interference by anything other than the ball being *embedded* makes the *stroke* clearly unreasonable (for example, when a player is unable to make a *stroke* because of where the ball lies in a bush).

(2) *Determining Whether Ball Is Embedded*. A player's ball is *embedded* only if:

- It is in its own pitch-mark made as a result of the player's previous *stroke*, and
- Part of the ball is below the level of the ground.

If the player cannot tell for sure whether the ball is in its own pitch-mark or a pitch-mark made by another ball, the player may treat the ball as *embedded* if it is reasonable to conclude from the available information that the ball is in its own pitch-mark.

16.3 Заглубившийся мяч

a. Когда разрешен релиф

(1) *Заглубившийся мяч должен находиться в основной области*. Правило 16.3b дает право на релиф только в случае, если мяч заглубился в *основной области*.

- Это Правило не дает права на релиф, если мяч заглубился где-либо, кроме как в *основной области*.
- **Однако**, если мяч заглубился на *паттинг-грине*, то игрок может *замаркировать* местоположение мяча, поднять и очистить этот мяч, устранить повреждение, получившееся при его приземлении, и *установить* этот мяч на первоначальное место (см. Правило 13.1c(2)).

Исключения – Когда не разрешен релиф для мяча, заглубившегося в основной области: Релиф согласно Правилу 16.3b не разрешен:

- Когда мяч заглубился в песке не на коротко стриженной части *основной области* (высота фервея или ниже), или
- Когда что-либо другое, кроме *заглубившегося* мяча, делает выполнение *удара* явно нецелесообразным (например, у игрока нет возможности выполнить *удар*, потому что ему мешает куст).

(2) *Определение того, заглубился ли мяч*. Мяч игрока является заглубившимся только, если:

- Он находится в своем собственном следе, образовавшемся в результате предыдущего *удара* игрока, и
- Часть мяча находится ниже уровня земли.

Если игрок не может сказать наверняка, находится его мяч в своем собственном следе или в следе от другого мяча, игрок может считать мяч *заглубившимся*, если имеющаяся информация дает основания для вывода, что мяч находится в своем собственном следе.

A ball is not *embedded* if it is below the level of the ground as a result of anything other than the player's previous *stroke*, such as when:

- The ball is pushed into the ground by someone stepping on it,
- The ball is driven straight into the ground without becoming airborne, or
- The ball was *dropped* in taking relief under a Rule.

b. Relief for Embedded Ball

When a player's ball is *embedded* in the *general area* and relief is allowed under Rule 16.3a, the player may take free relief by *dropping* the original ball or another ball in this *relief area* (see Rule 14.3):

- Reference Point: The spot right behind where the ball is *embedded*.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One club-length, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the *general area*, and
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-2** (the *Committee* may adopt a Local Rule allowing relief only for a ball *embedded* in an area cut to fairway height or less).

Penalty for Playing a Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 16.3: General Penalty under Rule 14.7a.

Мяч не является *заглубившимся*, если он находится ниже уровня земли не в результате предыдущего удара игрока, а по другой причине, например:

- Мяч вдавлен в землю кем-то наступившим на него,
- Мяч не находился в воздухе, а был вбит сразу в землю, или
- Мяч был *вброшен* при использовании рельефа согласно Правилу.

b. Релиф для заглубившегося мяча

Если мяч игрока *заглубился* в *основной области* и согласно Правилу 16.3a разрешен релиф, игрок может воспользоваться релифом без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Место, находящееся непосредственно позади места, где *заглубился* мяч.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Одна длина клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - Должна быть в *основной области*, и
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка ориентир.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила F-2** (*Комитет* может принять Местное правило, разрешающее релиф только для мяча, *заглубившегося* в области, подстриженной до высоты фервея или ниже).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.3: Основной штраф, согласно Правилу 14.7a.

16.4 Lifting Ball to See If It Lies in Condition Where Relief Allowed

If a player reasonably believes that his or her ball lies in a condition where free relief is allowed under Rule 15.2, 16.1 or 16.3, but cannot decide that without lifting the ball:

- The player may lift the ball to see if relief is allowed, **but:**
- The spot of the ball must first be *marked*, and the lifted ball must not be cleaned (**except** on the *putting green*) (see Rule 14.1).

If the player lifts the ball without having this reasonable belief (**except** on the *putting green* where the player may lift under Rule 13.1b), he or she gets **one penalty stroke**.

If relief is allowed and the player takes relief, there is no penalty even if the player did not *mark* the spot of the ball before lifting it or cleaned the lifted ball.

If relief is not allowed, or if the player chooses not to take relief that is allowed:

- The player gets **one penalty stroke** if he or she did not *mark* the spot of the ball before lifting it or cleaned the lifted ball when not allowed, and
- The ball must be *replaced* on its original spot (see Rule 14.2).

Penalty for Playing Incorrectly Substituted Ball or Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 16.4: General Penalty under Rule 6.3b or 14.7a.

If multiple Rule breaches result from a single act or related acts, see Rule 1.3c(4).

16.4 Поднятие мяча чтобы узнать, разрешен ли релиф там, где лежит мяч

Если у игрока есть основания полагать, что его мяч лежит в обстоятельствах, которые дают право на релиф без штрафа согласно Правилам 15.2, 16.1 или 16.3, но игрок не может это определить, не подняв мяч:

- Игрок может поднять мяч, чтобы проверить, разрешен ли релиф, **НО:**
- Местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а поднятый мяч нельзя очищать (**за исключением** ситуаций на *паттинг-грине*) (см. Правило 14.1).

Если игрок поднимает мяч, не имея на то достаточных оснований (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*, где игрок может поднимать мяч согласно Правилу 13.1b), то игрок получает **один удар штрафа**.

Если релиф разрешен, и игрок использует релиф, то штрафа нет даже в том случае, если игрок не *маркирует* местоположение мяча перед его поднятием или очищает поднятый мяч.

Если релиф не разрешен или игрок решает не использовать разрешенный релиф:

- Игрок получает **один удар штрафа**, если он не *маркирует* местоположение мяча перед его поднятием или очищает поднятый мяч, когда это не разрешено, и
- Мяч должен быть *установлен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 16.4: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло многократное нарушение Правил, то см. Правило 1.3c(4)..

VII. Penalty Relief (Rules 17-19)

Rule 17 –Penalty Areas

Purpose: *Rule 17 is a specific Rule for penalty areas, which are bodies of water or other areas defined by the Committee where a ball is often lost or unable to be played. For one penalty stroke, players may use specific relief options to play a ball from outside the penalty area.*

17.1 Options for Ball in Penalty Area

Penalty areas are defined as either red or yellow. This affects the player's relief options (see Rule 17.1d).

A player may stand in a *penalty area* to play a ball outside the *penalty area*, including after taking relief from the *penalty area*.

a. When Ball Is in Penalty Area

A ball is in a *penalty area* when any part of the ball:

- Lies on or touches the ground or anything else (such as any natural or artificial object) inside the edge of the *penalty area*, or
- Is above the edge or any other part of the *penalty area*.

If part of the ball is both in a *penalty area* and in another *area of the course*, see Rule 2.2c.

b. Player May Play Ball as It Lies in Penalty Area or Take Penalty Relief

The player may either:

VII. Релиф со штрафом (Правила 17-19)

Правило 17 – Штрафные области

Правило 17 – это специальное Правило для штрафных областей, которыми являются водоемы или другие определенные Комитетом области, где мяч часто теряется или его невозможно сыграть. С одним ударом штрафа игрок может использовать специальные варианты релифа и сыграть мяч из-за пределов штрафной области.

17.1 Варианты для мяча, находящегося в штрафной области

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

Игрок может стоять внутри *штрафной области*, чтобы сыграть мяч, находящийся вне *штрафной области*, в том числе после того, как он использовал релиф от *штрафной области*.

a. Когда мяч находится в штрафной области

Мяч находится в *штрафной области*, когда любая его часть:

- Лежит на поверхности или касается земли или чего-либо другого (например, какого-либо природного или искусственного объекта) внутри границ *штрафной области*, или
- Находится над границей или над любой другой частью *штрафной области*.

Если мяч одновременно находится в *штрафной области* и другой *области гольф-поля*, см. Правило 2.2c.

b. Игрок может играть мяч, как он лежит в штрафной области, или воспользоваться релифом со штрафом

Игрок может:

- Play the ball as it lies without penalty, under the same Rules that apply to a ball in the *general area* (which means there are no specific Rules limiting how a ball may be played from a *penalty area*), or
- Play a ball from outside the *penalty area* by taking penalty relief under Rule 17.1d or 17.2.

Exception – Relief Must Be Taken from Interference by No Play Zone in Penalty Area (see Rule 17.1e).

c. Relief for Ball Not Found but in Penalty Area

If a player's ball has not been found and it is *known or virtually certain* that the ball came to rest in a *penalty area*:

- The player may take penalty relief under Rule 17.1d or 17.2.
- Once the player puts another ball *in play* to take relief in this way:
 - The original ball is no longer *in play* and must not be played.
 - This is true even if it is then found on the *course* before the end of the three-minute search time (see Rule 6.3b).

But if it is not *known or virtually certain* that the ball came to rest in a *penalty area* and the ball is *lost*, the player must take *stroke-and-distance* relief under Rule 18.2.

d. Relief for Ball in Penalty Area

If a player's ball is in a *penalty area*, including when it is *known or virtually certain* to be in a *penalty area* even though not found, the player has these relief options, each for **one penalty stroke**:

- Сыграть мяч, как он лежит, без штрафа, по тем же Правилам, по которым играет мяч, находящийся в *основной области* (то есть, нет специальных Правил, которые определяют, как играть мяч из *штрафной области*), или
- Сыграть мяч из-за пределов *штрафной области*, используя рельеф со штрафом в соответствии с Правилами 17.1d или 17.2.

Исключение – Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая находится в штрафной области (см. Правило 17.1e).

с. Рельеф, когда мяч находится в штрафной области, но не найден

Если мяч игрока не был найден, но есть *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*:

- Игрок может использовать рельеф со штрафом согласно Правилам 17.1d или 17.2.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы использовать такой рельеф:
 - первоначальный мяч больше не является мячом в *игре*, и игра им запрещена.
 - это относится даже к ситуации, когда он впоследствии найден на *гольф-поле* до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b)

Однако, если мяч *потерян*, и при этом отсутствует *знание или уверенность*, что этот мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* согласно Правилу 18.2.

д. Рельеф для мяча в штрафной области

Если мяч игрока находится в *штрафной области*, включая ситуацию, когда мяч не был найден, но есть *знание или уверенность*, что мяч находится в *штрафной области*, у игрока есть три варианта рельефа, каждый с **одним ударом штрафа**:

(1) Stroke-and-Distance Relief. The player may play the original ball or another ball from where the previous *stroke* was made (see Rule 14.6).

(2) Back-On-the-Line Relief. The player may *drop* the original ball or another ball (see Rule 14.3) in a *relief area* that is based on a reference line going straight back from the *hole* through the estimated point where the original ball last crossed the edge of the *penalty area*:

- Reference Point: A point on the *course* chosen by the player that is on the reference line and is farther from the *hole* than the estimated point (with no limit on how far back on the line):
 - In choosing this reference point, the player should indicate the point by using an object (such as a *tee*).
 - If the player *drops* the ball without having chosen this point, the reference point is treated as being the point on the line that is the same distance from the *hole* as where the *dropped* ball first touched the ground.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
 - May be in any *area of the course* except the same *penalty area*, **but**
 - If more than one *area of the course* is located within one *club-length* of the reference point, the ball must come to rest in the *relief area* in the same *area of the course* that the ball first touched when *dropped* in the *relief area*.

(1) Релиф Удар-и-Расстояние. Игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места предыдущего *удара* (см. Правило 14.6).

(2) Релиф Назад-по-Линии. Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в *области релифа*, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от *лунки* и проходит назад через приблизительно определенную точку, в которой первоначальный мяч в последний раз пересек границу этой *штрафной области*:

- Точка-ориентир: Точка на *гольф-поле*, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от *лунки*, чем приблизительно определенная точка пересечения мячом границы *штрафной области* (расстояние назад по линии не ограничивается):
 - Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, *подставки-ти*)
 - Если игрок *вбрасывает* мяч, не отметив такую точку, то точкой-ориентиром считается точка на линии-ориентире, находящаяся на таком же расстоянии от *лунки*, что и место, где *вброшенный* мяч в первый раз коснулся земли.
- Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области релифа:
 - 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 одной *длины клюшки* от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, то мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч в первый раз коснулся, когда был *вброшен* в *области релифа*.

(3) Lateral Relief (Only for Red Penalty Area). When the ball last crossed the edge of a red *penalty area*, the player may *drop* the original ball or another ball in this lateral *relief area* (see Rule 14.3):

- Reference Point: The estimated point where the original ball last crossed the edge of the red *penalty area*.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: Two *club-lengths*, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
 - May be in any area of the *course* except the same *penalty area*, **but**
 - If more than one *area of the course* is located within two *club-lengths* of the reference point, the ball must come to rest in the *relief area* in the same *area of the course* that the ball first touched when *dropped* in the *relief area*.

See Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule B-2 (the Committee may adopt a Local Rule allowing lateral relief on the opposite side of a red *penalty area* at an equal distance from the *hole*).

e. Relief Must Be Taken from Interference by No Play Zone in Penalty Area

In each of these situations, the player must not play the ball as it lies:

(1) When Ball Is in No Play Zone in Penalty Area. The player must take penalty relief under Rule 17.1d or 17.2.

(2) When No Play Zone on Course Interferes with Stance or Swing for Ball in Penalty Area. If a player's ball is in a *penalty area*, and is

(3) Боковой рельеф (только для красной штрафной области). Если мяч последний раз пересек границу красной *штрафной области*, то игрок может вбросить первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей боковой *области рельефа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Приблизительно определённая точка, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу красной *штрафной области*.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Две длины клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
- 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 самой *штрафной области*, **но**
 - Если в пределах двух *длин клюшки* от точки-ориентира расположено несколько *областей гольф-поля*, то мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч в первый раз коснулся, когда был вброшен в *области рельефа*.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила B-2 (Комитет может принять Местное правило, разрешающее боковой рельеф на противоположной стороне красной *штрафной области* на равном расстоянии от лунки).

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

В каждой из следующих ситуаций игроку нельзя играть мяч, как он лежит:

(1) Если мяч лежит в зоне, запрещенной для игры, расположенной в штрафной области. Игрок должен использовать рельеф со штрафом согласно Правилу 17.1d или 17.2.

(2) Если зона, запрещенная для игры, вмешивается в стойку или свинг игрока для мяча в штрафной области. Если мяч игрока лежит в

outside a *no play zone* but a *no play zone* (whether in an *abnormal course condition* or in a *penalty area*) interferes with his or her area of intended *stance* or area of intended swing, the player must either:

- Take penalty relief outside the *penalty area* under Rule 17.1d or 17.2, or
- Take free relief by *dropping* the original ball or another ball in this *relief area* (if it exists) in the *penalty area* (see Rule 14.3):
 - Reference Point: The *nearest point of complete relief* from the *no play zone*.
 - Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
 - Limits on Location of Relief Area:
 - Must be in the same *penalty area* where the ball lies, and
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point.

But there is no free relief from interference by the *no play zone* under (2):

- When playing the ball as it lies **is** clearly unreasonable because of something other than the *no play zone* (for example, when a player **is** unable to make a *stroke* because of where the ball lies in a bush), or
- When interference exists only because the player chooses a club, type of *stance* or swing, or direction of play that is clearly unreasonable under the circumstances.

For what to do when there is interference by a *no play zone* for a ball anywhere except in a *penalty area*, see Rule 16.1f.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 17.1: General Penalty under Rule 14.7a.

штрафной области, но за пределами зоны, запрещенной для игры, и зона, запрещенная для игры (расположенная либо на гольф-поле в аномальном состоянии, либо в штрафной области) вмешивается в область планируемой стойки или область планируемого свинга игрока, игрок должен:

- Использовать релиф со штрафом за пределами этой *штрафной области* по Правилу 17.1d или 17.2, или
- Использовать релиф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области релифа (если таковая существует) внутри *штрафной области* (см. Правило 14.3):
 - Точка-ориентир: Ближайшая точка полного релифа, где нет вмешательства зоны, запрещенной для игры.
 - Размер области релифа, определяемый от точки ориентира: Одна длина клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
 - Ограничения на расположение области релифа:
 - Должна быть в той же *штрафной области*, в которой лежит мяч, и
 - Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир.

Однако релиф без штрафа при вмешательстве зоны, запрещенной для игры (согласно п.(2)), не предоставляется в следующих случаях:

- Когда очевидно, что играть мяч, как он лежит, нецелесообразно по иной причине, нежели вмешательство зоны, запрещенной для игры (например, когда у игрока нет возможности выполнить удар потому, что мяч находится в кустах), или
- Когда вмешательство имеет место только потому, что игрок выбирает клюшку, тип *стойки* или свинга либо направление игры, которые явно нецелесообразны в данных обстоятельствах.

Чтобы узнать порядок действий, когда зона, запрещенная для игры, вмешивается в игру мячом, находящимся за пределами *штрафной области*, см. Правило 16.1f.

17.2 Options After Playing Ball from Penalty Area

a. When Ball Played from Penalty Area Comes to Rest in Same or Another Penalty Area

If a ball played from a *penalty area* comes to rest in the same *penalty area* or another *penalty area*, the player may play the ball as it lies (see Rule 17.1b).

Or, for **one penalty stroke**, the player may take relief under any of these options:

(1) Normal Relief Options. The player may take *stroke-and-distance* relief under Rule 17.1d(1), back-on-the-line relief under Rule 17.1d(2) or, for a red *penalty area*, lateral relief under Rule 17.1d(3).

Under Rule 17.1d(2) or (3), the estimated point used to determine the *relief area* is where the original ball last crossed the edge of the *penalty area* where the ball now lies.

If the player takes *stroke-and-distance* relief by *dropping* a ball in the *penalty area* (see Rule 14.6) and then decides not to play the *dropped* ball from where it comes to rest:

- The player may take further relief outside the *penalty area* under Rule 17.1d(2) or (3) (for a red *penalty area*) or under Rule 17.2a(2).
- If the player does so, he or she gets **one more penalty stroke**, for a **total of two penalty strokes**: one stroke for taking *stroke-and-distance* relief, and one stroke for taking relief outside the *penalty area*.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 17.1: Основной штраф, согласно Правилу 14.7а.

17.2 Варианты действий после того, как мяч сыгран из штрафной области

а. Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же или другой штрафной области

Если мяч, сыгранный из *штрафной области*, приходит в состояние покоя в этой же *штрафной области* или другой *штрафной области*, игрок может играть мяч, как он лежит (см. Правило 17.1b).

Или с **одним ударом штрафа** игрок может использовать рельеф по любому из следующих вариантов:

(1) Обычные варианты рельефа. Игрок может использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 17.1d(1) или рельеф назад-по-линии по Правилу 17.1d(2), или, в случае красной *штрафной области*, - использовать боковой рельеф по Правилу 17.1d(3).

В случае использования рельефа по Правилам 17.1d(2) или (3) *область рельефа* задается приблизительно определенной точкой, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу той *штрафной области*, в которой этот мяч теперь лежит.

Если игрок использует рельеф *удар-и-расстояние*, *вбрасывая* мяч в *штрафной области* (см. Правило 14.6), а затем решает не играть *вброшенный* мяч с того места, где он пришел в состояние покоя:

- Игрок может использовать еще один рельеф за пределами *штрафной области* по Правилам 17.1d(2) или 17.1d(3) (в случае красной *штрафной области*), либо по Правилу 17.2a(2).
- В этом случае игрок получает **один дополнительный удар штрафа**, то есть **в общей сложности** он получит **два удара штрафа**: один удар за рельеф *удар-и-расстояние* и один удар за рельеф вне *штрафной области*.

(2) Extra Relief Option: Playing from Where Last Stroke Made Outside a Penalty Area. Instead of using one of the normal relief options under (1), the player may choose to play the original ball or another ball from where he or she made the last *stroke* from outside a *penalty area* (see Rule 14.6).

b. When Ball Played from Penalty Area Is Lost, Out of Bounds or Unplayable Outside Penalty Area

After playing a ball from a *penalty area*, a player may sometimes be required or choose to take *stroke-and-distance* relief because the original ball is either:

- *Out of bounds* or *lost* outside the *penalty area* (see Rule 18.2), or
- Unplayable outside the *penalty area* (see Rule 19.2a).

If the player takes *stroke-and-distance* relief by *dropping* a ball in the *penalty area* (see Rule 14.6) and then decides not to play the *dropped* ball from where it comes to rest:

- The player may take further relief outside the *penalty area* under Rule 17.1d(2) or (3) (for a red *penalty area*) or under Rule 17.2a(2).
- If the player does so, he or she gets **one more penalty stroke**, for a **total of two penalty strokes**: one stroke for taking *stroke-and-distance* relief, and one stroke for taking relief outside the *penalty area*.

The player may directly take such relief outside the *penalty area* without first *dropping* a ball in the *penalty area*, **but** still gets a **total of two penalty strokes**.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 17.2: General Penalty under Rule 14.7a.

(2) Дополнительный вариант рельефа: Играть с места предыдущего удара вне штрафной области. Вместо использования одного из обычных вариантов рельефа согласно п.(1), игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда он выполнил свой последний удар вне *штрафной области* (см. Правило 14.6).

b. Сыгранный из штрафной области мяч потерян, находится за пределами гольф-поля или является неиграемым за пределами штрафной области

В некоторых случаях игрок, сыграв из *штрафной области*, решает или вынужден использовать рельеф *удар-и-расстояние*, поскольку его первоначальный мяч:

- Находится за пределами гольф-поля или потерян вне *штрафной области* (см. Правило 18.2), или
- Находится в неиграемом положении вне *штрафной области* (см. Правило 19.2a).

Если игрок использует рельеф *удар-и-расстояние*, *вбрасывая* мяч в *штрафной области* (см. Правило 14.6), а затем решает не играть *брошенный* мяч с места, в котором тот пришел в состояние покоя:

- Игрок может использовать еще один рельеф вне *штрафной области* по Правилу 17.1d(2) или 17.1d(3) (в случае красной *штрафной области*), либо по Правилу 17.2a(2).
- В этом случае игрок получает **один дополнительный удар штрафа**, то есть **в общей сложности** он получит **два удара штрафа**: один удар за рельеф *удар-и-расстояние* и один удар за рельеф вне *штрафной области*.

Игрок может сразу использовать рельеф вне *штрафной области*, не *вбрасывая* перед этим мяч в *штрафной области*, **но** игрок по-прежнему **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 17.2: Основной штраф, согласно Правилу 14.7a.

17.3 No Relief under Other Rules for Ball in Penalty Area

When a player's ball is in a *penalty area*, there is no relief for:

- Interference by an *abnormal course condition* (Rule 16.1),
- An *embedded* ball (Rule 16.3), or
- An unplayable ball (Rule 19).

The player's only relief option is to take penalty relief under Rule 17.

But when a dangerous *animal* condition interferes with the play of a ball in a *penalty area*, the player may take either free relief in the *penalty area* or penalty relief outside the *penalty area* (see Rule 16.2b(2)).

17.3 Другие Правила не дают права на релиф, когда мяч находится в штрафной области

Если мяч игрока находится в *штрафной области*, то игрок не имеет права на релиф:

- При вмешательстве *гольф-поля в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1),
- Для *заглубившегося* мяча (см. Правило 16.3), или
- Для неиграемого мяча (см. Правило 19).

Единственным вариантом релифа для игрока является релиф со штрафом по Правилу 17.

Однако, если в игру мячом, находящимся в *штрафной области*, вмешивается опасная ситуация с *животными*, то игрок может использовать либо релиф без штрафа внутри *штрафной области*, либо релиф со штрафом вне *штрафной области* (см. Правило 16.2b(2)).

<p>Rule 18 – Stroke-and-Distance Relief, Ball Lost or Out of Bounds, Provisional Ball</p> <p><i>Purpose: Rule 18 covers taking relief under penalty of stroke and distance. When a ball is lost outside a penalty area or comes to rest out of bounds, the required progression of playing from the teeing area to the hole is broken; the player must resume that progression by playing again from where the previous stroke was made.</i></p> <p><i>This Rule also covers how and when a provisional ball may be played to save time when the ball in play might have gone out of bounds or be lost outside a penalty area.</i></p>	<p>Правило 18 – Релиф удар и расстояние; мяч потерян или находится за пределами гольф-поля; временный мяч</p> <p><i>В Правиле 18 говорится о релифе со штрафом удар и расстояние. Если мяч потерян вне штрафной области или пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля, то нарушается обычный ход игры - от области-ти до лунки; игрок должен возобновить его, еще раз сыграв мяч с места предыдущего удара.</i></p> <p><i>В этом Правиле также говорится о том, как и когда для экономии времени можно играть временным мячом, если находящийся в игре мяч может оказаться за пределами гольф-поля или быть потерян вне штрафной области.</i></p>
<p>18.1 Relief under Penalty of Stroke and Distance Allowed at Any Time</p> <p>At any time, a player may take <i>stroke-and-distance</i> relief by adding one penalty stroke and playing the original ball or another ball from where the previous <i>stroke</i> was made (see Rule 14.6).</p> <p>The player always has this <i>stroke-and-distance</i> relief option:</p> <ul style="list-style-type: none"> • No matter where the player’s ball is on the <i>course</i>, and • Even when a Rule requires the player to take relief in a certain way or to play a ball from a certain place. 	<p>18.1 Релиф со штрафом удар и расстояние разрешен в любое время</p> <p>В любое время игрок может использовать релиф <i>удар-и-расстояние</i>, добавив один удар штрафа и сыграв первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда был выполнен предыдущий <i>удар</i> (см. Правило 14.6).</p> <p>У игрока всегда есть вариант релифа <i>удар-и-расстояние</i>:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Независимо от того, где на <i>гольф-поле</i> находится мяч игрока, и • Даже если какое-либо Правило предписывает игроку использовать релиф определенным образом или играть мяч с определенного места.
<p>Once the player puts another ball <i>in play</i> under penalty of <i>stroke and distance</i> (see Rule 14.4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • The original ball is no longer <i>in play</i> and must not be played. <p>This is true even if the original ball is then found on the <i>course</i> before the end of the three-minute search time (see Rule 6.3b).</p>	<p>Как только игрок вводит другой мяч <i>в игру</i> со штрафом <i>удар и расстояние</i> (см. Правило 14.4):</p> <ul style="list-style-type: none"> • Первоначальный мяч больше не является мячом <i>в игре</i>, и играть им нельзя. <p>Это относится даже к ситуации, когда первоначальный мяч впоследствии найден на <i>гольф-поле</i> до истечения трехминутного периода поиска (см. Правило 6.3b).</p>

<p>But this does not apply to a ball to be played from where the previous <i>stroke</i> was made when the player:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Announces that he or she is playing a <i>provisional ball</i> (see Rule 18.3b), • Is playing a second ball in <i>stroke play</i> under Rule 14.7b or 20.1c(3). 	<p>Однако это не относится к ситуации, когда мяч играется с места предыдущего <i>удара</i>, и при этом игрок:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Объявляет, что он играет <i>временным мячом</i> (см. Правило 18.3b), или • Играет вторым мячом в <i>игре на счет ударов</i> по Правилам 14.7b или 20.1c(3).
<p>18.2 Ball Lost or Out of Bounds: Stroke-and-Distance Relief Must Be Taken</p> <p>a. When Ball Is Lost or Out of Bounds</p> <p>(1) <i>When Ball Is Lost</i>. A ball is <i>lost</i> if not found in three minutes after the player or his or her <i>caddie</i> begins to search for it.</p> <p>If a ball is found in that time but it is uncertain whether it is the player's ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> • The player must promptly attempt to identify the ball (see Rule 7.2) and is allowed a reasonable time to do so, even if that happens after the three-minute search time has ended. • This includes a reasonable time to get to the ball if the player is not where the ball is found. <p>If the player does not identify his or her ball in that reasonable time, the ball is <i>lost</i>.</p>	<p>18.2 Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля: игрок должен использовать рельеф удар-и-расстояние</p> <p>а. Когда мяч считается потерянным или находящимся за пределами гольф-поля</p> <p>(1) <i>Когда мяч считается потерянным</i>. Мяч считается <i>потерянным</i>, если он не был найден в течение трех минут после того, как игрок или его <i>кедди</i> приступили к его поиску.</p> <p>Если в течение этого времени найден мяч, но неизвестно, является ли он мячом игрока:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Игрок должен постараться незамедлительно идентифицировать этот мяч (см. Правило 7.2), на что ему отводится разумное время, даже если при этом истечет трехминутный период поиска. • Оно включает разумное время на подход к мячу, если игрок не находится в месте обнаружения мяча. <p>Если игрок за это разумное время не идентифицировал этот мяч, как свой, то его мяч считается <i>потерянным</i>.</p>
<p>(2) <i>When Ball Is Out of Bounds</i>. A ball at rest is <i>out of bounds</i> only when all of it is outside the boundary edge of the <i>course</i>.</p> <p>A ball is in bounds when any part of the ball:</p>	<p>(2) <i>Когда мяч находится за пределами гольф-поля</i>. Мяч в состоянии покоя находится <i>за пределами гольф-поля</i> только тогда, когда он полностью находится за границей <i>гольф-поля</i>.</p> <p>Мяч находится в пределах <i>гольф-поля</i>, если какая-либо часть мяча:</p>

<ul style="list-style-type: none"> Lies on or touches the ground or anything else (such as any natural or artificial object) inside the boundary edge, or Is above the boundary edge or any other part of the <i>course</i>. <p>A player may stand <i>out of bounds</i> to play a ball on the <i>course</i>.</p>	<ul style="list-style-type: none"> Лежит на поверхности либо касается земли или чего-либо другого (например, какого-либо природного или искусственного объекта) внутри границ <i>гольф-поля</i>, или Находится над границей или над любой другой частью <i>гольф-поля</i>. <p>Игрок может стоять <i>за пределами гольф-поля</i>, когда он играет мяч, находящийся на <i>гольф-поле</i>.</p>
<p>b. What to Do When Ball Is Lost or Out of Bounds</p> <p>If a ball is <i>lost</i> or <i>out of bounds</i>, the player must take <i>stroke-and-distance</i> relief by adding one penalty stroke and playing the original ball or another ball from where the previous <i>stroke</i> was made (see Rule 14.6).</p> <p>Exception – Player May Substitute Another Ball under Other Rule When It Is Known or Virtually Certain What Happened to Ball: Instead of taking <i>stroke-and-distance</i> relief, the player may <i>substitute</i> another ball as allowed under a Rule that applies when his or her ball has not been found and it is <i>known or virtually certain</i> that the ball:</p> <ul style="list-style-type: none"> Came to rest on the <i>course</i> and was <i>moved</i> by an <i>outside influence</i> (see Rule 9.6) or played as a <i>wrong ball</i> by another player (see Rule 6.3c(2)), Came to rest on the <i>course</i> in or on a <i>movable obstruction</i> (see Rule 15.2b) or an <i>abnormal course condition</i> (see Rule 16.1e), Is in a <i>penalty area</i> (see Rule 17.1c), or Was deliberately deflected or stopped by any person (see Rule 11.2c). <p>Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 18.2: General Penalty under Rule 14.7a.</p>	<p>b. Что делать, если мяч потерян или находится за пределами гольф-поля</p> <p>Если мяч <i>потерян</i> или находится <i>за пределами гольф-поля</i>, игрок должен использовать релиф <i>удар-и-расстояние</i>, добавив один удар штрафа и сыграв первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда был выполнен предыдущий <i>удар</i> (см. Правило 14.6).</p> <p>Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда есть знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом: Вместо релифа <i>удар-и-расстояние</i> игрок может ввести в <i>игру</i> другой мяч в соответствии с применимым Правилу, если его мяч не был найден, но есть <i>знание или уверенность</i>, что этот мяч:</p> <ul style="list-style-type: none"> Пришел в состояние покоя на <i>гольф-поле</i>, но был перемещен <i>внешним фактором</i> (см. Правило 9.6) или другой игрок сыграл им как <i>неверным мячом</i> (см. Правило 6.3c(2)), Пришел в состояние покоя на <i>гольф-поле</i> внутри <i>подвижного препятствия</i> или на нем (см. Правило 15.2b) либо находится на <i>гольф-поле</i> в <i>аномальном состоянии</i> (см. Правило 16.1e), Находится в <i>штрафной области</i> (см. Правило 17.1c), или Был намеренно отклонен или остановлен любым человеком (см. Правило 11.2c). <p>Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 18.2: Основной штраф, согласно Правилу 14.7a</p>

18.3 Provisional Ball

a. When Provisional Ball Is Allowed

If a ball might be *lost* outside a *penalty area* or be *out of bounds*, to save time the player may play another ball provisionally under penalty of *stroke and distance* (see Rule 14.6).

For a ball that might be *lost*, this applies:

- When the original ball has not been found and identified and is not yet *lost*, and
- When a ball might be *lost* in a *penalty area* but also might be *lost* somewhere else on the *course*.

But if the player is aware that the only possible place the original ball could be *lost* is in a *penalty area*, a *provisional ball* is not allowed and a ball played from where the previous *stroke* was made becomes the player's ball *in play* under penalty of *stroke and distance* (see Rule 18.1).

If a *provisional ball* itself might be *lost* outside a *penalty area* or be *out of bounds*:

- The player may play another *provisional ball*.
- That *provisional ball* then has the same relationship to the first *provisional ball* as the first one has to the original ball.

b. Announcing Play of Provisional Ball

Before the *stroke* is made, the player must announce that he or she is going to play a *provisional ball*:

- It is not enough for the player only to say that he or she is playing another ball or is playing again.

18.3 Временный мяч

а. Когда разрешен временный мяч

Если мяч может быть *потерян* вне *штрафной области* или оказаться *за пределами гольф-поля*, для экономии времени игрок может временно играть другим мячом со штрафом *удар и расстояние* (Правило 14.6).

Это относится к следующим ситуациям, в которых мяч может быть *потерян*:

- Если первоначальный мяч не был найден и идентифицирован, но пока еще не является *потерянным*, и
- Если мяч может быть *потерян* в *штрафной области*, но также может быть *потерян* в каком-либо другом месте *гольф-поля*.

Однако, если игрок понимает, что единственно возможным местом, в котором первоначальный мяч может быть *потерян*, является *штрафная область*, то игра *временным мячом* не разрешена, а мяч, сыгранный с места предыдущего *удара*, становится для игрока мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 18.1).

Если и *временный мяч* также может оказаться *потерянным* вне *штрафной области* или оказаться *за пределами гольф-поля*:

- Игрок может сыграть еще один *временный мяч*.
- Второй *временный мяч* так же соотносится с первым *временным мячом*, как первый *временный мяч* соотносится с первоначальным мячом.

б. Объявление об игре временным мячом

До выполнения *удара* игрок должен объявить, что он намеревается сыграть *временным мячом*:

- Игроку недостаточно лишь сказать, что он играет другой мяч или играет еще раз.

<ul style="list-style-type: none"> The player must use the word “provisional” or otherwise clearly indicate that he or she is playing the ball provisionally under Rule 18.3. <p>If the player does not announce this (even if he or she intended to play a <i>provisional ball</i>) and plays a ball from where the previous <i>stroke</i> was made, that ball is the player’s ball <i>in play</i> under penalty of <i>stroke and distance</i> (see Rule 18.1).</p>	<ul style="list-style-type: none"> Игрок должен произнести слово «временный» или как-то еще явно выразить свое намерение временно играть мячом по Правилу 18.3. <p>Если игрок не объявит об игре <i>временным мячом</i> (даже если он при этом действительно намеревается играть <i>временным мячом</i>) и сыграет мяч с места предыдущего удара, то этот мяч становится для игрока мячом <i>в игре</i> со штрафом <i>удар и расстояние</i> (см. Правило 18.1).</p>
<p>c. Playing Provisional Ball Until It Becomes the Ball in Play or Is Abandoned</p> <p>(1) <u>Playing Provisional Ball More Than Once</u>. The player may continue to play the <i>provisional ball</i> without it losing its status as a <i>provisional ball</i> so long as it is played from a spot that is the same distance or farther from the <i>hole</i> than where the original ball is estimated to be.</p> <p>This is true even if the <i>provisional ball</i> is played several times.</p> <p>But it stops being a <i>provisional ball</i> when it becomes the ball <i>in play</i> under (2) or is abandoned under (3) and therefore becomes a <i>wrong ball</i>.</p>	<p>с. Игра временным мячом до тех пор, пока он не станет мячом в игре или игра им будет прекращена</p> <p>(1) <u>Игра временным мячом более одного раза</u>. Игрок может продолжать играть <i>временным мячом</i>, сохраняя его статус <i>временного мяча</i>, при условии, что он играет с места, находящегося на равном или большем расстоянии от <i>лунки</i>, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча.</p> <p>Это относится и к ситуации, когда <i>временный мяч</i> играется несколько раз.</p> <p>Однако он перестает быть <i>временным мячом</i>, когда он становится мячом <i>в игре</i> в соответствии с п.(2) или игра им прекращена в соответствии с п.(3), и в таком случае он становится <i>неверным мячом</i>.</p>
<p>(2) <u>When Provisional Ball Becomes Ball in Play</u>. The <i>provisional ball</i> becomes the player’s ball <i>in play</i> under penalty of <i>stroke and distance</i> in either of these two cases:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>When Original Ball Is Lost Anywhere on Course Except in Penalty Area or Is Out of Bounds</u>. The original ball is no longer <i>in play</i> (even if it is then found on the <i>course</i> after the end of the three-minute search time) and is now a <i>wrong ball</i> that must not be played (see Rule 6.3c). <u>When Provisional Ball Is Played from Spot Nearer Hole Than Where Original Ball Is Estimated to Be</u>. The original ball is no longer <i>in play</i> (even if it is then found on the <i>course</i> before the end of the three-minute search time or is found nearer the <i>hole</i> 	<p>(2) <u>Когда временный мяч становится мячом в игре</u>. <i>Временный мяч</i> становится для игрока его мячом <i>в игре</i> со штрафом <i>удар и расстояние</i> в одном из следующих двух случаев:</p> <ul style="list-style-type: none"> <u>Если первоначальный мяч потерян где угодно на гольф-поле, кроме штрафной области, или находится за пределами гольф-поля</u>. Первоначальный мяч больше не является мячом <i>в игре</i> (даже если затем он будет найден на <i>гольф-поле</i> после окончания трехминутного периода поиска) и теперь является <i>неверным мячом</i>, играть которым нельзя (см. Правило 6.3с). <u>Если временный мяч сыгран с места, находящегося ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча</u>. Первоначальный мяч больше не является мячом <i>в игре</i> (даже если затем он будет найден на

than had been estimated) and is now a *wrong ball* that must not be played (see Rule 6.3c).

If the player plays a *provisional ball* into the same general location as the original ball and is unable to identify which ball is which:

- If only one of the balls is found on the *course*, that ball is treated as the *provisional ball* which is now *in play*.
- If both balls are found on the *course*, the player must choose one of the balls to be treated as the *provisional ball* which is now *in play*, and the other ball is treated as *lost* and must not be played.

Exception – Player May Substitute Another Ball Under Other Rule When It Is Known or Virtually Certain What Happened to Ball: The player has an extra option when his or her ball has not been found and it is *known or virtually certain* that the ball:

- Came to rest on the *course* and was moved by an *outside influence* (see Rule 9.6),
- Came to rest on the *course* in or on a *movable obstruction* (see Rule 15.2b) or an *abnormal course condition* (see Rule 16.1e), or
- Was deliberately deflected or stopped by any person (see Rule 11.2c).

When one of those Rules applies, the player may either:

- *Substitute* another ball as allowed under that Rule, or
- Treat the *provisional ball* as the ball *in play* under penalty of *stroke and distance*.

(3) *When Provisional Ball Must Be Abandoned*. When a *provisional ball* has not yet become the ball *in play*, it must be abandoned in either of these two cases:

гольф-поле до окончания трехминутного периода поиска) и теперь является *неверным мячом*, играть которым нельзя (см. Правило 6.3с).

Если игрок играет *временный мяч* примерно в то же место, что и первоначальный мяч, и при этом невозможно их различить, то:

- Если на *гольф-поле* найден только один мяч, то он считается *временным мячом* и теперь является мячом *в игре*.
- Если на *гольф-поле* найдены оба мяча, то игрок должен выбрать один из мячей и посчитать его *временным мячом*, который теперь является мячом *в игре*; другой мяч считается *потерянным* и игра им запрещена.

Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда есть знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом: У игрока есть дополнительный вариант действий, когда его мяч не был найден, но есть *знание или уверенность*, что этот мяч:

- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле*, но был перемещен *внешним фактором* (см. Правило 9.6),
- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле* внутри *подвижного препятствия* или на нем (см. Правило 15.2b) либо находится на *гольф-поле* в *аномальном состоянии* (см. Правило 16.1e), или
- Был намеренно отклонен или остановлен любым человеком (см. Правило 11.2c).

Если применимо одно из этих Правил, игрок может:

- Ввести *в игру* другой мяч в соответствии с этим Правилем, или
- Считать *временный мяч* мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние*.

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

- When Original Ball Is Found on Course Outside Penalty Area Before the End of the Three Minute Search Time. The player must play the original ball as it lies.
- When Original Ball Is Found in Penalty Area or Is Known or Virtually Certain to Be in Penalty Area. The player must either play the original ball as it lies or take penalty relief under Rule 17.1d.

In either case:

- The player must not make any more *strokes* with the *provisional ball* which is now a *wrong ball* (see Rule 6.3c), and
- All *strokes* with that *provisional ball* before it was abandoned (including *strokes* made and any penalty *strokes* solely from playing that ball) do not count.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 18.3: General Penalty under Rule 14.7a.

- Если первоначальный мяч найден на гольф-поле вне штрафной области до истечения трехминутного периода поиска. Игрок должен играть первоначальный мяч, как он лежит.
- Если первоначальный мяч найден в штрафной области или есть знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области. Игрок должен либо сыграть первоначальный мяч, как он лежит, либо использовать релиф по Правилу 17.1d

В любом из этих случаев:

- Игроку нельзя больше выполнять удары по временному мячу, который теперь является неверным мячом (см. Правило 6.3с), и
- 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.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 18.3: Основной штраф, согласно Правилу 14.7а.

Rule 19 – Unplayable Ball

***Purpose:** Rule 19 covers the player's several relief options for an unplayable ball. This allows the player to choose which option to use – normally with one penalty stroke – to get out of a difficult situation anywhere on the course (except in a penalty area).*

19.1 Player May Decide to Take Unplayable Ball Relief Anywhere Except Penalty Area

A player is the only person who may decide to treat his or her ball as unplayable by taking penalty relief under Rule 19.2 or 19.3.

- Unplayable ball relief is allowed anywhere on the *course*, **except** in a *penalty area*.
- If a ball is unplayable in a *penalty area*, the player's only relief option is to take penalty relief under Rule 17.

19.2 Relief Options for Unplayable Ball in General Area or on Putting Green

A player may take unplayable ball relief using one of the three options in Rule 19.2a, b or c, in each case adding **one penalty stroke**.

- The player may take *stroke-and-distance relief* under Rule 19.2a even if the original ball has not been found and identified.
- **But** to take back-on-the-line relief under Rule 19.2b or lateral relief under Rule 19.2c, the player must know the spot of the original ball.

a. Stroke-and-Distance Relief

The player may play the original ball or another ball from where the previous *stroke* was made (see Rule 14.6).

Правило 19 – Неиграемый мяч

В Правиле 19 говорится о нескольких вариантах релифа для неиграемого мяча. Оно позволяет игроку выбрать вариант, который в большинстве случаев с одним ударом штрафа дает возможность выйти из сложной ситуации, случившейся где-либо на гольф-поле (за исключением штрафной области).

19.1 Игрок может использовать релиф для неиграемого мяча в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области

Только сам игрок может посчитать свой мяч неиграемым, использовав релиф со штрафом по Правилу 19.2 или 19.3.

- Релиф для неиграемого мяча разрешен в любом месте *гольф-поля*, **за исключением штрафной области**.
- Если мяч находится в неиграемом положении в *штрафной области*, то единственным вариантом релифа для игрока является релиф со штрафом по Правилу 17.

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

Игрок, может использовать один из трех вариантов релифа для неиграемого мяча согласно Правилу 19.2a, b или c, в каждом случае с **одним ударом штрафа**.

- Согласно Правилу 19.2a игрок может использовать релиф *удар-и-расстояние*, даже если его первоначальный мяч не был найден и не был идентифицирован.
- **Однако** для того, чтобы использовать релиф назад-по-линии согласно Правилу 19.2b или боковой релиф согласно Правилу 19.2c, игрок должен знать место, где лежит первоначальный мяч.

a. Релиф удар-и-расстояние

Игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места выполнения предыдущего *удара* (см. Правило 14.6).

b. Back-on-the-Line Relief

The player may *drop* the original ball or another ball (see Rule 14.3) in a *relief area* that is based on a reference line going straight back from the *hole* through the spot of the original ball:

- Reference Point: A point on the *course* chosen by the player that is on the reference line and is farther from the *hole* than the spot of the original ball (with no limit on how far back on the line):
 - In choosing this point, the player should indicate the point by using an object (such as a *tee*).
 - If the player *drops* the ball without having chosen this point, the reference point is treated as being the point on the line that is the same distance from the *hole* as where the *dropped* ball first touched the ground.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: One *club-length*, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
 - May be in any *area of the course*, **but**
 - If more than one *area of the course* is located within one *club-length* of the reference point, the ball must come to rest in the *relief area* in the same *area of the course* that the ball first touched when *dropped* in the *relief area*.

c. Lateral Relief

The player may *drop* the original ball or another ball in this lateral *relief area* (see Rule 14.3):

b. Релиф назад-по-линии

Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в *области релифа*, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от *лунки* и проходит назад через местонахождение первоначального мяча:

- Точка-ориентир: Точка на *гольф-поле*, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от *лунки*, чем местоположение первоначального мяча (расстояние назад по линии не ограничивается):
 - Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, *подставки-ти*).
 - Если игрок *вбрасывает* мяч, не отметив такую точку, то точкой-ориентиром считается точка на линии-ориентире, находящаяся на таком же расстоянии от *лунки*, что и место, где *вброшенный* мяч в первый раз коснулся земли.
- Размер области релифа, определяемый от точки-ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области релифа:
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и
 - Может находиться в любой *области гольф-поля*, **но**
 - Если в пределах одной *длины 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 релифа*.

с. Боковой релиф

Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей боковой *области релифа* (см. Правило 14.3):

- Reference Point: The spot of the original ball.
- Size of Relief Area Measured from Reference Point: Two club-lengths, **but** with these limits:
- Limits on Location of Relief Area:
 - Must not be nearer the *hole* than the reference point, and
 - May be in any *area of the course*, **but**
 - If more than one *area of the course* is located within two club-lengths of the reference point, the ball must come to rest in the *relief area* in the same *area of the course* that the ball first touched when *dropped* in the *relief area*.

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 19.2: General Penalty under Rule 14.7a.

19.3 Relief Options for Unplayable Ball in Bunker

a. Normal Relief Options (One Penalty Stroke)

When a player's ball is in a *bunker*:

- The player may take unplayable ball relief for **one penalty stroke** under any of the options in Rule 19.2, **except** that:
- The ball must be *dropped* in and come to rest in a *relief area* in the *bunker* if the player takes either back-on-the-line relief (see Rule 19.2b) or lateral relief (see Rule 19.2c).

b. Extra Relief Option (Two Penalty Strokes)

As an extra relief option when a player's ball is in a *bunker*, for a **total of two penalty strokes**, the player may take back-on-the-line relief outside the *bunker* under Rule 19.2b.

- Точка-ориентир: Местоположение первоначального мяча.
- Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира: Две длины клюшки, **но** с учетом следующих ограничений:
- Ограничения на расположение области рельефа:
 - Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и
 - Может быть в любой *области гольф-поля*, **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 Правила 19.2: Основной штраф, согласно Правилу 14.7а.

19.3 Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере

a. Обычные варианты рельефа (Один удар штрафа)

Если мяч игрока находится в *бункере*:

- Игрок **с одним ударом штрафа** может использовать любой из вариантов рельефа для неиграемого мяча согласно Правилу 19.2, с **тем исключением**, что:
- Если игрок использует рельеф назад-по-линии (см. Правило 19.2b) или боковой рельеф (см. Правило 19.2c), то мяч должен быть *вброшен* и прийти в состояние покоя в *области рельефа*, находящейся в этом *бункере*.

b. Дополнительный вариант рельефа (Два удара штрафа)

Если мяч игрока находится в *бункере*, то в качестве дополнительного варианта рельефа **в общей сложности с двумя ударами штрафа** игрок

Penalty for Playing Ball from a Wrong Place in Breach of Rule 19.3:
General Penalty under Rule 14.7a.

может использовать рельеф назад-по-линии согласно Правилу 19.2b за пределами этого бункера.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.3:
Основной штраф, согласно Правилу 14.7a.

ПРОЕКТ

VIII. Procedures for Players and Committee When Issues Arise in Applying the Rules (Rule 20)

Rule 20 – Resolving Rules Issues During Round; Rulings by Referee and Committee

Purpose: Rule 20 covers what players should do when they have questions about the Rules during a round, including the procedures (which differ in match play and stroke play) allowing a player to protect the right to get a ruling at a later time.

The Rule also covers the role of referees who are authorized to decide questions of fact and apply the Rules. Rulings from a referee or the Committee are binding on all players.

20.1 Resolving Rules Issues During Round

a. Players Must Avoid Unreasonable Delay

Players must not unreasonably delay play when seeking help with the Rules during a round:

- If a *referee* or the *Committee* is not available in a reasonable time to help with a Rules issue, the player must decide what to do and play on.
- The player may protect his or her rights by asking for a ruling in *match play* (see Rule 20.1b(2)) or by playing two balls in *stroke play* (see Rule 20.1c(3)).

b. Rules Issues in Match Play

VIII. Процедуры для игроков и Комитета при возникновении вопросов, связанных с применением Правил (Правило 20)

Правило 20 – Решение вопросов Правил во время раунда; Судейские решения рефери и Комитета

В *Правиле 20* говорится о том, как игрокам следует поступать, когда у них во время раунда возникают вопросы, связанные с *Правилами*, а также о процедурах (различающихся в *матчевой игре* и *игре на счет ударов*), дающим игрокам право на последующее судейское решение.

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

20.1 Решение вопросов Правил во время раунда

a. Игроки должны избегать неоправданной задержки игры

Если игрокам во время *раунда* требуется помощь в применении *Правил*, то они не должны неоправданно задерживать игру:

- Если *рефери* или представитель *Комитета* не имеет возможности в разумное время оказать помощь в вопросах применения *Правил*, то игрок должен сам решить, как поступить, и продолжить игру.
- Игрок может защитить свои права, заявив о необходимости судейского решения в *матчевой игре* (см. *Правило 20.1b(2)*) или сыграв двумя мячами в *игре на счет ударов* (см. *Правило 20.1c(3)*).

b. Вопросы Правил в матчевой игре

(1) Deciding Issues by Agreement. During a *round*, the players in a match may agree how to decide a Rules issue:

- The agreed outcome is conclusive even if it turns out to have been wrong under the Rules, so long as the players did not deliberately agree to ignore any Rule or penalty they knew applied (see Rule 1.3b(1)).
- **But** if a *referee* is assigned to the match, the *referee* must rule on any issue that comes to his or her attention in time and the players must follow that ruling.

In the absence of a *referee*, if the players do not agree or have doubt about how the Rules apply, either player may request a ruling under Rule 20.1b(2).

(2) Ruling Request Made Before Result of Match Is Final. When a player wants a *referee* or the *Committee* to decide how to apply the Rules to his or her own play or the *opponent's* play, the player may make a request for a ruling.

If a *referee* or the *Committee* is not available in a reasonable time, the player may make the request for a ruling by notifying the *opponent* that a later ruling will be sought when a *referee* or the *Committee* becomes available.

If a player makes a request for a ruling before the result of the match is final:

- A ruling will be given only if the request is made in time, which depends on when the player becomes aware of the facts creating the Rules issue:
 - When Player Becomes Aware of the Facts Before Either Player Starts the Final Hole of the Match. When the player becomes aware of the facts, the ruling request must be made before either player makes a *stroke* to begin another hole.

(1) Решение вопросов Правил по соглашению. Во время раунда игроки в матче могут решить вопрос Правил соглашением:

- Результат этого соглашения является окончательным, даже если окажется, что оно противоречит Правилам, при условии, что игроки намеренно не договаривались игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которого им было известно (см. Правило 1.3b(1)).
- **Однако**, если в матче есть назначенный *рефери*, то он должен выносить решение по любому вопросу Правил, к которому своевременно было привлечено его внимание, и игроки должны выполнять такое судейское решение.

В отсутствие *рефери*, если игроки не достигли соглашения или сомневаются в том, как применять Правила, любой из них может заявить о необходимости судейского решения по Правилу 20.1b(2).

(2) Запрос судейского решения до того, как результат матча определен. Если игрок хочет, чтобы возникшую в его игре или игре противника ситуацию, связанную с применением Правил, разрешил *рефери* или *Комитет*, игрок может запросить судейское решение.

Если *рефери* или представитель *Комитета* не доступен в разумное время, запрос судейского решения может заключаться в том, что, игрок уведомит *противника* о том, что ему необходимо получить судейское решения тогда, когда *рефери* или представитель *Комитета* станут доступны.

Если игрок запрашивает судейское решение до того, как результат матча определен:

- Судейское решение будет вынесено только в том случае, если этот запрос был сделан своевременно, что зависит от того, когда именно игроку стали известны факты, приведшие к возникновению вопроса Правил:
 - Если факты стали известны игроку до того, как любой из игроков начал финальную лунку матча. После того, как игроку стали известны факты, запрос судейского решения должен быть сделан до того, как

- When Player Becomes Aware of the Facts During or After Completion of the Final Hole of the Match. The ruling request must be made before the result of the match is final (see Rule 3.2a(5)).

- If the player does not make the request in this time, a ruling will not be given by a *referee* or the *Committee* and the result of the hole(s) in question will stand even if the Rules were applied in the wrong way.

If the player requests a ruling about an earlier hole, a ruling will be given only if all three of these apply:

- The *opponent* breached Rule 3.2d(1) (giving wrong number of strokes taken) or Rule 3.2d(2) (failing to tell the player about a penalty),
- The request is based on facts the player was not aware of before either player made a *stroke* to begin the hole being played or, if between holes, the hole just completed, and
- After becoming aware of these facts, the player makes a request for a ruling in time (as set out above).

(3) Ruling Request Made After Result of Match Is Final. When a player makes a request for a ruling after the result of the match is final:

- The *Committee* will give the player a ruling only if both of these apply:
 - The request is based on facts the player was not aware of before the result of the match was final, and

любой из игроков выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку.

- Если факты стали известны игроку во время или после завершения финальной лунки матча. Запрос судейского решения должен быть сделан до того, как результат матча будет определен (см. Правило 3.2a(5)).

- Если игрок не сделает запрос в это время, то *рефери* или *Комитет* не будут выносить судейское решение, а результат рассматриваемой лунки (лунок) останется в силе даже в том случае, если Правила были применены неверно.

Если игрок запрашивает судейское решение в отношении более ранней лунки, то судейское решение будет вынесено только при соблюдении всех трех следующих условий:

- *Противник* нарушил Правило 3.2d (1) (сообщив неверное количество сделанных ударов) или Правило 3.2d(2) (не сообщив игроку о штрафе),
- Этот запрос основывается на фактах, которые игроку не были известны до того, как любой из игроков выполнит *удар*, чтобы начать разыгрываемую лунку, или, в случае нахождения между лунками – до того, как начать только что завершённую лунку.
- После того, как игроку стали известны эти факты, он своевременно сделал запрос судейского решения (как указано выше).

(3) Запрос судейского решения после того, как результат матча определен. Если игрок запрашивает судейское решение после того, как результат матча определен:

- *Комитет* вынесет игроку судейское решение только при соблюдении двух следующих условий:
 - Запрос основывается на фактах, которые игроку не были известны до того, как результат матча был определен, и

- The *opponent* breached Rule 3.2d(1) (giving wrong number of strokes taken) or Rule 3.2d(2) (failing to tell the player about a penalty) and knew of the breach before the result of the match was final.

- There is no time limit on giving such a ruling.

(4) No Right to Play Two Balls. A player who is uncertain about the right procedure in a match is not allowed to play out the hole with two balls. That procedure applies only in *stroke play* (see Rule 20.1c).

c. Rules Issues in Stroke Play

(1) No Right to Decide Rules Issues by Agreement. If a *referee* or the *Committee* is not available in a reasonable time to help with a Rules issue:

- The players are encouraged to help each other in applying the Rules, **but** they have no right to decide a Rules issue by agreement and any such agreement they may reach is not binding on any player, a *referee* or the *Committee*.
- A player should raise any Rules issues with the *Committee* before returning his or her *scorecard*.

(2) Players Should Protect Other Players in the Competition. To protect the interests of all other players:

- If a player knows or believes that another player has breached or might have breached the Rules and that the other player does not recognize or is ignoring this, the player should tell the other player, the player's *marker*, a *referee* or the *Committee*.
- This should be done promptly after the player becomes aware of the issue, and no later than before the other player returns his or her *scorecard* unless it is not possible to do so.

- *Противник* нарушил Правило 3.2d (1) (сообщив неверное количество сделанных ударов) или Правило 3.2d(2) (не сообщив игроку о штрафе), и он знал об этом нарушении до того, как результат матча был определен.

- Период времени, в течение которого может быть вынесено такое судебское решение, не ограничен.

(4) Игрок не имеет права играть двумя мячами. Игроку в матче, который сомневается в правильности своих действий, не разрешается доигрывать лунку двумя мячами. Эта процедура применяется только в *игре на счет ударов* (см. Правило 20.1c).

с. Вопросы Правил в игре на счет ударов

(1) Вопросы Правил нельзя решать соглашением. Если *рефери* или представитель *Комитета* не имеет возможности в разумное время оказать помощь в вопросах Правил:

- Игрокам рекомендуется помогать друг другу в применении Правил, **но** у них нет права решать вопросы Правил соглашением, и любое такое соглашение, к которому они могут прийти, не обязывает игроков, *рефери* или *Комитет* следовать ему.
- Игроку следует обсудить все спорные вопросы Правил с представителем *Комитета* до сдачи своей *счетной карточки*.

(2) Игрокам следует защищать интересы других игроков соревнования. В целях защиты интересов других игроков соревнования:

- Если игрок знает или полагает, что другой игрок нарушил Правила или возможно нарушил Правила, а этот другой игрок не осознает или игнорирует это нарушение, игроку следует сообщить о нарушении этому другому игроку, его *маркеру*, *рефери* или представителю *Комитета*.
- Это следует сделать сразу после того, как игроку стало известно о нарушении, и до того, как этот другой игрок сдаст

If the player fails to do so, the *Committee* may disqualify the player under Rule 1.2a if it decides that this was serious misconduct contrary to the spirit of the game.

(3) *Playing Two Balls When Uncertain What to Do*. A player who is uncertain about the right procedure while playing a hole may complete the hole with two balls without penalty:

- The player must decide to play two balls after the uncertain situation arises and before making a *stroke*.
- The player should choose which ball will count if the Rules allow the procedure used for that ball, by announcing that choice to his or her *marker* or to another player before making a *stroke*.
- If the player does not choose in time, the ball played first is treated as the ball chosen by default.
- The player must report the facts of the situation to the *Committee* before returning the *scorecard*, even if the player scores the same with both balls. The player is **disqualified** if he or she fails to do so.
- If the player made a *stroke* before deciding to play a second ball:
 - This Rule does not apply at all and the score that counts is the score with the ball played before the player decided to play the second ball.
 - **But** the player gets no penalty for playing the second ball.

A second ball played under this Rule is not the same as a *provisional ball* under Rule 18.3.

свою *счетную карточку*, кроме случаев, когда сообщить о нарушении невозможно.

Если игрок не сделает этого, то *Комитет* может дисквалифицировать этого игрока по Правилу 1.2a, если по мнению *Комитета* вопреки духу игры были серьезно нарушены нормы поведения.

(3) *Игра двумя мячами в случае сомнений в порядке действий*. Игрок, который сомневается в правильности своих действий во время игры на лунке, может без штрафа завершить лунку двумя мячами:

- Игрок должен принять решение об игре двумя мячами после того, как возникла сомнительная ситуация, но до того, как будет выполнен *удар*.
- Игроку следует выбрать, счет игры каким из мячей будет засчитан, если используемая для этого мяча процедура была разрешена Правилами, объявив об этом выборе своему *маркеру* или другому игроку до выполнения *удара*.
- Если игрок не сделал выбор своевременно, то мяч, сыгранный первым, считается выбранным по умолчанию.
- Игрок должен изложить факты ситуации *Комитету* до сдачи своей *счетной карточки*, даже если счет игры обоими мячами одинаковый. Если игрок не сделает этого, то он **дисквалифицируется**.
- Если игрок выполнит *удар* до того, как примет решение об игре двумя мячами:
 - это Правило вообще не применяется, и засчитывается счет мячом, который игрок сыграл до принятия решения об игре вторым мячом.
 - **однако** игрок не получает штраф за игру вторым мячом.

Второй мяч, играемый по этому Правилу, не является *временным мячом* по Правилу 18.3.

(4) *Committee Decision on Score for Hole*. When a player plays two balls under (3), the *Committee* will decide the player's score for the hole in this way:

- The score with the ball chosen (whether by the player or by default) counts if the Rules allow the procedure used for that ball.
- If the Rules do not allow the procedure used for that ball, the score with the other ball played counts if the Rules allow the procedure used for that other ball.
- If the Rules do not allow the procedures used for each of the two balls, the score with the ball chosen (whether by the player or by default) counts unless there was a *serious breach* in playing that ball from a *wrong place*, in which case the score with the other ball counts.
- If there was a *serious breach* in playing each ball from a *wrong place*, the player is **disqualified**.
- All strokes with the ball that does not count (including *strokes* made and any penalty strokes solely from playing that ball) do not count in the player's score for the hole.

“Rules allow the procedure used” means that either: (a) the original ball was played as it lies and play was allowed from there, or (b) the ball that was played was put *in play* under the right procedure, in the right way and in the right place under the Rules.

(4) *Решение Комитета о счете на лунке*. Если игрок играет двумя мячами согласно п.(3), то *Комитет* определяет счет игрока на этой лунке следующим образом:

- Если Правила разрешают процедуру, использованную для выбранного (игроком или по умолчанию) мяча, то засчитывается счет игры этим мячом.
- Если Правила не разрешают процедуру, использованную для этого мяча, то засчитывается счет игры другим сыгранным мячом при условии, что Правила разрешают процедуру для этого другого мяча.
- Если Правила не разрешают ни одну из процедур, использованную для каждого из мячей, то засчитывается счет игры выбранным (игроком или по умолчанию) мячом, при условии, что не было *серьезного нарушения* при игре этим мячом с *неверного места*, и тогда засчитывается счет игры другим мячом.
- Если имело место *серьезное нарушение* при игре с *неверного места* каждым из мячей, то игрок **дисквалифицируется**.
- Удары по мячу, счет игры которым не засчитывается (включая выполненные *удары* и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не учитываются.

«Правила разрешают используемую процедуру» означает: (a) первоначальный мяч был сыгран, как он лежит, и игра с этого места была разрешена, или (b) сыгранный мяч был введен *в игру* по разрешенной процедуре, правильным способом и в верном месте в соответствии с Правилами.

20.2 Rulings on Issues under the Rules

a. Rulings by Referee

A *referee* is an official named by the *Committee* to decide questions of fact and apply the Rules.

A *referee's* ruling on the facts or how the Rules apply must be followed by the player.

- A player has no right to appeal a *referee's* ruling to the *Committee*.
- The *referee* may seek the *Committee's* help before making a ruling or refer a ruling to the *Committee* for review, **but** is not required to do so.

See *Committee Procedures, Section 6C* (explaining the scope of a *referee's* authority).

b. Rulings by Committee

When there is no *referee* to give a ruling or when a *referee* refers a ruling to the *Committee*:

- The ruling will be given by the *Committee*, and
- The *Committee's* ruling is final.

If the *Committee* cannot reach a decision, it may refer the issue to the Rules of Golf Committee of [The R&A] [the USGA], whose decision is final.

c. Applying “Naked Eye” Standard When Using Video Evidence

When the *Committee* is deciding questions of fact in making a ruling, the use of video evidence is limited by the “naked eye” standard:

20.2 Судейские решения в соответствии с Правилами

a. Судейское решение рефери

Рефери – это официальное лицо, уполномоченное *Комитетом* решать вопросы установления факта и применять Правила.

Игрок должен выполнять решения *рефери* в отношении установления фактов или применения Правил.

- Игрок не имеет права обжаловать в *Комитете* решение *рефери*.
- *Рефери* может запросить мнение *Комитета* до вынесения своего судейского решения или передать решение вопроса на рассмотрение *Комитета*, **но** не обязан делать это.

См. *Процедуры Комитета, Раздел 6С* (что входит в компетенцию *рефери*).

b. Судейские решения Комитета

Когда *рефери* отсутствует или когда *рефери* передает вопрос на рассмотрение *Комитета*:

- Судейское решение выносится *Комитетом*, и
- Это решение *Комитета* является окончательным.

Если *Комитету* не удастся прийти к решению, то он может передать вопрос на рассмотрение в Комитет по Правилам гольфа R&A, чье решение является окончательным.

c. Применение стандарта «невооруженным глазом» при использовании видеосвидетельств

Когда *Комитет* при вынесении судейского решения устанавливает вопросы факта, использование видеосвидетельств ограничено стандартом «невооруженным глазом»:

- If the facts shown on the video could not reasonably have been seen with the naked eye, that video evidence will be disregarded even if it indicates a breach of the Rules.
- **But** even where video evidence is disregarded under the “naked eye” standard, a breach of the Rules will still be found if the player was otherwise aware of facts establishing a breach (such as where the player felt the club touch sand in a *bunker* even though that could not be seen by the naked eye).

d. When Wrong Rulings Will Be Corrected

If a ruling by a *referee* or the *Committee* is later found to be wrong:

- The ruling will be corrected if possible under the Rules.
- If it is too late to do so, the wrong ruling stands.

If a player takes an action in breach of a Rule based on a reasonable misunderstanding of a *referee's* or *Committee's* instruction during a *round* or while play is stopped under Rule 5.7a (such as lifting a ball *in play* when not allowed under the Rules), there is no penalty and the instruction is treated like a wrong ruling.

See **Committee Procedures, Section 6C** (what the *Committee* should do when there has been a wrong ruling).

e. Disqualifying Players After Result of Match or Competition Is Final

(1) **Match Play.** There is no time limit on disqualifying a player under Rule 1.2 (serious misconduct) or Rule 1.3b(1) (deliberately ignoring a known breach or penalty, or agreeing with another player to ignore any Rule or penalty they know applies).

- Если видео выявит факты, которые не могли быть заметны невооруженным глазом, то такое видео не принимается в качестве свидетельства, даже если с его помощью будет обнаружено нарушение Правил.
- **Однако**, даже если такое видео не принимается в качестве свидетельства ввиду несоответствия стандарту «невооруженным глазом», нарушение Правил все же будет зафиксировано, если игрок как-то иначе узнал о фактах, составляющих нарушение Правил (например, если игрок почувствовал, что коснулся песка в *бункере*, хотя это и не было видно невооруженным глазом).

d. Когда надлежит исправить неверное судейское решение

Если впоследствии оказалось, что судейское решение *рефери* или *Комитета* является неверным:

- Это решение, по возможности, надлежит привести в соответствие с Правилами.
- Если это делать уже поздно, то неверное судейское решение остается в силе.

Если игрок совершает действие в нарушение Правил вследствие неправильного понимания указания *рефери* или *Комитета* во время *раунда* или остановки игры согласно Правилу 5.7a (например, поднимая мяч *в игре*, когда это не разрешено Правилами), то такое указание считается неверным судейским решением и штраф не налагается.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 6C** (порядок действий *Комитета* в случае неверного судейского решения).

e. Дисквалификация игроков после того, как результат матча или соревнования определен

(1) **Матчевая игра.** Не ограничивается период времени для дисквалификации игрока по Правилу 1.2 (серьезное нарушение норм поведения) или Правилу 1.3b(1) (намеренное игнорирование какого-либо известного игроку Правила или штрафа либо договоренность с другим игроком об игнорировании какого-либо Правила или штрафа, о применении которых они знали).

This may be done even after the result of the match is final (see Rule 3.2a(5)).

For when the *Committee* will give a ruling when a request is made after the result of the match is final, see Rule 20.1b(3).

(2) Stroke Play. Normally, a penalty must not be added or corrected after a *stroke-play* competition has closed, which is:

- When the result becomes final in the way set by the *Committee* or,
- In *stroke-play* qualifying followed by *match play*, when the player has teed off to start his or her first match.

But a player must be **disqualified** even after the competition is closed if he or she:

- Returned a score for any hole lower than actually taken for any reason other than failing to include one or more penalty strokes that, before the competition closed, the player did not know about (see Rule 3.3b(3)),
- Knew before the competition had closed that the returned *scorecard* showed a handicap that was higher than the actual handicap, and this affected the number of handicap strokes used to adjust the player's score (see Rule 3.3b(4)),
- Knew before the competition had closed that he or she was in breach of any other Rule with a penalty of disqualification, or
- Deliberately agreed with another player to ignore any Rule or penalty they knew applied (see Rule 1.3b(1)).

Игрок может быть дисквалифицирован даже после того, как результат матча определен (см. Правило 3.2a(5)).

Чтобы узнать, когда *Комитету* надлежит выносить судейское решение, если запрос сделан после того, как результат матча был определен, см. Правило 20.1b(3).

(2) Игра на счет ударов. В большинстве случаев штраф нельзя добавлять или изменять после того, как соревнование в *игре на счет ударов* закрыто, то есть:

- После того, как результаты соревнования определены установленным *Комитетом* способом, или
- В случае, когда за квалификационными соревнованиями в формате *игры на счет ударов* следуют *матчевые игры* – после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

Однако игрок должен быть **дисквалифицирован** даже после закрытия соревнования, если он:

- Сдал *счетную карточку* со счетом на какой-либо лунке ниже того, который был получен фактически, причем это произошло по любой причине, кроме невключения одного или нескольких ударов штрафа, о которых игрок не знал до закрытия соревнования (см. Правило 3.3b(3)),
- Знал до закрытия соревнования, что в сданной *счетной карточке* указан гандикап, который был выше, чем его действительный гандикап, и это повлияло на количество ударов гандикапа, применяемых для определения счета игрока (см. Правило 3.3b(4)),
- До закрытия соревнования знал о том, что он нарушил любое другое Правило, штрафом за которое является дисквалификация, или
- Намеренно договорился с другим игроком игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которых им было известно (см. Правило 1.3b(1)).

The *Committee* may also disqualify a player under Rule 1.2 (serious misconduct) after the competition has closed.

20.3 Situations Not Covered by the Rules

Any situation not covered by the Rules should be decided by the *Committee*:

- Considering all the circumstances, and
- Treating the situation in a way that is reasonable, fair and consistent with how similar situations are treated under the Rules.

Комитет после закрытия соревнования может дисквалифицировать игрока также по Правилу 1.2 (серьезное нарушение норм поведения).

20.3 Ситуации, не предусмотренные Правилами

Любую не предусмотренную Правилами ситуацию *Комитету* следует урегулировать:

- С учетом всех обстоятельств, и
- Рассматривая ситуацию взвешенно, справедливо и последовательно, с учетом того, как трактуются в Правилах аналогичные ситуации.

IX. Other Forms of Play (Rules 21-24)

Rule 21 – Other Forms of Individual Stroke Play and Match Play

Purpose: Rule 21 covers four other forms of individual play, including three forms of stroke play where scoring is different than in regular stroke play: Stableford (scoring by points awarded on each hole); Maximum Score (the score for each hole is capped at a maximum); and Par/Bogey (match play scoring used on a hole by hole basis).

21.1 Stableford

a. Overview of Stableford

Stableford is a form of *stroke play* where:

- A player's or *side's* score for a hole is based on points awarded by comparing the player's or *side's* number of strokes (including *strokes* made and penalty strokes) on the hole to a fixed target score for the hole set by the *Committee*, and
- The competition is won by the player or *side* who completes all *rounds* with the most points.

The normal Rules for *stroke play* in Rules 1-20 apply, as modified by these specific Rules. Rule 21.1 is written for:

- Scratch competitions, but can be adapted for handicap competitions, and
- Individual play, but can be adapted for competitions involving *partners*, as modified by Rules 22 (*Foursomes*) and 23 (*Four-Ball*), and for team competitions, as modified by Rule 24.

IX. Другие форматы игры (Правила 21-24)

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

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

21.1 Стейблфорд

a. Описание формата Стейблфорд

Стейблфорд является форматом *игры на счет ударов*, в котором:

- Счет игрока или *стороны* на лунке выражается в очках, количество которых определяется сравнением числа ударов игрока или *стороны* на этой лунке (включая выполненные удары и удары штрафа) с установленным *Комитетом* фиксированным счетом для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона*, которые завершают все *раунды* с наибольшим количеством очков.

Применяются обычные Правила для *игры на счет ударов* (Правила 1-20), но с учетом изменений в данных специальных Правилах.

Правило 21.1 написано:

- Для соревнований без учета гандикапа, но может быть адаптировано для соревнований с учетом гандикапа, и
- Для индивидуальной игры, но может быть адаптировано для соревнований с участием *партнеров* - с учетом изменений в *Правиле 22 (Форсом)* и *Правиле 23 (Форбол)*, а также для командных соревнований с учетом изменений в *Правиле 24*.

b. Scoring in Stableford

(1) How Points Are Awarded. Points are awarded to a player for each hole by comparing the player's score to the fixed target score for the hole, which is par unless the *Committee* sets a different fixed target score:

Hole Played In	Points
More than one over fixed target score or no score returned	0
One over fixed target score	1
Fixed target score	2
One under fixed target score	3
Two under fixed target score	4
Three under fixed target score	5
Four under fixed target score	6

A player who does not *hole out* under the Rules for any reason gets zero points for the hole.

To help pace of play, players are encouraged to stop playing a hole when their score will result in zero points.

The hole is completed when the player *holes out*, chooses not to do so or when his or her score will result in zero points.

(2) Score Entered for Each Hole. To meet the requirements in Rule 3.3b for entering hole scores on the *scorecard*:

- If Hole Is Completed by Holing Out:

b. Счет в формате Стейблфорд

(1) Как начисляются очки. На каждой лунке игрок получает очки, число которых определяется сравнением счета игрока с фиксированным счетом для этой лунки, которым является пар, если только *Комитет* не установит для лунки другой фиксированный счет:

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

Игрок, который по любой причине не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, получает на этой лунке ноль очков.

Для поддержания темпа игры игрокам рекомендуется прекращать игру на лунке, на которой они не набирают очки.

Игра на лунке завершена, когда игрок *забивает* мяч в лунку, или решает не *забивать* мяч в лунку, или когда не набирает на этой лунке очков.

(2) Запись счета каждой лунки. Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета лунки в *счетную карточку*:

- Если лунка завершена, когда мяч забит в лунку:

- When Score Would Result in Points Being Awarded. The *scorecard* must show the actual score.
- When Score Would Result in Zero Points. The *scorecard* must show either no score or any score that results in zero points being awarded.
- If Hole Is Completed Without Holing Out. If the player does not *hole out* under the Rules, the *scorecard* must show either no score or any score that results in zero points being awarded.

The *Committee* is responsible for calculating how many points the player gets on each hole and, in a handicap competition, for applying handicap strokes to the score entered for each hole before calculating the number of points.

See **Committee Procedures, Section 5-A(5)** (the Terms of the Competition may encourage but not require players to enter the points awarded for each hole on the *scorecard*).

c. Penalties in Stableford

(1) Penalties Other Than Disqualification. All penalty strokes are added to the player's score for the hole where the breach happened, **but** there are three **exceptions**:

Exception 1 – Excess, Shared, Added or Replaced Clubs: If a player breaches Rule 4.1b (Limit of 14 Clubs; Sharing, Adding or Replacing Clubs During Round), the *Committee* will deduct **two points** (if the breach applies to only one hole) or **four points** (if the breach applies to two or more holes) under Rule 4.1b from the player's total points for the *round*.

Exception 2 – Time of Starting: If a player breaches Rule 5.3a by (1) arriving late but within five minutes after the starting time or (2) starting early but within five minutes of the starting time (see Rule 5.3

- Если счет позволяет начислить очки. В *счетной карточке* должен быть указан фактический счет.
- Если счет не позволяет начислить очки. В *счетной карточке* должен быть указан любой счет, с которым игрок набирает ноль очков, или счет может быть не указан.
- Если лунка завершена, когда мяч не забит в лунку. Если игрок не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в *счетной карточке* должен быть указан любой счет, с которым игрок набирает ноль очков, или счет может быть не указан.

В обязанности *Комитета* входит определение количества очков, набранных игроком на каждой лунке, а в соревновании с учетом гандикапа – применение ударов гандикапа к счету на каждой лунке и последующее определение количества очков.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 5-A(5)** (В условиях соревнования *Комитет* может рекомендовать игрокам, но не обязывать их, вносить в *счетную карточку* счет для каждой лунки в очках).

с. Штрафы в формате Стейблфорд

(1) Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация. Все удары штрафа добавляются к счету игрока на той лунке, на которой произошло нарушение, **но** существует три **исключения**:

Исключение 1 – Лишние, совместно используемые, добавленные или замененные клюшки: Если игрок нарушает Правило 4.1b (Максимум в 14 клюшек; совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда), то из общего количества очков, набранных игроком за *раунд*, *Комитет* вычитает **два очка** (если нарушение имело место только на одной лунке) или **четыре очка** (если нарушение имело место на нескольких лунках) согласно Правилу 4.1b.

Исключение 2 – Время старта: Если игрок нарушает Правило 5.3а тем, что (1) прибывает с опозданием, но не более чем на пять минут позже стартового времени, или (2) начинает игру раньше, но не более чем на пять минут ранее своего стартового

Penalty Statement, Exceptions 1 and 2), the *Committee* will deduct **two points** from the player's total points for the *round*.

Exception 3 – Unreasonable Delay: If a player breaches Rule 5.6a, the *Committee* will deduct **one point** for the first breach and an additional **two points** for the second breach from the player's total points for the *round*. (For a third breach of Rule 5.6a, see Rule 21.1c(2).)

For each exception, the player must report the facts about the breach to the *Committee* before returning the *scorecard* so that the *Committee* may apply the penalty. If the player fails to do so, the player is **disqualified**.

See *Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule K-3* (how to adopt Pace of Play Policy in *Stableford* with deduction of points used in the penalties for breach).

(2) *Disqualification Penalties*. A player who breaches any of these four Rules is not disqualified **but** gets **zero points** for the hole where the breach happened:

- Failure to *hole out* under Rule 3.3c,
- Failure to correct mistake of playing from outside *the teeing area* in starting a hole (see Rule 6.1b(2)),
- Failure to correct mistake of playing a *wrong ball* (see Rule 6.3c), or
- Failure to correct mistake of playing from a *wrong place* when there is a *serious breach* (see Rule 14.7b).

If the player breaches any other Rule with a penalty of disqualification, the player is **disqualified**.

d. Exception to Rule 11.2 in *Stableford*

Rule 11.2 does not apply in this situation:

времени (см. положение о штрафах в Правиле 5.3, Исключения 1 и 2), то из общего количества очков, набранных игроком за *раунд*, *Комитет* вычитает **два очка**.

Исключение 3 – Неоправданная задержка игры Если игрок нарушает Правило 5.6а, то из общего количества очков, набранных игроком за *раунд*, *Комитет* вычитает **одно очко** за первое нарушение и дополнительные **два очка** за второе нарушение. (В случае третьего нарушения Правила 5.6 – см. Правило 21.1c(2)).

Каждое исключение предполагает, что игрок должен изложить факты нарушения *Комитету* до сдачи *счетной карточки*, чтобы *Комитет* мог применить штраф. Если игрок этого не сделает, то он **дисквалифицируется**.

См. *Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила К-3* (как применяется Политика по темпу игры в формате *Стейблфорд*, когда штрафом за нарушение является вычитание очков).

(2) *Штрафы в виде дисквалификации*. Игрок, нарушивший любое из следующих четырех Правил, не дисквалифицируется, а получает **ноль очков** на лунке, на которой произошло нарушение:

- Мяч не *забит в лунку* согласно Правилу 3.3с,
- Не исправлена ошибка игры из-за пределов *области-ти* в начале игры на лунке (см. Правило 6.1b(2)),
- Не исправлена ошибка игры *неверным мячом* (см. Правило 6.3с), или
- Не исправлена ошибка игры с *неверного места* в случае *серьезного нарушения* (см. Правило 14.7б).

Если игрок нарушает любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, то игрок **дисквалифицируется**.

d. Исключение к Правилу 11.2 в формате *Стейблфорд*

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

If a player's ball in motion needs to be *holed* to get one point on the hole and any person deliberately deflects or stops the ball at a time when there is no reasonable chance it can be *holed*, there is no penalty to that person and the player gets zero points on the hole.

e. When Round Ends in Stableford

A player's *round* ends when the player:

- *Holes out* on his or her final hole (including correction of a mistake, such as under Rule 6.1 or 14.7b), or
- Chooses not to *hole out* on the final hole or already cannot get more than zero points on the hole.

21.2 Maximum Score

a. Overview of Maximum Score

Maximum Score is a form of *stroke play* where a player's or *side's* score for a hole is capped at a maximum number of strokes set by the *Committee*, such as two times par, a fixed number or net double bogey.

The normal Rules for *stroke play* in Rules 1-20 apply, as modified by these specific Rules. Rule 21.2 is written for:

- Scratch competitions, but can be adapted for handicap competitions as well, and
- Individual play, but can be adapted for competitions involving *partners*, as modified by Rules 22 (*Foursomes*) and 23 (*Four-Ball*), and for team competitions, as modified by Rule 24.

Если для того, чтобы получить одно очко на лунке, игроку необходимо, чтобы его находящийся в движении мяч был *забит* в лунку, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а игрок получает на этой лунке ноль очков.

e. Когда заканчивается раунд в формате Стейблфорд

Раунд для игрока заканчивается, когда игрок:

- *Забивает* мяч в лунку на своей финальной лунке (включая исправление ошибки, например, по Правилу 6.1 или 14.7b), или
- Решает не *забивать* мяч в лунку на финальной лунке или уже не имеет возможности набрать очки на этой лунке.

21.2 Максимальный счет

a. Описание формата Максимальный счет

Максимальный счет — это формат *игры на счет ударов*, в котором счет игрока или *стороны* на лунке ограничивается установленным *Комитетом* максимальным количеством ударов, например, двойным паром, фиксированным числом или двойным богги с учетом гандикапа.

Применяются обычные Правила для *игры на счет ударов* (Правила 1-20), но с учетом изменений в данных специальных Правилах. Правило 21.2 написано:

- Для соревнований без учета гандикапа, но может быть адаптировано к соревнованиям с учетом гандикапа, и
- Для индивидуальной игры, но может быть адаптировано для соревнований с участием *партнеров* - с учетом изменений в Правиле 22 (*Форсом*) и Правиле 23 (*Форбол*), а также для командных соревнований с учетом изменений в Правиле 24.

b. Scoring in Maximum Score

(1) Player's Score on Hole. A player's score for a hole is based on the player's number of strokes (including *strokes* made and penalty strokes), **except** that the player will get only the maximum score even if the actual score exceeds the maximum.

A player who does not *hole out* under the Rules for any reason gets the maximum score for the hole.

To help pace of play, players are encouraged to stop playing a hole when their score has reached the maximum.

The hole is completed when the player *holes out*, chooses not to do so or when his or her score has reached the maximum.

(2) Score Entered for Each Hole. To meet the requirements in Rule 3.3b for entering hole scores on the *scorecard*:

- If Hole Is Completed by Holing Out:
 - When Score Is Lower Than Maximum. The *scorecard* must show the actual score.
 - When Score Is Same as or Higher Than Maximum. The *scorecard* must show either no score or any score at or above the maximum.
- If Hole Is Completed Without Holing Out. If the player does not *hole out* under the Rules, the *scorecard* must show either no score or any score at or above the maximum.

The *Committee* is responsible for adjusting the player's score to the maximum for any hole where the *scorecard* shows either no score or any score above the maximum and, in a handicap competition, for applying handicap strokes to the score entered for each hole.

b. Счет в формате Максимальный счет

(1) Счет игрока на лунке. Счетом игрока на лунке является количество ударов игрока (включая выполненные удары и удары штрафа), с тем **исключением**, что если фактический счет превысит установленный максимум, то игрок получит лишь максимальный счет.

Игрок, который по любой причине не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, получает на этой лунке максимальный счет.

Для поддержания темпа игры, игрокам рекомендуется прекращать игру на лунке, когда их счет достигнет максимального.

Игра на лунке завершена, когда игрок *забивает* мяч в лунку, или решает не *забивать* мяч в лунку, или когда его счет достигает максимума.

(2) Запись счета для каждой лунки. Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета в *счетную карточку*:

- Если лунка завершена, когда мяч забит в лунку:
 - Если счет меньше максимального. В *счетной карточке* должен быть указан фактический счет.
 - Если счет равен максимальному или превышает его. В *счетной карточке* должен быть указан счет, равный максимальному или превышающий его, либо счет может быть не указан.
- Если лунка завершена, когда мяч не забит в лунку. Если игрок не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в *счетной карточке* должен быть указан максимальный счет или любой превышающий его счет, либо счет может быть не указан.

В обязанности *Комитета* входит замена счета игрока на максимальный счет на тех лунках, на которых в *счетной карточке* счет не указан или превышает максимум, а в соревновании с учетом гандикапа – применение ударов гандикапа к счету на каждой лунке.

c. Penalties in Maximum Score

All penalties that apply in *stroke play* apply in *Maximum Score*, **except** that a player who breaches any of these four Rules is not disqualified **but** gets the **maximum score** for the hole where the breach happened:

- Failure to *hole out* under Rule 3.3c,
- Failure to correct mistake of playing from outside the *teeing area* in starting a hole (see Rule 6.1b(2)),
- Failure to correct mistake of playing a *wrong ball* (see Rule 6.3c), or
- Failure to correct mistake of playing from a *wrong place* when there is a *serious breach* (see Rule 14.7b).

If the player breaches any other Rule with a penalty of disqualification, the player is **disqualified**.

After applying any penalty strokes, the player's score for a hole cannot exceed the maximum score set by the *Committee*.

d. Exception to Rule 11.2 in Maximum Score

Rule 11.2 does not apply in this situation:

If a player's ball in motion needs to be *holed* to score one lower than the maximum score on the hole and any person deliberately deflects or stops the ball at a time when there is no reasonable chance it can be *holed*, there is no penalty to that person and the player gets the maximum score on the hole.

e. When Round Ends in Maximum Score

A player's *round* ends when the player:

с. Штрафы в формате Максимальный счет

В формате *Максимальный счет* применяются все штрафы, которые применяются в *игре на счет ударов*, с тем **исключением**, что игрок, нарушивший любое из следующих четырех Правил не дисквалифицируется, а получает на лунке, на которой произошло нарушение, **максимальный счет**:

- Мяч не *забит* в лунку согласно Правилу 3.3с,
- Не исправлена ошибка игры из-за пределов *области-ти* в начале игры на лунке (см. Правило 6.1b(2)),
- Не исправлена ошибка игры *неверным мячом* (см. Правило 6.3с), или
- Не исправлена ошибка игры с *неверного места* в случае *серьезного нарушения* (см. Правило 14.7б).

Если игрок нарушает любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, то игрок **дисквалифицируется**.

После применения всех ударов штрафа счет игрока на лунке не может превышать установленный *Комитетом* максимальный счет.

d. Исключение к Правилу 11.2 в формате Максимальный счет

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

Если для того, чтобы получить на лунке счет на один удар меньше максимального, игроку необходимо, чтобы его находящийся в движении мяч был *забит* в лунку, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а игрок получает на этой лунке максимальный счет.

e. Когда заканчивается раунд в формате Максимальный счет

Раунд для игрока заканчивается, когда игрок:

- *Holes out* on his or her final hole (including correction of a mistake, such as under Rule 6.1 or 14.7b), or
- Chooses not to *hole out* on the final hole or already will get the maximum score on the hole.

21.3 Par/Bogey

a. Overview of Par/Bogey

Par/Bogey is a form of *stroke play* that uses scoring as in *match play* where:

- A player or *side* wins or loses a hole by completing the hole in fewer strokes or more strokes than a fixed target score for that hole set by the *Committee*, and
- The competition is won by the player or *side* with the highest total of holes won versus holes lost (that is, adding up the holes won and deducting the holes lost).

The normal Rules for *stroke play* in Rules 1-20 apply, as modified by these specific Rules. Rule 21.3 is written for:

- Scratch competitions, but can be adapted for handicap competitions as well, and
- Individual play, but can be adapted for competitions involving *partners*, as modified by Rules 22 (*Foursomes*) and 23 (*Four-Ball*), and for team competitions, as modified by Rule 24.

b. Scoring in Par/Bogey

(1) *How Holes Are Won or Lost*. Scoring is done as in *match play*, with holes being won or lost by comparing the player's number of strokes

- *Забивает* мяч в лунку на своей финальной лунке (включая исправление ошибки, например, по Правилу 6.1 или 14.7b), или
- Решает не *забивать* мяч в лунку на финальной лунке или уже достиг максимального счета на этой лунке.

21.3 Пар/Богги

a. Описание формата Пар/Богги

Пар/Богги – это формат *игры на счет ударов*, в котором счет ведется как в *матчевой игре*:

- Игрок или *сторона* выигрывает или проигрывает лунку, завершая ее за меньшее или большее количество *ударов*, чем установленный *Комитетом* фиксированный счет для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона* с наибольшим количеством выигранных лунок по сравнению с проигранными лунками (то есть, выигранные лунки суммируются, а проигранные лунки вычитаются).

Применяются обычные Правила для *игры на счет ударов* (Правила 1-20), но с учетом изменений в данных специальных Правилах. Правило 21.3 написано:

- Для соревнований без учета гандикапа, но также может быть адаптировано для соревнований с учетом гандикапа, и
- Для индивидуальной игры, но может быть адаптировано для соревнований с участием *партнеров* - с учетом изменений в Правиле 22 (*Форсом*) и Правиле 23 (*Форбол*), а также для командных соревнований с учетом изменений в Правиле 24

b. Счет в формате Пар/Богги

(1) *Как выигрываются и проигрываются лунки*. Счет ведется так же, как в *матчевой игре*, при этом, выиграна или проиграна лунка,

(including *strokes* made and penalty strokes) to the fixed target score (typically par or bogey) set by the *Committee*:

- If the player's score is lower than the fixed score, the player wins the hole.
- If the player's score is the same as the fixed score, the hole is tied (also known as halved).
- If the player's score is higher than the fixed score, or no score is returned, the player loses the hole.

A player who does not *hole out* under the Rules for any reason loses the hole.

To help pace of play, players are encouraged to stop playing a hole when their score exceeds the fixed score (as they have lost the hole).

The hole is completed when the player *holes out*, chooses not to do so or when his or her score exceeds the fixed score.

(2) Score Entered for Each Hole. To meet the requirements in Rule 3.3b for entering hole scores on the *scorecard*:

- If Hole Is Completed by Holing Out:
 - When Score Results in Hole Being Won or Tied. The *scorecard* must show the actual score.
 - When Score Results in Hole Being Lost. The *scorecard* must show either no score or any score that results in the hole being lost.
- If Hole Is Completed Without Holing Out. If the player does not *hole out* under the Rules, the *scorecard* must show either no score or any score that results in the hole being lost.

определяется сравнением количества ударов игрока (включая выполненные *удары* и удары штрафа) с установленным *Комитетом* фиксированным счетом (обычно это пар или богги):

- Если счет игрока меньше фиксированного счета, то игрок выигрывает лунку.
- Если счет игрока равен фиксированному счету, то лунка сыграна вничью.
- Если счет игрока больше фиксированного счета или счет не указан, то игрок проигрывает лунку.

Игрок, который по любой причине не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, проигрывает эту лунку.

Для поддержания темпа игры игрокам рекомендуется прекратить игру на лунке, если их счет превышает фиксированный счет (так как лунка проиграна).

Игра на лунке завершена, когда игрок *забивает* мяч в лунку, решает не *забивать* мяч в лунку или когда его счет превышает фиксированный счет.

(2) Запись счета для каждой лунки. Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета в *счетную карточку*:

- Если лунка завершена, когда мяч забит в лунку:
 - Если счет означает, что лунка выиграна или сыграна вничью. В *счетной карточке* должен быть указан фактический счет.
 - Если счет означает, что лунка проиграна. В *счетной карточке* должен быть указан любой счет, означающий проигрыш лунки, либо счет может быть не указан.
- Если лунка завершена, когда мяч не забит в лунку. Если игрок не *забивает* мяч в лунку в соответствии с Правилами, то в *счетной карточке* должен быть указан любой счет, означающий проигрыш лунки, либо счет может быть не указан.

The *Committee* is responsible for deciding whether the player won, lost or tied each hole and, in a handicap competition, for applying handicap strokes to the score entered for each hole before deciding the result of the hole.

Exception – No Penalty If No Effect on Result of Hole: If the player returns a *scorecard* with a hole score lower than the actual score but this does not affect whether the hole was won, lost or tied, there is no penalty under Rule 3.3b.

See *Committee Procedures, Section 5-A(5)* (the Terms of the Competition may encourage but not require players to enter the result of the hole on the *scorecard*).

c. Penalties in Par/Bogey

(1) *Penalties Other Than Disqualification.* All penalty strokes are added to the player's score for the hole where the breach happened, **but** there are three **exceptions**:

Exception 1 – Excess, Shared, Added or Replaced Clubs: If a player breaches Rule 4.1b (Limit of 14 Clubs; Sharing, Adding and Replacing Clubs), the *Committee* will deduct **one hole** (if the breach applies to only one hole) or **two holes** (if the breach applies to two or more holes) under Rule 4.1b from the player's total of holes won versus holes lost.

Exception 2 – Time of Starting: If a player breaches Rule 5.3a by (1) arriving late but within five minutes after the starting time or (2) starting early but within five minutes of the starting time (see Rule 5.3 Penalty Statement, Exceptions 1 and 2), the *Committee* will deduct **one hole** from the player's total of holes won versus holes lost.

Exception 3 – Unreasonable Delay: If a player breaches Rule 5.6a:

В обязанности *Комитета* входит определение того, выиграл игрок, проиграл или сыграл вничью каждую лунку, а в соревновании с учетом гандикапа – применение ударов гандикапа к счету каждой лунки с последующим определением результата этой лунки.

Исключение – Штрафа нет, если счет не влияет на результат лунки: Если игрок сдает *счетную карточку* со счетом на лунке ниже, чем фактический счет, но это не влияет на то, выиграна, лунка, проиграна или сыграна вничью, то штрафа по Правилу 3.3b нет.

См. *Процедуры Комитета, Раздел 5-A(5)* (В условиях соревнования *Комитет* может рекомендовать игрокам, но не обязывать их, вносить в *счетную карточку* результат лунки (выигрыш, проигрыш или ничью))

c. Штрафы в формате Пар/Богги

(1) *Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация.* Все удары *штрафа* добавляются к счету игрока на той лунке, на которой нарушение имело место, **но** существует три **исключения**:

Исключение 1 – Лишние, совместно используемые, добавленные или замененные клюшки: Если игрок нарушает Правило 4.1b (Максимум в 14 клюшек; совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда), то из получившейся у игрока итоговой разницы выигранных и проигранных лунок *Комитет* вычитает **одну лунку** (если нарушение имело место только на одной лунке) или **две лунки** (если нарушение имело место на нескольких лунках) согласно Правилу 4.1b.

Исключение 2 – Время старта: Если игрок нарушает Правило 5.3а тем, что (1) прибывает с опозданием, но не более чем на пять минут позже стартового времени, или (2) начинает игру раньше, но не более чем на пять минут ранее своего стартового времени (см. положение о штрафах в Правиле 5.3, Исключения 1 и 2), то из получившейся у игрока итоговой разницы выигранных и проигранных лунок, *Комитет* вычитает **одну лунку**.

Исключение 3 – Неоправданная задержка игры: Если игрок нарушает Правило 5.6а:

- Penalty for first breach: The player gets **one penalty stroke** on the hole where the breach occurred.
- Penalty for second breach: The *Committee* will deduct **one hole** from the player's total of holes won versus holes lost.
- For a third breach of Rule 5.6a, see Rule 21.3c(2).

For each exception, the player must report the facts about the breach to the *Committee* before returning the *scorecard* so that the *Committee* may apply the penalty. If the player fails to do so, the player is **disqualified**.

(2) Disqualification Penalties. A player who breaches any of these four Rules is not disqualified **but loses the hole** where the breach happened:

- Failure to *hole out* under Rule 3.3c,
- Failure to correct mistake of playing from outside the *teeing area* in starting a hole (see Rule 6.1b(2)),
- Failure to correct mistake of playing a *wrong ball* (see Rule 6.3c), or
- Failure to correct mistake of playing from a *wrong place* when there is a *serious breach* (see Rule 14.7b).

If the player breaches any other Rule with a penalty of disqualification, the player is **disqualified**.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule K-4** (how to adopt Pace of Play Policy in *Par/Bogey* with deduction of holes used in the penalties for breach).

d. Exception to Rule 11.2 in Par/Bogey

Rule 11.2 does not apply in this situation:

- Штраф за первое нарушение: Игрок получает **один удар штрафа** на лунке, на которой произошло нарушение.
- Штраф за второе нарушение: Из получившейся у игрока итоговой разницы выигранных и проигранных лунок *Комитет* вычитает **одну лунку**.
- В случае третьего нарушения Правила 5.6а, см. Правило 21.3с(2).

Каждое исключение предполагает, что игрок должен изложить факты нарушения *Комитету* до сдачи *счетной карточки*, чтобы *Комитет* мог применить штраф. Если игрок этого не сделает, то он **дисквалифицируется**.

(2) Штрафы в виде дисквалификации. Игрок, нарушивший любое из этих четырех Правил, не дисквалифицируется, **а проигрывает лунку**, на которой произошло нарушение:

- Мяч не *забит в лунку* согласно Правилу 3.3с,
- Не исправлена ошибка игры из-за пределов *области-ти* в начале игры на лунке (см. Правило 6.1b(2)),
- Не исправлена ошибка игры *неверным мячом* (см. Правило 6.3с), или
- Не исправлена ошибка игры с *неверного места* в случае *серьезного нарушения* (см. Правило 14.7б).

Если игрок нарушает любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, то игрок **дисквалифицируется**.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила К-4** (как применить Политику по темпу игры в формате *Пар/Богги*, когда штрафом за нарушение является вычитание лунок).

d. Исключение к Правилу 11.2 в формате Пар/Богги

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

If a player's ball in motion needs to be *holed* to tie the hole and any person deliberately deflects or stops the ball at a time when there is no reasonable chance it can be *holed*, there is no penalty to that person and the player loses the hole.

e. When Round Ends in Par/Bogey

A player's *round* ends when the player:

- *Holes out* on his or her final hole (including correction of a mistake, such as under Rule 6.1 or 14.7b), or
- Chooses not to *hole out* on the final hole or has already lost the hole.

21.4 Three-Ball Match Play

a. Overview of Three-Ball Match Play

Three-Ball Match Play is a form of *match play* where:

- Each of three players plays an individual match against the other two players at the same time, and
- Each player plays one ball that is used in both of his or her matches.

The normal Rules for *match play* in Rules 1-20 apply to all three individual matches, **except** that these specific Rules apply in two situations where applying the normal Rules in one match might conflict with applying them in another match.

b. Playing Out of Turn

Если для того, чтобы сыграть лунку вничью, игроку необходимо, чтобы его находящийся в движении мяч был *забит* в лунку, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то штраф к этому человеку не применяется, а игрок проигрывает эту лунку.

e. Когда заканчивается раунд в формате Пар/Богги

Раунд для игрока заканчивается, когда игрок:

- *Забивает* мяч в лунку на своей финальной лунке (включая исправление ошибки, например, по Правилу 6.1 или 14.7b), или
- Решает не *забивать* мяч в лунку на финальной лунке или уже проиграл эту лунку.

21.4 Матчевая игра Трибол

a. Описание формата Матчевая игра Трибол

Матчевая игра Трибол является форматом *матчевой игры*, в котором:

- Каждый из трех игроков одновременно играет индивидуальный матч против каждого из двух других игроков, и
- Каждый игрок играет одним мячом, который используется в обоих его матчах.

Во всех трех матчах применяются обычные Правила для *матчевой игры* (Правила 1-20), **за исключением** двух ситуаций, когда применение обычных Правил в одном матче может противоречить их применению в другом матче, и тогда применяются следующие специальные Правила:

b. Игра вне очереди

If a player plays out of turn in any match, the *opponent* who should have played first may cancel the *stroke* under Rule 6.4a(2):

If the player played out of turn in both matches, each *opponent* may choose whether to cancel the *stroke* in his or her match with the player.

If a player's *stroke* is cancelled only in one match:

- The player must continue play with the original ball in the other match.
- This means the player must complete the hole by playing a separate ball in each match.

c. Ball or Ball-Marker Lifted or Moved by One Opponent

If an *opponent* gets **one penalty stroke** for lifting a player's ball or *ball-marker* or causing the ball or *ball-marker* to move under Rule 9.5b or 9.7b, that penalty applies only in the match with that player.

The *opponent* gets no penalty in his or her match with the other player.

21.5 Other Forms of Playing Golf

Although only certain forms of play are specifically covered by Rules 3, 21, 22 and 23, golf is also played in many other forms, such as scrambles and greensomes.

The Rules can be adapted to govern play in these and other forms of play.

See **Committee Procedures, Section 9** (recommended ways to adapt the Rules for other common forms of play).

Если игрок играет вне очереди в одном из матчей, то *противник*, которому следовало играть первым, может отменить этот *удар* по Правилу 6.4a(2):

Если игрок сыграл вне очереди в обоих матчах, каждый из *противников* решает, отменять ли этот *удар* в своем матче с этим игроком по Правилу 6.4a(2):

Если *удар* игрока отменен только в одном матче:

- Игрок должен продолжить играть первоначальным мячом в другом матче.
- Это означает, что игрок должен закончить эту лунку, играя отдельным мячом в каждом своем матче.

c. Мяч или маркер мяча поднят или сдвинут одним из противников

Если *противник* получает **один удар штрафа** за поднятие или *сдвиг* мяча или *маркера* мяча игрока в соответствии с Правилами 9.5b или 9.7b, то этот штраф применяется только в матче с этим игроком.

Этот *противник* не получает штрафа в своем матче с другим игроком.

21.5 Другие форматы игры в гольф

В то время как в Правилах 3, 21, 22 и 23 говорится только о некоторых форматах игры, в гольф также играют во многих других форматах, например, скрембл или гринсом.

Правила могут быть адаптированы для применения в этих и других форматах игры.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 9** (Рекомендуемые методы адаптации Правил к другим распространенным форматам игры).

Rule 22 – Foursomes (Also Known as Alternate Shot)

Purpose: Rule 22 covers Foursomes (played either in match play or stroke play), where two partners compete together as a side by alternating in making strokes at a single ball. The Rules for this form of play are essentially the same as for individual play, except for requiring the partners to alternate in teeing off to start a hole and to play out each hole with alternate shots.

22.1 Overview of Foursomes

Foursomes (also known as Alternate Shot) is a form of play involving partners (in either match play or stroke play) where two partners compete as a side by playing one ball in alternating order on each hole.

Rules 1-20 apply to this form of play (with the side playing one ball being treated in the same way as the individual player is treated), as modified by these specific Rules.

A variation of this is a form of match play known as Threesomes, where an individual player competes against a side of two partners who play alternating shots under these specific Rules.

22.2 Either Partner May Act for Side

As both partners compete as one side playing only one ball:

- Either partner may take any allowed action for the side before the stroke is made, such as to mark the spot of the ball and lift, replace, drop and place the ball, no matter which partner's turn it is to play next for the side.

Правило 22 – Форсом (или попеременные удары)

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

22.1 Описание формата Форсом

Форсом (или попеременные удары) – формат игры с участием партнеров (как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов), в котором два партнера участвуют в соревновании как сторона и попеременно играют одним мячом на каждой лунке.

Для этого формата игры применяются Правила 1-20 (сторона, играющая одним мячом, приравнивается к индивидуальному игроку), но с учетом изменений в этих специальных Правилах.

Вариацией этого формата для матчевой игры является формат Трисом, когда индивидуальный игрок соревнуется со стороной, состоящей из двух партнеров, которые попеременно выполняют удары согласно этим специальным Правилам.

22.2 Любой из партнеров может действовать за сторону

Поскольку оба партнера соревнуются как одна сторона, играющая только одним мячом, то:

- Любой из партнеров может совершать за сторону любое разрешенное действие до выполнения удара, например, маркировать местоположение мяча, поднимать, вбрасывать, устанавливать мяч или устанавливать его на прежнее место, независимо от того, кто из партнеров должен играть за сторону следующим.

- A *partner* and his or her *caddie* may help the other *partner* in any way that the other *partner's caddie* is allowed to help (such as to give and be asked for *advice* and take the other actions allowed under Rule 10), **but** must not give any help that the other *partner's caddie* is not allowed to give under the Rules.
- Any action taken or breach of the Rules by either *partner* or either *caddie* applies to the *side*.

In *stroke play*, only one of the *partners* needs to certify the *side's* hole scores on the *scorecard* (see Rule 3.3b).

22.3 Side Must Alternate in Making Strokes

On each hole, the *partners* must make each *stroke* for the *side* in alternating order:

- One *partner* must play first for the *side* from the *teeing area* of all odd numbered holes, while the other *partner* must play first for the *side* from the *teeing area* of all even numbered holes.
- After the *side's* first *stroke* from the *teeing area* of a hole, the *partners* must alternate *strokes* for the rest of the hole.
- If a *stroke* is cancelled or otherwise does not count under any Rule (except when a *stroke* is made in the wrong order in breach of this Rule), the same *partner* who made the *stroke* must make the next *stroke* for the *side*.
- If the *side* decides to play a *provisional ball*, it must be played by the *partner* whose turn it is to play the *side's* next *stroke*.

- *Партнер* и его *кедди* могут помогать другому *партнеру* любым образом, которым *кедди* этого другого *партнера* может ему помогать (например, давать *совет* или позволять спрашивать *совет* или совершать любое другое действие, разрешенное Правилom 10), **однако** нельзя оказывать какую-либо помощь, которую *кедди* этого другого *партнера* не может оказывать согласно Правилам.
- Любое действие или нарушение Правил одним из *партнеров* или одним из *кедди* относится к *стороне*.

В игре на счет ударов только одному из *партнеров* необходимо заверять в *счетной карточке* счет, показанный *стороной* на лунках (см. Правило 3.3b).

22.3 Сторона должна выполнять удары попеременно

На каждой лунке *партнеры* должны попеременно выполнять удары за *сторону*:

- Один *партнер* должен играть за *сторону* из *области-ти* на всех лунках с нечетными номерами, а другой *партнер* должен играть за *сторону* из *области-ти* на всех лунках с четными номерами.
- После первого удара *стороны* на лунке из *области-ти*, *партнеры* должны попеременно выполнять удары до окончания лунки.
- Если удар отменен или как-либо иначе не засчитан по какому-либо Правилу (кроме случая, когда удар выполнен в неправильной очередности в нарушение этого Правила), то *партнер*, который выполнил этот удар, должен выполнить следующий удар за *сторону*.
- Если *сторона* решает играть *временный мяч*, он должен быть сыгран тем *партнером*, чья очередь выполнять следующий удар *стороны*.

Any penalty strokes for the *side* do not affect the *partners'* alternating order of play.

Penalty for Making a Stroke in the Wrong Order in Breach of Rule 22.3: General Penalty.

In *stroke play*, the *side* must correct the mistake:

- The right *partner* must make a *stroke* from where the *side* made the first *stroke* in the wrong order.
- The *stroke* made in the wrong order and any more strokes before the mistake is corrected (including *strokes* made and any penalty strokes solely from playing that ball) do not count.
- If the *side* does not correct the mistake before making a *stroke* to begin another hole or, for the last hole of the *round*, before returning its *scorecard*, the *side* is **disqualified**.

22.4 Starting the Round

a. Partner to Play First

The *side* may choose which *partner* will play from the first *teeing area* in starting the *round*, unless the Terms of the Competition say which *partner* must play first.

The *side's round* starts when that *partner* makes a *stroke* to start the *side's* first hole.

b. Starting Time and Starting Point

Rule 5.3a applies differently to each *partner* based on who will play first for the *side*:

- The *partner* who will play first must be ready to play at the starting time and starting point, and must start at (and not before) that time.

Никакие удары штрафа, получаемые *стороной*, не изменяют очередность игры *партнеров*.

Штраф за выполнение удара в неправильной очередности в нарушение Правила 22.3: Основной штраф.

В игре на счет ударов *сторона* должна исправить ошибку:

- *Партнер*, которому нужно было выполнять удар, должен выполнить удар с места, с которого *сторона* выполнила первый удар в неправильной очередности.
- Удар, выполненный в неправильной очередности, и все остальные удары, сделанные до исправления ошибки, (включая выполненные удары и все удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом), не засчитываются.
- Если *сторона* не исправляет ошибку до того, как выполнит удар, чтобы начать другую лунку, или, в случае последней лунки раунда - до сдачи счетной карточки, то *сторона дисквалифицируется*.

22.4 Начало раунда

a. Партнер, который играет первым

Сторона может выбрать, кто из *партнеров* в начале раунда будет играть из первой области-ти, если только в условиях соревнования не установлено, кто из *партнеров* должен играть первым.

Раунд для *стороны* начинается, когда этот партнер выполняет первый удар, чтобы начать первую лунку *стороны*.

b. Время старта и место старта

Правило 5.3а по-разному применяется к каждому из *партнеров* в зависимости от того, кто из них будет играть за *сторону* первым:

- *Партнер*, которому надлежит играть первым, должен быть готов к игре в стартовое время и в стартовом месте и должен начать игру в это время (но не раньше).

- The *partner* who will play second must be present at the starting time either at the starting point or on the hole near where the ball played from the *teeing area* is expected to come to rest.

If either *partner* is not present in this way, the *side* is in breach of Rule 5.3a.

22.5 Partners May Share Clubs

Rule 4.1b(2) is modified to allow *partners* to share clubs, so long as the total number of clubs they have together is not more than 14.

- *Партнер*, которому надлежит играть вторым, в стартовое время должен находиться либо на месте старта, либо на лунке рядом с местом, где сыгранный из *области-ти* мяч предположительно придет в состояние покоя.

Если кто-либо из *партнеров* в указанное время не находится в указанном месте, то *сторона* получает штраф за нарушение Правила 5.3a.

22.5 Партнеры могут совместно использовать клюшки

Правило 4.1b(2) модифицируется так, что *партнерам* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в общем пользовании не превышает 14.

Rule 23 – Four-Ball

Purpose: Rule 23 covers Four-Ball (played either in match play or stroke play), where partners compete as a side with each playing a separate ball. The side's score for a hole is the lower score of the partners on that hole.

23.1 Overview of Four-Ball

Four-Ball is a form of play (in either *match play* or *stroke play*) involving *partners* where:

- Two *partners* compete together as a *side*, with each player playing his or her own ball, and
- A *side's* score for a hole is the lower score of the two *partners* on that hole.

Rules 1-20 apply to this form of play, as modified by these specific Rules.

A variation of this is a form of *match play* known as Best-Ball, where an individual player competes against a *side* of two or three *partners* and each *partner* plays his or her own ball under the Rules, as modified by these specific Rules. (For Best-Ball with three *partners* on a *side*, each reference to the other *partner* means the other two *partners*).

Правило 23- Форбол

В Правиле 23 говорится о формате Форбол (играемом как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов), в котором партнеры соревнуются как сторона, и каждый из них играет своим мячом. Счетом стороны на лунке является меньший из счетов партнеров на этой лунке.

23.1 Описание формата Форбол

Форбол – формат игры (играемый как в матчевой игре, так и в игре на счет ударов) с участием *партнеров*, в котором:

- Два *партнера* соревнуются вместе в составе *стороны*, при этом каждый из *партнеров* играет своим мячом, и
- Счетом *стороны* на лунке является меньший из счетов двух *партнеров* на этой лунке.

Для этого формата применяются Правила 1-20, но с учетом изменений, приведенных в этих специальных Правилах.

Вариацией этого формата для *матчевой игры* является формат Бестбол, в котором один игрок соревнуется против *стороны*, состоящей из двух или трех *партнеров*, каждый из которых играет своим мячом в соответствии с Правилами, но с учетом изменений в этих специальных Правилах. (Для формата Бестбол, в котором в составе *стороны* играют три *партнера*, любое упоминание в Правиле другого *партнера* означает двух других *партнеров*).

23.2 Scoring in Four-Ball

a. Side's Score for Hole in Match Play and Stroke Play

- When Both Partners Hole Out or Otherwise Complete the Hole under the Rules. The lower score is the *side's* score for the hole.
- When Only One Partner Holes Out or Otherwise Completes the Hole under the Rules. That *partner's* score is the *side's* score for the hole. The other *partner* does not need to *hole out*.
- When Neither Partner Holes Out or Otherwise Completes the Hole under the Rules. The *side* does not have a score for that hole, which means:
 - In *match play*, the *side* **loses the hole**, unless the opposing *side* already had conceded or otherwise lost the hole.
 - In *stroke play*, the *side* is **disqualified** unless the mistake is corrected in time under Rule 3.3c.

b. Side's Scorecard in Stroke Play

(1) Side's Responsibility. The *side's* gross scores for each hole must be entered on a single *scorecard* and, in a handicap competition, each *partner's* handicap must be entered on the *scorecard*.

For each hole:

- The gross score of at least one *partner* must be entered on the *scorecard*.
- There is no penalty for entering more than one *partner's* score on the *scorecard*.
- Each score on the *scorecard* must be clearly identified as the score of the individual *partner* who made it; if this is not done, the *side* is **disqualified**.

23.2 Счет в формате Форбол

a. Счет стороны на лунке в матчевой игре и в игре на счет ударов

- Оба партнера забили мячи или как-то иначе закончили лунку согласно Правилам. Меньший счет является счетом *стороны* на этой лунке.
- Только один партнер забил мяч или как-то иначе закончил лунку согласно Правилам. Счет этого *партнера* является счетом *стороны* на лунке. Второму *партнеру* не обязательно забивать мяч в лунку.
- Никто из партнеров не забил мяч в или как-то иначе закончил лунку согласно Правилам. У *стороны* отсутствует счет на лунке, что означает:
 - в *матчевой игре* эта *сторона* **проигрывает лунку**, за исключением случая, когда противоположная *сторона* ранее уступила или как-то иначе проиграла эту лунку.
 - в *игре на счет ударов* *сторона* **дисквалифицируется**, если ошибка своевременно не исправлена согласно Правилу 3.3c.

b. Счетная карточка стороны в игре на счет ударов

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

Для каждой лунки:

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

- It is not enough to identify a score as the score of the *side* in general.

Only one *partner* needs to certify the hole scores on the *side's scorecard* under Rule 3.3b(2).

(2) Committee's Responsibility. The *Committee* is responsible for deciding which score counts for the *side* on each hole, including applying any handicaps in a handicap competition:

- If only one score is entered for a hole, that score counts for the *side*.
- If the scores of both *partners* are entered for a hole:
 - If those scores are different, the lowest (gross or net) score for that hole counts for the *side*.
 - If both scores are the same, the *Committee* may count either score. If the score used is found to be wrong for any reason, the *Committee* will count the other score.

If the score that counts for the *side* is not clearly identified as the score of the individual *partner* who made it, or if that *partner* is disqualified relating to the play of the hole, the *side* is **disqualified**.

c. Exception to Rule 11.2 in Four-Ball

Rule 11.2 does not apply in this situation:

When a player's *partner* has already completed the hole and the player's ball in motion needs to be *holed* to lower the *side's* score for the hole by one stroke, if any person deliberately deflects or stops the ball at a time when there is no reasonable chance it can be *holed*, there is no penalty to that person and the player's ball does not count for the *side*.

- При этом недостаточно идентифицировать счет, как *стороны* в целом.

Только одному *партнеру* необходимо заверять *счетную карточку стороны* согласно Правилу 3.3b(2).

(2) Обязанности Комитета. В обязанности *Комитета* входит определение того, какой из счетов засчитывается *стороне* на каждой лунке, включая применение гандикапов в соревновании с учетом гандикапа:

- Если на лунке записан только один счет, то этот счет является счетом *стороны*.
- Если на лунке записан счет обоих *партнеров*:
 - Если счета разные, то меньший из них (гросс или нетто) является счетом, который засчитывается *стороне* на этой лунке.
 - Если оба счета одинаковые, то *Комитет* может засчитать любой из них. Если выяснится, что используемый счет является неверным по любой причине, то *Комитету* надлежит засчитать другой счет.

Если счет, который засчитывается *стороне*, не идентифицируется однозначно как счет конкретного партнера, который с этим счетом сыграл, или, если этот *партнер* дисквалифицирован в связи с игрой на этой лунке, то *сторона* **дисквалифицируется**.

c. Исключение к Правилу 11.2 в формате Форбол

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

Если *партнер* игрока завершил игру на лунке, и для того, чтобы счет этой *стороны* на лунке стал меньше на один удар, необходимо, чтобы находящийся в движении мяч игрока был *забит*, а какой-либо человек намеренно отклоняет или останавливает этот мяч тогда, когда отсутствует реальная возможность, что этот мяч может быть *забит*, то

23.3 When Round Starts and Ends; When Hole Is Completed

a. When Round Starts

A *side's round* starts when one of the *partners* makes a *stroke* to start his or her first hole.

b. When Round Ends

A *side's round* ends:

- In *match play*, when either *side* has won the match (see Rules 3.2a(3) and (4)).
- In *stroke play*, when the *side* completes the final hole, either by both *partners holing out* (including correction of a mistake, such as under Rule 6.1 or 14.7b) or by one *partner holing out* on the final hole and the other *partner* choosing not to do so.

c. When Hole Is Completed

- (1) Match Play. A *side* has completed a hole when both *partners* have *holed out* or had their next *strokes* conceded or either *side* has conceded the hole.
- (2) Stroke Play. A *side* has completed a hole when one of the *partners* has *holed out* and the other *partner* has either *holed out* or chooses not to do so.

штраф к этому человеку не применяется, а счет игры этим мячом не засчитывается *стороне*.

23.3 Когда начинается и заканчивается раунд; когда завершена лунка

a. Когда начинается раунд

Раунд для *стороны* начинается, когда один из *партнеров* выполняет удар, чтобы начать свою первую лунку.

b. Когда заканчивается раунд

Раунд для *стороны* заканчивается:

- В *матчевой игре*, когда одна из *сторон* выиграла матч (см. Правила 3.2a(3) и (4)).
- В *игре на счет ударов*, когда *сторона* завершает финальную лунку, то есть либо оба *партнера забивают* мячи (включая исправление ошибки, например по Правилу 6.1 или 14.7b), либо только один *партнер забивает* мяч, а другой решает этого не делать.

c. Когда завершена лунка

- (1) Матчевая игра. *Сторона* завершила лунку, когда оба *партнера забивали* мячи, либо им уступили их следующие удары, либо им уступили эту лунку.
- (2) Игра на счет ударов. *Сторона* завершила лунку, когда один из *партнеров забил* мяч, а другой *партнер* либо забил мяч, либо решил этого не делать.

23.4 One or Both Partners May Represent the Side

The *side* may be represented by one *partner* during all or any part of a *round*. It is not necessary for both *partners* to be present or, if present, for both to play on each hole.

If a *partner* is absent and then arrives to play, that *partner* may start play for the *side* only between the play of two holes, which means:

- Match Play – Before Any Player in Match Starts Hole. If the *partner* arrives only after any player on either *side* in the match has started play of a hole, that *partner* is not allowed to play for the *side* until the next hole.
- Stroke Play – Before Other Partner Starts Hole. If the *partner* arrives only after the other *partner* has started play of a hole, the arriving *partner* is not allowed to play for the *side* until the next hole.

An arriving *partner* who is not allowed to play on a hole may still give *advice* or help to the other *partner* and take other actions for the other *partner* on that hole (see Rules 23.5a and 23.5b).

Penalty for Breach of Rule 23.4: General Penalty.

23.5 Player's Actions Affecting Partner's Play

a. Player Allowed to Take Any Actions Concerning Partner's Ball That Partner May Take

Although each player on a *side* must play his or her own ball:

- A player may take any action concerning the *partner's* ball that the *partner* is allowed to take before making a *stroke*, such as to *mark* the spot of the ball and lift, *replace*, *drop* and place the ball.

23.4 Сторона может быть представлена одним партнером или обоими партнерами

Сторону на протяжении всего *раунда* или любой его части может представлять один *партнер*. Присутствие обоих *партнеров* не обязательно, а если они оба присутствуют, то им не обязательно обоим играть каждую лунку.

Если *партнер* отсутствует, а затем появляется, чтобы принять участие в игре, то он может присоединиться к игре только между двумя лунками, что означает:

- Матчевая игра – до того, как любой из игроков матча начнет игру на лунке. Если *партнер* прибывает после того, как любой игрок любой *стороны* матча начал игру на лунке, то этому *партнеру* не разрешено играть за *сторону* до следующей лунки.
- Игра на счет ударов – до того, как другой партнер начал игру на лунке. Если *партнер* прибывает только после того, как другой *партнер* начал игру на лунке, то прибывшему *партнеру* не разрешено играть за *сторону* до следующей лунки.

Прибывший *партнер*, которому не разрешено играть на лунке, может по-прежнему давать *совет* или помогать другому *партнеру* или совершать другие действия за другого *партнера* на этой лунке (см. Правила 23.5a и 23.5b).

Штраф за нарушение Правила 23.4: Основной штраф.

23.5 Действия игрока, влияющие на игру партнера

a. Игроку разрешено совершать в отношении мяча партнера любые действия, которые может совершать сам партнер

Несмотря на то, что каждый игрок *стороны* должен играть своим мячом:

- Игрок может совершать в отношении мяча *партнера* любые действия, которые может совершать сам *партнер* до выполнения *удара*, например, *маркировать* местоположение

- A player and the player's *caddie* may help the *partner* in any way that the *partner's caddie* is allowed to help (such as to give and be asked for *advice* and take the other actions allowed under Rule 10), **but** must not give any help that the *partner's caddie* is not allowed to give under the Rules.

In *stroke play*, *partners* must not agree with each other to leave a ball in place on the *putting green* to help either of them or any other player (see Rule 15.3a).

b. Partner Is Responsible for Player's Actions

Any action taken by the player concerning the *partner's* ball or *equipment* is treated as having been taken by the *partner*.

If the player's action would breach a Rule if taken by the *partner*:

- The *partner* is in breach of the Rule and gets the resulting penalty (see Rule 23.8a).
- Examples of this are when the player breaches the Rules by:
 - *Improving the conditions affecting the stroke* to be made by the *partner*,
 - Accidentally causing the *partner's* ball to *move*, or
 - Failing to *mark* the spot of the *partner's* ball before lifting it.

This also applies to actions by the player's *caddie* concerning the *partner's* ball that would breach a Rule if taken by the *partner* or *partner's caddie*.

If the actions of the player or the player's *caddie* affect the play of both the player's own ball and the *partner's* ball, see Rule 23.8a(2) to find out when there is a penalty for both *partners*.

мяча, поднимать, *устанавливать* на прежнее место, *бросать* и *устанавливать* мяч.

- Игрок и его *кедди* могут помогать *партнеру* любым образом, которым *кедди партнера* может ему помогать (например, давать *совет* или позволять спрашивать *совет* или совершать другие действия, разрешенные Правилем 10), **однако** нельзя оказывать какую-либо помощь, которую этот *кедди партнера* не может оказывать согласно Правилам.

В *игре на счет ударов партнерам* нельзя договариваться друг с другом о том, чтобы на *паттинг-грине* оставлять на месте мяч с целью помочь кому-либо из них или любому другому игроку (см. Правило 15.3a).

b. Партнер несет ответственность за действия игрока

Любые действия игрока по отношению к мячу *партнера* или *снаряжению*, расцениваются как действия самого *партнера*.

Если игрок совершает действие, которое в случае выполнения такого действия *партнером* привело бы к нарушению Правил:

- *Партнер* нарушает Правило и получает соответствующий штраф (см. Правило 23.8).
- Примерами таких нарушений являются ситуации, когда игрок нарушает Правила тем, что:
 - улучшает условия, влияющие на удар, который предстоит выполнить *партнеру*,
 - случайно вызывает *сдвиг* мяча *партнера*, или
 - не *маркирует* местоположение мяча *партнера* перед тем, как поднять его.

Такой подход применяется также к действиям *кедди* игрока в отношении мяча *партнера*, которые в случае выполнения таких действий *партнером* или *кедди* партнера привели бы к нарушению Правил.

23.6 Side's Order of Play

Partners may play in the order the *side* considers best.

This means that when it is a player's turn to play under Rule 6.4a (*match play*) or 6.4b (*stroke play*), either the player or his or her *partner* may play next.

Exception – Continuing Play of Hole After Stroke Conceded in Match Play:

- A player must not continue play of a hole after the player's next *stroke* has been conceded if this would help his or her *partner*.
- If the player does so, his or her score for the hole stands without penalty, **but** the *partner's* score for the hole cannot count for the *side*.

23.7 Partners May Share Clubs

Rule 4.1b(2) is modified to allow *partners* to share clubs, so long as the total number of clubs they have together is not more than 14.

23.8 When Penalty Applies to One Partner Only or Applies to Both Partners

When a player gets a penalty for breach of a Rule, the penalty may apply either to that player alone or to both *partners* (that is, to the *side*). This depends on the penalty and the form of play:

a. Penalties Other Than Disqualification

(1) Penalty Normally Applies Only to Player, Not Partner. When a player gets a penalty other than disqualification, that penalty normally

Если действия игрока или *кедди* игрока влияют на игру как мячом игрока, так и мячом *партнера*, см. Правило 23.8a(2), чтобы узнать, в каких случаях штраф применяется к обоим *партнерам*.

23.6 Очередность игры стороны

Партнеры могут играть в той очередности, которую *сторона* считает лучшей.

Это означает, что, если для игрока наступает его очередь играть по Правилу 6.4a (*матчевая игра*) или 6.4b (*игра на счет ударов*), то следующим может играть либо игрок, либо его *партнер*.

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

- После того, как игроку уступили его следующий *удар*, ему нельзя продолжать игру на лунке, если это может помочь его *партнеру*.
- Если игрок все же продолжит игру, то его счет на лунке остается в силе без дополнительного штрафа, **но** счет *партнера* на этой лунке *стороне* не засчитывается.

23.7 Партнеры могут совместно использовать клюшки

Правило 4.1b(2) модифицируется так, что *партнерам* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в совместном пользовании не превышает 14.

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

Если игрок получает штраф за нарушение Правила, то штраф может применяться либо только к этому игроку, либо к обоим *партнерам* (то есть, к *стороне*). Это зависит от штрафа и от формата игры:

a. Штрафы, отличные от дисквалификации

(1) Штраф обычно применяется только к игроку, а не к партнеру. Если игрок получает штраф, менее строгий, чем дисквалификация, то этот штраф в большинстве случаев налагается

applies only to the player and not also to his or her *partner*, **except** in the situations covered by (2).

- Any penalty strokes are added only to the player's score, not to the *partner's* score.
- In *match play*, a player who gets the **general penalty (loss of hole)** has no score that can count for the *side* on that hole; **but** this penalty has no effect on the *partner*, who may continue to play for the *side* on that hole.

(2) Three Situations Where Player's Penalty Also Applies to Partner.

- When Player Breaches Rule 4.1b (Limit of 14 Clubs; Shared, Added or Replaced Clubs). In *match play*, the *side* gets the penalty (**adjustment of the match score**); in *stroke play*, the *partner* also gets the **same penalty** as the player.
- When Player's Breach Helps Partner's Play. In either *match play* or *stroke play*, the *partner* also gets the **same penalty** as the player.
- In Match Play, When Player's Breach Hurts Opponent's Play. The *partner* also gets the **same penalty** as the player.

Exception – Player Who Makes Stroke at Wrong Ball Is Not Treated as Having Helped Partner's Play or Hurt Opponent's Play:

- Only the player (not the *partner*) gets the **general penalty** for breach of Rule 6.3c.
- This is true whether the ball played as a *wrong ball* belongs to the *partner*, an *opponent* or anyone else.

b. Disqualification Penalties

только на этого игрока, а не на его *партнера*, **за исключением** ситуаций, указанных в п. (2).

- Все удары штрафа добавляются только к счету игрока, а не к счету *партнера*.
- В *матчевой игре* игрок, получивший **основной штраф (проигрыш лунки)**, не имеет счета, который может быть засчитан *стороне* на этой лунке; **однако** этот штраф не относится к его *партнеру*, который может продолжать играть за *сторону* на этой лунке.

(2) Три ситуации, в которых штраф игроку также распространяется и на партнера

- Если игрок нарушает Правило 4.1b (максимум в 14 клюшек; совместное использование, добавление или замена клюшек). В *матчевой игре* штраф получает *сторона* (**корректировка счета матча**), а в *игре на счет ударов* и *партнер* получает **такой же штраф**, что и игрок.
- Если нарушение игрока помогает игре партнера. Как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, *партнер* получает **такой же штраф**, что и игрок.
- В матчевой игре, если нарушение игрока наносит вред игре противника. *Партнер* игрока получает **такой же штраф**, что и игрок.

Исключение – Игрок, который выполняет удар по неверному мячу, не считается помогающим партнеру или наносящим вред игре противника:

- Только игрок (а не *партнер*) получает **основной штраф** за нарушение Правила 6.3с.
- Это не зависит от того, принадлежит сыгранный *неверный мяч* *партнеру* или кому-либо еще.

b. Штрафы в виде дисквалификации

(1) *When Breach by One Partner Means Side Is Disqualified.* A side is **disqualified** if either partner gets a penalty of disqualification under any of these Rules:

- Rule 1.2 Standards of Player Conduct
- Rule 1.3 Playing by the Rules
- Rule 4.1a Club Allowed in Making a Stroke

- Rule 4.1c Procedure for Taking Clubs Out of Play
- Rule 4.2a Balls Allowed In Play of Round
- Rule 4.3 Use of Equipment
- Rule 5.6a Unreasonable Delay
- Rule 5.7b-c When Committee Suspends Play and Play Resumes
- Rule 6.2b Teeing Area Rules

Match Play Only:

- Rule 3.2c Applying Handicaps in Handicap Match

Stroke Play Only:

- Rule 3.3b(2) Player's Responsibility: Certifying and Returning Scorecard
- Rule 3.3b(3) Wrong Score for Hole
- Rule 3.3b(4) Scoring in a Handicap Competition
- Rule 23.2b Side's Scorecard in Stroke Play
- Rule 5.2b Practising On Course Before or Between Rounds

(2) *When Breach by Both Partners Means Side Is Disqualified.* A side is **disqualified** if both partners get a penalty of disqualification under any of these Rules:

- Rule 5.3 Starting and Ending Round
- Rule 5.4 Playing in Groups
- Rule 5.7a When Players May or Must Stop Play

(1) *Когда нарушение одним партнером означает дисквалификацию стороны.* Сторона **дисквалифицируется**, если любой из партнеров получает штраф в виде дисквалификации согласно любому из этих Правил:

- Правило 1.2 Стандарты поведения игрока
- Правило 1.3 Игра по Правилам
- Правило 4.1а Ключки, которыми разрешено выполнять удар
- Правило 4.1с Процедура выведения клюшки из игры
- Правило 4.2а Мячи, которыми разрешено играть раунд
- Правило 4.3 Использование снаряжения
- Правило 5.6а Неоправданная задержка игры
- Правило 5.7b-с Когда Комитет приостанавливает и возобновляет игру
- Правило 6.2b Правила для игры из области ти

Только в матчевой игре:

- Правило 3.2с Применение гандикапов в матче с учетом гандикапа

Только в игре на счет ударов:

- Правило 3.3b(2) Обязанности игрока: заверение и сдача счетной карточки
- Правило 3.3b(3) Неверный счет на лунке
- Правило 3.3b(4) Счет в соревновании с учетом гандикапа
- Правило 23.2b Счетная карточка стороны в игре на счет ударов
- Правило 5.2b Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами

(2) *Когда нарушение обоими партнерами означает дисквалификацию стороны.* Сторона **дисквалифицируется**, если оба партнёра получают штраф в виде дисквалификации по любому из этих Правил:

- Правило 5.3 Начало и окончание раунда
- Правило 5.4 Игра в группе
- Правило 5.7а Когда игрок может или должен остановить игру

Stroke Play Only:

A *side* is **disqualified** if, at the same hole, both *partners* get penalties of disqualification under any combination of these Rules:

- Rule 3.3c Failure to Hole Out
- Rule 6.1b Playing from Outside Teeing Area in Starting Hole
- Rule 6.3c Wrong Ball
- Rule 14.7 Playing from Wrong Place

(3) When Breach by One Player Means Only That the Player Has No Valid Score for Hole. In all other situations where a player breaches a Rule with a penalty of disqualification, the player is not disqualified **but** his or her score on the hole where the breach happened cannot count for the *side*.

In *match play*, if both *partners* breach such a Rule on the same hole, the *side* **loses the hole**.

Только в игре на счет ударов:

Сторона **дисквалифицируется**, если на одной лунке оба *партнера* получают штрафы в виде дисквалификации при любом сочетании следующих Правил:

- Правило 3.3с Мяч не забит в лунку
- Правило 6.1b Игра из-за пределов области ти в начале игры на лунке
- Правило 6.3 Неверный мяч
- Правило 14.7 Игра с неверного места

(3) Когда нарушение одним игроком означает только, что он не имеет действительного счета на лунке. Во всех других ситуациях, в которых игрок нарушает Правило со штрафом в виде дисквалификации, игрок не дисквалифицируется; его счет на лунке, на которой нарушение имело место, не засчитывается для *стороны*.

В *матчевой игре*, если оба *партнера* нарушают такое Правило на одной и той же лунке, то *сторона* **проигрывает лунку**.

Rule 24 – Team Competitions

Purpose: Rule 24 covers team competitions (played in either match play or stroke play), where multiple players or sides compete as a team with the results of their rounds or matches combined to produce an overall team score.

24.1 Overview of Team Competitions

- A “team” is a group of players who play as individuals or as *sides* to compete against other teams.
- Their play in the team event may also be part of another competition (such as individual *stroke play*) that takes place at the same time.

Rules 1-23 apply in a team competition, as modified by these specific Rules.

24.2 Terms of Team Competition

The *Committee* decides the form of play, how a team’s overall score is to be calculated and other Terms of the Competition, such as:

- In *match play*, the number of points awarded for winning or tying a match.
- In *stroke play*, the number of scores to count in each team’s total score.
- Whether the competition may end in a tie and, if not, how the tie will be decided.

Правило 24 – Командные соревнования

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

24.1 Описание командных соревнований

- Команда – это группа игроков, которые индивидуально или в составе *сторон* соревнуются с другими командами.
- Участие в командном соревновании может также быть частью другого, проходящего одновременно, соревнования (например, индивидуального в *игре на счет ударов*).

В командном соревновании применяются Правила 1-23, но с учетом изменений в этом специальном Правиле.

24.2 Условия командного соревнования

Комитет устанавливает формат игры, метод подсчета итогового командного результата и другие условия соревнования, например:

- В *матчевой игре* - количество очков за выигрыш или ничью в матче.
- В *игре на счет ударов* - количество результатов, идущих в зачет каждой команды.
- Может ли результатом соревнования быть ничья, а если нет, то как в этом случае определять победителя.

24.3 Team Captain

Each team may name a team captain to lead the team and make decisions for it, such as which players on the team will play in which *rounds* or matches, in what order they will play and who will play together as *partners*.

The team captain may be a player in the competition.

24.4 Advice Allowed in Team Competition

a. Person Allowed to Give Advice to Team (Advice Giver)

The *Committee* may adopt a Local Rule allowing each team to name one person (an “advice giver”) who may give *advice* and other help as allowed in Rule 10.2b(2) to players on the team during a *round* and who may be asked for *advice* by players on the team:

- The advice giver may be the team captain, a team coach or other person (including a team member playing in the competition).
- The advice giver must be identified to the *Committee* before giving *advice*.
- The *Committee* may allow a team’s advice giver to change during a *round* or during the competition.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule H-2** (the *Committee* may adopt a Local Rule allowing each team to name two advice givers).

b. Restriction on Advice Giver While Playing

If a team’s advice giver is a player on the team, he or she is not allowed to act in that role while playing a *round* in the competition.

While playing a *round*, the advice giver is treated like any other playing team member for purposes of the restrictions on *advice* in Rule 10.2a.

24.3 Капитан команды

Каждая команда может назначить капитана, который будет руководить ею и принимать командные решения, например, кто из игроков в каких *раундах* или матчах будет играть, в каком порядке они будут играть, и кто будет выступать вместе, как *партнеры*.

Капитан команды может быть игроком соревнования.

24.4 Советы, которые разрешены в командном соревновании

a. Лицо, которому разрешено давать команде советы (Советователь)

Комитет может принять Местное правило, разрешающее каждой команде назначить одно лицо (“советователя”), которое во время *раунда* может давать игрокам команды *совет* и оказывать другую помощь, разрешенную Правилom 10.2b(2), и у которого игроки команды могут спрашивать *совет*:

- Советователь может быть капитаном команды, тренером команды или другим лицом (в том числе членом команды, играющим в соревновании).
- Советователь должен быть назван *Комитету* до того, как он начнет давать *советы*.
- *Комитет* может разрешить менять советователя команды во время *раунда* или во время соревнования.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила H-2** (*Комитет* может принять Местное правило, разрешающее каждой команде назначить двух советователей).

b. Ограничения для играющего советователя

Если советователь команды является игроком команды, ему не разрешается выполнять эту роль, пока он сам играет в этом соревновании.

Пока советователь играет *раунд*, то в целях ограничений на *советы*, предусмотренных Правилom 10.2a, он приравнивается к любому другому играющему члену команды.

c. No Advice between Team Members Other Than Partners

Except when playing together as *partners* on a *side*:

- A player must not ask for *advice* from or give *advice* to a member of his or her team playing on the *course*.
- This applies whether the team member is playing in the same group as the player or in another group on the *course*.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule H-5** (in a *stroke play* team competition where a player's score for the *round* counts only as part of the team's score, the *Committee* may adopt a Local Rule allowing team members playing in the same group to give each other *advice* even if they are not *partners*).

Penalty for Breach of Rule 24.4: General Penalty.

с. Не разрешены советы между членами команды, за исключением партнеров

За исключением случаев совместной игры в качестве *партнеров* в составе *стороны*:

- Игроку нельзя спрашивать *совет* у члена своей команды, играющего на этом *гольф-поле*, или давать ему *совет*.
- Это относится как к членам команды, играющим на *гольф-поле* в одной группе, так и к членам команды, играющим на *гольф-поле* в разных группах.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила H-5 (Для командного соревнования в *игре на счет ударов*, в котором 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*).

Штраф за нарушение Правила 24.4: Основной штраф.

Definitions

Abnormal Course Condition

Any of these four defined conditions:

- *Animal Hole,*
- *Ground Under Repair,*
- *Immovable Obstruction, or*
- *Temporary Water.*

Advice

Any verbal comment or action (such as showing what club was just used to make a *stroke*) that is intended to influence a player in:

- Choosing a club,
- Making a *stroke*, or
- Deciding how to play during a hole or *round*.

But *advice* does not include public information, such as:

- The location of things on the *course* such as the *hole*, the *putting green*, the fairway, *penalty areas*, *bunkers*, or another player's ball,
- The distance from one point to another, or
- The Rules.

Animal

Any living member of the animal kingdom (other than humans), including mammals, birds, reptiles, amphibians and invertebrates (such as worms, insects, spiders and crustaceans).

Определения

Гольф-поле в аномальном состоянии

Любое из этих четырех определенных состояний гольф-поля:

- *Нора животного,*
- *Ремонтируемый участок,*
- *Неподвижное препятствие, или*
- *Временная вода.*

Совет

Любое устное высказывание или действие (например, показ клюшки, которой только что был выполнен *удар*) с намерением повлиять на:

- Выбор игроком клюшки,
- Выполнение игроком *удара*, или
- Принятие игроком решения, как играть лунку или *раунд*.

Однако *советом* не является общедоступная информация, такая как:

- Расположение на гольф-поле объектов, например, *лунки*, *паттинг-рина*, *фервея*, *штрафных областей*, *бункеров* или мяча другого игрока,
- Расстояние от одной точки до другой, или
- Правила.

Животное

Любой живой представитель животного мира (но не человек), включая млекопитающих, птиц, пресмыкающихся, земноводных и беспозвоночных (например, червей, насекомых, пауков и ракообразных).

Animal Hole

Any hole dug in the ground by an *animal*, **except** for holes dug by *animals* that are also defined as *loose impediments* (such as worms or insects).

The term *animal hole* includes:

- The loose material the *animal* dug out of the hole,
- Any worn-down track or trail leading into the hole, and
- Any area on the ground pushed up or altered as a result of the animal digging the hole underground.

Areas of the Course

The five defined areas that make up the *course*:

- The *general area*,
- The *teeing area* the player must play from in starting the hole he or she is playing,
- All *penalty areas*,
- All *bunkers*, and
- The *putting green* of the hole the player is playing.

Ball-Marker

An artificial object when used to *mark* the spot of a ball to be lifted, such as a tee, a coin, an object made to be a *ball-marker* or another small piece of *equipment*.

When a Rule refers to a *ball-marker* being moved, this means a *ball-marker* in place on the *course* to *mark* the spot of a ball that has been lifted and not yet *replaced*.

Нора животного

Любое углубление, вырытое в земле *животным*, за исключением углублений, вырытых *животными*, которые также соответствуют определению *свободная помеха* (таких как черви и насекомые).

Понятие *нора животного* включает в себя:

- Рассыпчатый материал из вырытой *животным* норы,
- Проложенная дорожка или тропинка, ведущая в эту нору, и
- Любой участок на поверхности земли, который вспучился или деформировался в результате рытья животным подземной норы.

Области гольф-поля

В состав *гольф-поля* входят пять определенных областей:

- *Основная область*,
- *Область-ти*, из которой игрок должен играть, когда он начинает игру на лунке,
- Все *штрафные области*,
- Все *бункеры*, и
- *Паттинг-грин* лунки, на которой игрок играет.

Маркер мяча

Искусственный предмет, когда он используется для *маркировки* местоположения поднимаемого мяча, например, *подставка-ти*, монета, специально изготовленный для этой цели предмет или какая-либо небольшая вещь из *снаряжения*.

Когда в Правиле говорится о сдвинутом *маркере мяча*, то имеется в виду *маркер мяча*, которым на *гольф-поле* *замаркировано* местоположение поднятого, но пока не *установленного* на прежнее место мяча.

Boundary Object

Artificial objects defining or showing *out of bounds*, such as walls, fences, stakes and railings, from which free relief is not allowed.

This includes any base and post of a boundary fence, **but** does not include:

- Angled supports or guy wires that are attached to a wall or fence, or
- Any steps, bridge or similar construction used for getting over the wall or fence.

Boundary objects are treated as immovable even if they are movable or any part of them is movable (see Rule 8.1a).

Boundary objects are not *obstructions* or *integral objects*.

Bunker

A specially prepared area of sand, which is often a hollow from which turf or soil was removed.

These are not part of a *bunker*:

- A lip, wall or face at the edge of a prepared area and consisting of soil, grass, stacked turf or artificial materials,
- Soil or any growing or attached natural object inside the edge of a prepared area (such as grass, bushes or trees),
- Sand that has spilled over or is outside the edge of a prepared area, and

Граничные объекты

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

В их число входят фундамент и столбы ограничивающего гольф-поле забора, **но** не входят следующие объекты:

- Наклонные подпорки или проволочные растяжки, которые прикреплены к стене или забору, или
- Ступеньки, мостики или аналогичные конструкции, предназначенные для перехода через забор или стену.

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

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

Бункер

Специально подготовленная область с песком, зачастую выемка, из которой выбраны дерн или почва.

Частями *бункера* не являются:

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

- All other areas of sand on the *course* that are not inside the edge of a prepared area (such as deserts and other natural sand areas or areas sometimes referred to as waste areas).

Bunkers are one of the five defined *areas of the course*.

A *Committee* may define a prepared area of sand as part of the *general area* (which means it is not a *bunker*) or may define a non-prepared area of sand as a *bunker*.

When a *bunker* is being repaired and the *Committee* defines the entire *bunker* as *ground under repair*, it is treated as part of the *general area* (which means it is not a *bunker*).

The word “sand” as used in this Definition and Rule 12 includes any material similar to sand that is used as *bunker* material (such as crushed shells), as well as any soil that is mixed in with the sand.

Caddie

Someone who helps a player during a *round*, including in these ways:

- *Carrying, Transporting or Handling Clubs*: A person who carries, transports (such as by cart or trolley) or handles a player’s clubs during play is the player’s *caddie* even if not named as a *caddie* by the player, **except** when done to move the player’s clubs, bag or cart out of the way or as a courtesy (such as getting a club the player left behind).
- *Giving Advice*: A player’s *caddie* is the only person (other than a *partner* or *partner’s caddie*) a player may ask for *advice*.

A *caddie* may also help the player in other ways allowed by the Rules (see Rule 10.3b).

другие природные песчаные области или области, иногда называемые вейст-областями).

Бункеры являются одной из пяти определенных *областей гольф-поля*.

Комитет может определить специально подготовленную область песка как часть *основной области* (что будет означать, что такая область не является *бункером*) или может определить неподготовленную область песка, как *бункер*.

Если *бункер* находится в процессе реконструкции, и *Комитет* определяет весь этот *бункер* как *ремонтируемый участок*, то этот *бункер* трактуется как часть *основной области* (что означает, что он не является *бункером*).

Слово «песок» в значении, используемом в этом Определении и Правиле 12, подразумевает любой материал, аналогичный песку, который используется как материал *бункера* (например, измельченный ракушечник), а также любая почва, перемешанная с песком.

Кедди

Тот, кто помогает игроку во время *раунда* следующим образом:

- *Переносит, перевозит или обслуживает клюшки*: Человек, который во время игры переносит, перевозит (например, на гольф-каре или тележке) или обслуживает клюшки игрока, является *кедди* этого игрока, даже если игрок не называет его своим *кедди*, **за исключением** случаев, когда это делается в виде оказания игроку любезности (например, возврат забытой им клюшки) или для того, чтобы переместить в сторону клюшки игрока, его бэг или гольф-кар.
- *Дает советы*: *Кедди* игрока является единственным лицом (не считая *партнера* и *кедди партнера*), у которого игрок может спрашивать *совет*.

Кедди может также помогать игроку другим образом, разрешенным Правилами (см. Правило 10.3b).

Club-Length

The length of the longest club of the 14 (or fewer) clubs the player has during the *round* (as allowed by Rule 4.1b(1)), other than a putter.

For example, if the longest club (other than a putter) a player has during a *round* is a 43-inch (109.22 cm) driver, a *club-length* is 43 inches for that player for that *round*.

Club-lengths are used in defining the player's *teeing area* on each hole and in determining the size of the player's *relief area* when taking relief under a Rule.

Committee

The person or group in charge of the competition or the *course*.

See **Committee Procedures, Section 1** (explaining the role of the *Committee*).

Conditions Affecting the Stroke

The *lie* of the player's ball at rest, the area of intended *stance*, the area of intended swing, the *line of play* and the *relief area* where the player will *drop* or place a ball.

- The “area of intended *stance*” includes both where the player will place his or her feet and the entire area that might reasonably affect how and where the player's body is positioned in preparing for and making the intended *stroke*.
- The “area of intended swing” includes the entire area that might reasonably affect any part of the backswing, the downswing or the completion of the swing for the intended *stroke*.
- Each of the terms “*lie*,” “*line of play*” and “*relief area*” has its own Definition.

Длина клюшки

Длина самой длинной клюшки из числа 14-ти (или менее) клюшек, которые есть у игрока во время *раунда* (как разрешено Правилom 4.1b(1)), за исключением паттера.

Например, если самой длинной клюшкой (за исключением паттера), которая есть у игрока во время *раунда*, является драйвер длиной 109.22 см (43 дюйма), то *длина клюшки* для игрока во время этого *раунда* составляет 109,22 см (43 дюйма).

Длины клюшки используются игроком для определения *области-ти* на каждой лунке и для определения размеров *области рельефа*, когда он использует рельеф в соответствии с Правилom.

Комитет

Человек или группа людей, ответственные за проведение соревнований или за данное *гольф-поле*

См. **Процедуры Комитета, Раздел 1** (роль *Комитета*)

Условия, влияющие на удар

Положение находящегося в покое мяча игрока, область планируемой *стойки*, область планируемого свинга, *линия игры*, *область рельефа*, в которой игрок *вбрасывает* или устанавливает мяч.

- «Область планируемой *стойки*» включает в себя не только место, на котором игрок установит свои ноги, но и всю окружающую область, которая может объективно повлиять на то, как и где будет расположено тело игрока при подготовке и выполнении им планируемого удара.
- «Область планируемого свинга» включает в себя всю окружающую область, которая может объективно повлиять на любую часть бэквинга, даунсвинга или завершения свинга планируемого удара.
- Каждый из терминов - «*положение мяча*», «*линия игры*» и «*область рельефа*» - имеет свое собственное Определение.

Course

The entire area of play within the edge of any boundaries set by the *Committee*:

- All areas inside the boundary edge are in bounds and part of the *course*.
- All areas outside the boundary edge are *out of bounds* and not part of the *course*.
- The boundary edge extends both up above the ground and down below the ground.

The *course* is made up of the five defined *areas of the course*.

Drop

To hold the ball and let go of it so that it falls through the air, with the intent for the ball to be *in play*.

If the player lets go of a ball without intending it to be *in play*, the ball has not been *dropped* and is not *in play* (see Rule 14.4).

Each relief Rule identifies a specific *relief area* where the ball must be *dropped* and come to rest.

In taking relief, the player must let go of the ball from a location at knee height so that the ball:

- Falls straight down, without the player throwing, spinning or rolling it or using any other motion that might affect where the ball will come to rest, and
- Does not touch any part of the player's body or *equipment* before it hits the ground (see Rule 14.3b).

Embedded

Гольф-поле

Вся территория в пределах границ, установленных *Комитетом*, на которой проходит игра:

- Все области, расположенные внутри границ, находятся в пределах *гольф-поля* и являются частью *гольф-поля*.
- Все области, расположенные вне границ, находятся *за пределами гольф-поля* и не являются частью *гольф-поля*.
- Граница *гольф-поля* продолжается как вверх над землей, так и вниз ниже уровня земли.

Гольф-поле состоит из пяти определенных *областей гольф-поля*.

Вбросить

Держать мяч в руке и выпустить его так, чтобы он свободно упал и стал мячом *в игре*.

Если игрок выпускает мяч без намерения ввести его *в игру*, то этот мяч не является *вброшенным* и не находится *в игре* (см. Правило 14.4).

В каждом Правиле, предусматривающем рельеф, определена конкретная *область рельефа*, в которой мяч должен быть *вброшен* и прийти в состояние покоя.

При использовании рельефа игрок должен выпускать мяч с высоты колена, так чтобы:

- Мяч падал вертикально вниз, и игрок при этом не бросал, не закручивал и не прокатывал мяч, а также не использовал какое-либо другое движение, которое могло бы повлиять на то, где этот мяч мог бы прийти в состояние покоя, и
- Мяч не касался какой-либо части тела игрока или *снаряжения* до того, как он ударится о землю (см. Правило 14.3b).

Заглубившийся

When a player's ball is in its own pitch-mark made as a result of the player's previous *stroke* and where part of the ball is below the level of the ground.

A ball does not necessarily have to touch soil to be *embedded* (for example, grass and *loose impediments* may be between the ball and the soil).

Equipment

Anything used, worn, held or carried by the player or the player's *caddie*.

Objects used for the care of the *course*, such as rakes, are *equipment* only while they are being held or carried by the player or *caddie*.

Equipment Rules

The specifications and other regulations for clubs, balls and other *equipment* that players are allowed to use during a *round*. The *Equipment Rules* are found at [cite to equipment website].

Flagstick

A movable pole provided by the *Committee* that is placed in the *hole* to show players where the *hole* is. The *flagstick* includes the flag and any other material or objects attached to the pole.

The requirements for a *flagstick* are stated in the *Equipment Rules*.

Four-Ball

A form of play where *sides* of two *partners* compete, with each player playing his or her own ball. A *side's* score for a hole is the lower score of the two *partners* on that hole.

Four-Ball may be played as a *match-play* competition between one *side* of two *partners* and another *side* of two *partners* or a *stroke-play* competition among multiple *sides* of two *partners*.

Когда мяч игрока находится в своем собственном следе, образовавшемся в результате последнего удара игрока, и при этом часть мяча находится ниже уровня земли.

Чтобы быть *заглубившимся*, мяч не обязательно должен касаться грунта (например, между мячом и грунтом может находиться трава или *свободные помехи*).

Снаряжение

Всё, что игрок или его *кедди* использует, носит на себе, держит или переносит.

Предметы, используемые для ухода за *гольф-полем*, например, грабли, являются *снаряжением* только тогда, когда игрок или его *кедди* их держит или переносит.

Правила о снаряжении

Спецификации и другие нормативы для клюшек, мячей и другого *снаряжения*, которое игрокам разрешается использовать во время *раунда*. *Правила о снаряжении* размещены на вебсайте [ссылка на вебсайт снаряжения]

Флажок

Предоставляемый *Комитетом* переносной шест, который устанавливается в *лунку* для указания игрокам её местоположения. В понятие *флажок* входит полотнище и любые другие материалы или предметы, прикрепленные к шесту.

Требования, предъявляемые к *флажку*, приведены в *Правилах о снаряжении*.

Форбол

Формат игры, в котором соревнуются *стороны*, состоящие из двух *партнеров* каждая, и каждый игрок играет своим мячом. Счетом *сторон* на лунке является меньший на этой лунке счет одного из двух *партнеров*.

Форбол может играть как соревнование в формате *матчевой игры*, между двумя *сторонами*, состоящими из двух *партнеров* каждая, так и в

Foursomes (also known as “Alternate Shot”)

A form of play where two *partners* compete as a *side* by playing one ball in alternating order on each hole.

Foursomes may be played as a *match-play* competition between one *side* of two *partners* and another *side* of two *partners* or a *stroke-play* competition among multiple *sides* of two *partners*.

General Area

The *area of the course* that covers all of the *course* **except** for the other four defined areas: (1) the *teeing area* the player must play from in starting the hole he or she is playing, (2) all *penalty areas*, (3) all *bunkers*, and (4) the *putting green* of the hole the player is playing.

The *general area* includes:

- All *teeing locations* on the *course* other than the *teeing area*, and
- All *wrong greens*.

General Penalty

Loss of hole in *match play* or two penalty strokes in *stroke play*.

Ground Under Repair

Any part of the *course* the *Committee* defines to be *ground under repair* (whether by marking it or otherwise). Any defined *ground under repair* includes both:

- All ground inside the edge of the defined area, and

соревновании в формате *игры на счет ударов* с участием нескольких, состоящих из двух *партнеров, сторон*.

Форсом (или «попеременные удары»)

Формат игры, в которой два *партнера*, выступающие как *сторона*, играют попеременно одним мячом на каждой лунке.

Форсом может играть как соревнование в формате *матчевой игры*, между двумя *сторонами*, состоящими из двух *партнеров* каждая, так и соревнование в формате *игры на счет ударов* с участием нескольких, состоящих из двух *партнеров, сторон*.

Основная область

Область гольф-поля, охватывающая все части *гольф-поля*, **за исключением** четырех определенных областей: (1) *области-ти*, из которой игрок должен начинать играть лунку, (2) всех *штрафных областей*, (3) всех *бункеров* и (4) *паттинг-грин* лунки, на которой играет игрок.

К *основной области* относятся:

- Все места размещения *ти* на *гольф-поле*, кроме *области-ти*, и
- Все *неверные грин*.

Основной штраф

Проигрыш лунки в *матчевой игре* или два удара штрафа в *игре на счет ударов*.

Ремонтируемый участок

Какая-либо часть *гольф-поля*, которую *Комитет* определил, как *ремонтируемый участок* (с помощью разметки или как-либо еще). Область, определенная как *ремонтируемый участок*, включает в себя:

- Весь участок земли внутри границ этой определенной области, и
- Всю траву, кусты, деревья и другие растущие или закрепленные природные объекты, укорененные в этой определенной области, в том числе любую часть этих объектов, которые простираются над

- Any grass, bush, tree or other growing or attached natural object rooted in the defined area, including any part of those objects that extends up above the ground outside the edge of the defined area, **but** not any part (such as a tree root) that is attached to or below the ground outside the edge of the defined area.

Ground under repair also includes the following things, even if the *Committee* does not define them as such:

- Any hole made by the *Committee* or the maintenance staff in:
 - Setting up the *course* (such as a hole where a stake has been removed or the *hole* on a double green being used for the play of another hole), or
 - Maintaining the *course* (such as a hole made in removing turf or a tree stump or laying pipelines, **but** not including aeration holes).
- Grass cuttings, leaves and any other material piled for later removal. **But:**
 - Any natural materials that are piled for removal are also *loose impediments*, and
 - Any materials left on the *course* that are not intended to be removed are not *ground under repair* unless the *Committee* has defined them as such.
- Any *animal* habitat (such as a bird's nest) that is so near a player's ball that the player's *stroke* or *stance* might damage it, **except** when the habitat has been made by *animals* that are defined as *loose impediments* (such as worms or insects).

землей за пределы этой определенной области, **но исключая** какие-либо части этих объектов, которые закреплены в земле или находятся ниже уровня земли (например, корни дерева) за пределами этой определенной области.

В понятие *ремонтруемый участок* также входят следующие объекты, даже если они не определены *Комитетом* как *ремонтруемый участок*:

- Любое отверстие, сделанное *Комитетом* или эксплуатационной службой:
 - при подготовке *гольф-поля* (например, отверстие, оставшееся от удаленного колышка или вторая *лунка* на общем для двух лунок паттинг-грине, когда она используется для игры на другой лунке), или
 - при обслуживании *гольф-поля* (например, углубление от снятого дерна, выкопанного пня, канавы для укладки труб и т.п., **но** не аэрационные отверстия).
- Скошенная трава, листья и любые другие материалы, сложенные для последующего вывоза. **Однако:**
 - природные материалы, сложенные для вывоза, являются также и *свободными помехами*, и
 - материалы, которые были оставлены на *гольф-поле* и не предназначенные для вывоза, не являются *ремонтруемым участком*, если только они не были определены *Комитетом* как *ремонтруемый участок*.
- Любое жилище *животного* (например, птичье гнездо), которое находится настолько близко к мячу игрока, что игрок своей *стойкой* или *ударом* может повредить его, **за исключением** случаев, когда это жилище создано *животными*, которые соответствуют определению *свободные помехи* (например, червями и насекомыми).

Границу *ремонтруемого участка* следует определять колышками, линиями или элементами ландшафта:

- *Колышки*: Если *ремонтруемый участок* обозначен колышками, то его граница проходит по линии, соединяющей внешние точки

The edge of *ground under repair* should be defined by stakes, lines or physical features:

- **Stakes:** When defined by stakes, the edge of the *ground under repair* is defined by the line between the outside points of the stakes at ground level, and the stakes are inside the *ground under repair*.
- **Lines:** When defined by a painted line on the ground, the edge of the *ground under repair* is the outside edge of the line, and the line itself is in the *ground under repair*.
- **Physical Features:** When defined by physical features (such as a flower bed or a turf nursery), the *Committee* should say how the edge of the *ground under repair* is defined.

When the edge of *ground under repair* is defined by lines or physical features, stakes may be used to show where the *ground under repair* is, **but** they have no other meaning.

Hole

The finishing point on the *putting green* for the hole being played:

- The *hole* must be 4 ¼ inches (108 mm) in diameter and at least 4 inches (101.6 mm) deep.
- If a lining is used, its outer diameter must not exceed 4 ¼ inches (108 mm). The lining must be sunk at least 1 inch (25.4 mm) below the *putting green* surface, unless the nature of the soil requires that it be closer to the surface.

The word “hole” (when not used as a Definition in italics) is used throughout the Rules to mean the part of the *course* associated with a particular *teeing area*, *putting green* and *hole*. Play of a hole begins from the *teeing area* and ends when the ball is *holed* on the *putting green* (or when the Rules otherwise say the hole is completed).

Holed

колышков на уровне земли, при этом сами колышки находятся внутри *ремонтируемого участка*.

- **Линии:** Если *ремонтируемый участок* обозначен линией, нанесенной на земле, то его границей является внешний край этой линии, а сама линия находится внутри *ремонтируемого участка*.
- **Элементы ландшафта:** Если *ремонтируемый участок* определяется элементами ландшафта (например, представляет из себя цветочную клумбу или газонопитомник), то *Комитету* следует конкретизировать, где проходят границы такого *ремонтируемого участка*.

Если границы *ремонтируемого участка* определяются линиями или элементами ландшафта, то колышки могут использоваться для указания местоположения *ремонтируемого участка*, **но** ничего другого они не означают.

Лунка

Точка на паттинг-грине, где заканчивается игра на разыгрываемой лунке.

- Лунка должна быть диаметром 108 мм (4 ¼ дюйма) и глубиной не менее 101,6 мм (4 дюйма).
- Если используется облицовка, то ее наружный диаметр не должен превышать 108 мм (4 ¼ дюйма). Облицовка должна быть утоплена на глубину не менее 25,4 мм (1 дюйма) ниже поверхности *паттинг-грин*, если только характер почвы не требует поднять её ближе к поверхности.

Когда в Правилах используется слово «лунка», (которое не выделено курсивом и не используется в значении Определения), то имеется в виду та часть гольф-поля, которая имеет отношение к конкретным *области-ти*, *паттинг-грину* и *лунке*. Игра на лунке начинается из *области-ти* и заканчивается, когда мяч *забит* в лунку на *паттинг-грине* (если Правила не предполагают другой порядок завершения лунки).

Забит

When a ball is at rest in the *hole* after a *stroke* and the entire ball is below the surface of the *putting green*.

When the Rules refer to “*holing out*” or “*hole out*,” it means when the player’s ball is *holed*.

For the special case of a ball resting against the *flagstick* in the *hole*, see Rule 13.2c (ball is treated as *holed* if any part of the ball is below the surface of the *putting green*).

Honour

The right of a player to play first from the *teeing area* (see Rule 6.4).

Immovable Obstruction

Any *obstruction* that:

- Cannot be moved without unreasonable effort or without damaging the *obstruction* or the *course*, and
- Otherwise does not meet the definition of a *movable obstruction*.

The *Committee* may define any *obstruction* to be an *immovable obstruction*, even if it meets the definition of *movable obstruction*.

Improve

To alter one or more of the *conditions affecting the stroke* or other physical conditions affecting play so that a player gains a potential advantage for a *stroke*.

In Play

The status of a player’s ball when it lies on the *course* and is being used in the play of a hole:

- A ball first becomes *in play* on a hole:

Когда мяч после *удара* находится в состоянии покоя в *лунке*, и весь мяч целиком находится ниже поверхности *паттинг-грин*.

В особом случае, когда мяч находится в состоянии покоя, касаясь установленного в *лунке флажка*, - см. Правило 13.2c (мяч считается *забитым*, если любая его часть находится ниже поверхности *паттинг-грин*).

Честь сыграть первым

Право игрока первым сыграть из *области-ти* (см. Правило 6.4).

Неподвижное препятствие

Любое *препятствие*, которое:

- Не может быть перемещено без приложения чрезмерных усилий или без нанесения повреждений этому *препятствию* или *гольф-полю*, и
- Каким-либо иным образом не соответствует определению *подвижное препятствие*.

Комитет может объявить *неподвижным препятствием* любое *препятствие*, даже если оно соответствует определению *подвижное препятствие*.

Улучшить

Так изменить одно или несколько *условий, влияющих на удар*, или другие физические условия, оказывающие влияние на игру, что игрок при *ударе* получит потенциальное преимущество.

В игре

Статус мяча игрока, когда этот мяч лежит на *гольф-поле* и используется для игры на лунке.

- Вначале мяч становится мячом *в игре* на лунке:
- когда игрок выполняет по нему *удар* из пределов *области-ти*, или

- When the player makes a *stroke* at it from inside the *teeing area*, or
- In *match play*, when the player makes a *stroke* at it from outside the *teeing area* and the *opponent* does not cancel the *stroke* under Rule 6.1b.
- That ball remains *in play* until it is *holed*, **except** that it is no longer *in play*:
 - When it is lifted from the *course*,
 - When it is *lost* (even if it is at rest on the *course*) or comes to rest *out of bounds*, or
 - When another ball has been *substituted* for it, even if not allowed by a Rule.

A ball that is not *in play* is a *wrong ball*.

The player cannot have more than one ball *in play* at any time. (See Rule 6.3d for the limited cases when a player may play more than one ball at the same time on a hole.)

When the Rules refer to a ball at rest or in motion, this means a ball that is *in play*.

When a *ball-marker* is in place to *mark* the spot of a ball *in play*:

- If the ball has not been lifted, it is still *in play*, and
- If the ball has been lifted and *replaced*, it is *in play* even if the *ball-marker* has not been removed.

Integral Object

An artificial object defined by the *Committee* as part of the challenge of playing the *course* from which free relief is not allowed.

- в *матчевой игре*, когда игрок выполняет по нему удар из-за пределов *области-ти*, и *противник* не отменяет этот удар согласно Правилу 6.1b.
- Этот мяч остается в *игре* до тех пор, пока он не будет *забит* в лунку, **за исключением** следующих случаев, когда он перестает быть мячом в *игре*:
 - когда он поднят с *гольф-поля*,
 - когда он *потерян* (даже если он при этом находится в состоянии покоя на *гольф-поле*) или пришел в состояние покоя *за пределами гольф-поля*, или
 - когда он *заменен* другим мячом, даже если эта замена не разрешена Правилем.

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

У игрока не может быть более одного мяча в *игре* в каждый момент времени. (См. Правило 6.3d, где оговорены определенные случаи, когда игрок одновременно может играть на лунке более чем одним мячом).

Когда в Правиле говорится о мяче, находящемся в состоянии покоя или в движении, то имеется в виду мяч, который находится в *игре*.

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

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

Неотъемлемый объект гольф-поля

Искусственный объект, который *Комитет* определил как неотъемлемый элемент игры на гольф-поле, и который не дает права на релиф без штрафа.

Integral objects are treated as immovable (see Rule 8.1a). **But** if part of an *integral object* (such as a gate or door or part of an attached cable) meets the definition of *movable obstruction*, that part is treated as a *movable obstruction*.

Artificial objects defined by the *Committee* as *integral objects* are not *obstructions* or *boundary objects*.

Known or Virtually Certain

The standard for deciding what happened to a player's ball – for example, whether the ball came to rest in a *penalty area*, whether it *moved* or what caused it to *move*.

Known or virtually certain means more than just possible or probable. It means that either:

- There is conclusive evidence that the event in question happened to the player's ball, such as when the player or other witnesses saw it happen, or
- Although there is a very small degree of doubt, all reasonably available information shows that it is at least 95% likely that the event in question happened.

"All reasonably available information" includes all information the player knows and all other information he or she can get with reasonable effort and without unreasonable delay.

Lie

The spot on which a ball is at rest and any growing or attached natural object, *immovable obstruction*, *integral object*, or *boundary object* touching the ball or right next to it.

Loose impediments and *movable obstructions* are not part of the *lie* of a ball.

Неотъемлемые объекты гольф-поля считаются неподвижными (см. Правило 8.1a). **Однако**, если часть *неотъемлемого объекта гольф-поля* (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) соответствует определению *подвижное препятствие*, то такая часть считается *подвижным препятствием*.

Искусственные объекты, которые *Комитет* определил как *неотъемлемые объекты гольф-поля*, не являются *препятствиями* или *граничными объектами*.

Знание или уверенность

Критерий при определении того, что случилось с мячом игрока – например, пришел ли мяч в состояние покоя в *штрафной области*, был ли мяч *сдвинут*, или что именно вызвало *сдвиг* мяча.

Знание или уверенность означает нечто большее, чем просто возможно или вероятно. Это означает, что:

- Имеется убедительное доказательство того, что рассматриваемое событие произошло с мячом игрока, например, игрок или другой свидетель видел это, или
- Несмотря на то, что имеется очень маленькая степень сомнения, вся доступная информация свидетельствует о 95% вероятности данного события.

"Вся доступная информация" означает всю информацию, которой располагает игрок, и всю другую информацию, которую он бы мог получить, приложив разумные усилия и без неоправданной задержки игры.

Положение мяча

Место, на котором находится мяч в состоянии покоя, а также любой растущий и закрепленный природный объект, *неподвижное препятствие*, *неотъемлемый объект гольф-поля* или *граничный объект*, которые касаются мяча или находятся непосредственно рядом с ним.

Свободные помехи и подвижные препятствия не являются частью *положения мяча*.

Line of Play

The line where the player intends his or her ball to go after a *stroke*, including the area on that line that is a reasonable distance up above the ground and on either side of that line.

The *line of play* is not necessarily a straight line between two points (for example, it may be a curved line based on where the player intends the ball to go).

Loose Impediment

Any unattached natural object such as:

- Stones, loose grass, leaves, branches and sticks,
- Dead *animals* and *animal waste*,
- Worms, insects and similar *animals* that can be removed easily, and the mounds or webs they build (such as worm casts and ant hills), and
- Clumps of compacted soil (including aeration plugs).

Such natural objects are not loose if they are:

- Attached or growing,
- Solidly embedded in the ground (that is, cannot be picked out easily), or
- Sticking to the ball.

Special cases:

- ***Sand and Loose Soil*** are not *loose impediments*.
- ***Dew, Frost and Water*** are not *loose impediments*.

Линия игры

Линия, по которой игрок намеревается направить свой мяч после *удара*, в том числе область, расположенная на разумном расстоянии над землей и с каждой стороны от этой линии.

Линия игры не обязательно является прямой линией между двумя точками (например, это может быть изогнутая линия, в зависимости от того, куда игрок намеревается направить свой мяч).

Свободные помехи

Любые незакрепленные природные объекты, например:

- Камни, отдельные травинки, листья, ветки и хворост,
- Мертвые *животные* и отходы жизнедеятельности *животных*,
- Черви, насекомые и им подобные живые организмы, которые могут быть легко удалены, а также кучки и паутины, которые они создают (например, кучки, оставляемые червями и муравейники), и
- Комки спрессованной почвы (в том числе из аэрационных отверстий).

Такие природные объекты не являются свободными, если они:

- Закреплены или растут,
- Основательно заглублены в земле (то есть, не могут быть легко извлечены), или
- Прилипли к мячу.

Особые случаи:

- ***Песок и рассыпанная почва*** не являются *свободными помехами*.
- ***Роса, иней и вода*** не являются *свободными помехами*.

- **Snow and Natural Ice** (other than frost) are either *loose impediments* or, when on the ground, *temporary water*, at the player's option.
- **Spider Webs** are *loose impediments* even though they are attached to another object.

Lost

The status of a ball that is not found in three minutes after the player or his or her *caddie* (or the player's *partner* or *partner's caddie*) begins to search for it.

If the search begins and is then temporarily interrupted for a good reason (such as when the player stops searching when play is suspended or needs to stand aside to wait for another player to play) or when the player has mistakenly identified a *wrong ball*:

- The time between the interruption and when the search resumes does not count, and
- The time allowed for search is three minutes in total, counting the search time both before the interruption and after the search resumes.

Mark

To show the spot where a ball is at rest by either:

- Placing a *ball-marker* right behind or right next to the ball, or
- Holding a club on the ground right behind or right next to the ball.

This is done to show the spot where the ball must be *replaced* after it is lifted.

Marker

- **Снег и природный лед** (но не иней) является по выбору игрока или свободной помехой, или, когда находится на поверхности земли - временной водой.
- **Паутина** является свободной помехой, даже если она прикреплена к другому объекту.

Потерян

Статус мяча, который не был найден в течение трех минут после того, как игрок или его кедди (или партнер игрока или кедди партнера) начали поиск этого мяча.

Если после начала поиска он был временно остановлен по уважительной причине (например, игрок прекратил поиск из-за приостановки игры или необходимости дать сыграть другому игроку) или если игрок ошибочно идентифицировал *неверный мяч*:

- Время с момента остановки поиска и до момента его возобновления не учитывается, и
- Общее разрешенное время поиска составляет три минуты и включает в себя как время до прерывания, так и время после возобновления поиска.

Замаркировать

Указать место находящегося в покое мяча следующим образом:

- Установив *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно около мяча, или
- Разместив клюшку на земле непосредственно позади или непосредственно около мяча.

Это делается для того, чтобы отметить место, куда должен быть *установлен* мяч после того, как он был поднят.

Маркер

In *stroke play*, the person responsible for entering a player's score on the player's *scorecard* and for certifying that *scorecard*. The *marker* may be another player, **but** not a *partner*.

The *Committee* may identify who will be the player's *marker* or tell the players how they may choose a *marker*.

Match Play

A form of play where a player or *side* plays directly against an *opponent* or opposing *side* in a head-to-head match of one or more *rounds*:

- A player or *side* wins a hole in the match by completing the hole in fewer strokes (including *strokes made* and *penalty strokes*), and
- The match is won when a player or *side* leads the *opponent* or opposing *side* by more holes than remain to be played.

Match play can be played as a singles match (where one player plays directly against one *opponent*), a *Three-Ball* match or a *Foursomes* or *Four-Ball* match between *sides* of two *partners*.

Maximum Score

A form of *stroke play* where a player's or *side's* score for a hole is capped at a maximum number of strokes (including *strokes made* and any *penalty strokes*) set by the *Committee*, such as two times *par*, a fixed number or *net double bogey*.

Movable Obstruction

An *obstruction* that can be moved with reasonable effort and without damaging the *obstruction* or the *course*.

If part of an *immovable obstruction* or *integral object* (such as a gate or door or part of an attached cable) meets these two standards, that part is treated as a *movable obstruction*.

В игре на счет ударов - лицо, ответственное за запись счета игрока в счетную карточку игрока и заверение этой счетной карточки. Маркером может быть другой игрок, **но** не может быть партнер.

Комитет может назначить игроку маркера или рекомендовать игрокам процедуру выбора маркера.

Матчевая игра

Формат игры, в котором игрок или *сторона* играет непосредственно против своего *противника* или противостоящей *стороны* в очном матче, состоящем из одного или нескольких раундов, в которых:

- Игрок или *сторона* выигрывает лунку в матче, если заканчивает эту лунку за меньшее количество ударов (включая выполненные удары и удары штрафа), и
- Матч является выигранным, когда преимущество игрока или *стороны* над *противником* или противостоящей *стороной* составляет большее количество лунок, чем количество лунок, которое осталось играть.

Матчевая игра может играть в виде одиночного матча (в котором один игрок играет непосредственно против одного *противника*), матча в формате Трибол или матча с участием сторон, состоящих из двух партнеров (Форсом или Форбол).

Максимальный счет

Формат игры на счет ударов, в котором счет игрока или *стороны* на лунке ограничен установленным Комитетом максимальным количеством ударов (включая выполненные удары и удары штрафа), например, удвоенным паром, фиксированным числом или двойным богги с учетом гандикапа.

Подвижное препятствие

Препятствие, которое может быть перемещено с разумно необходимыми усилиями и без нанесения повреждений самому препятствию или гольф-полю.

Если часть неподвижного препятствия или неотъемлемого объекта гольф-поля (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля)

But this does not apply if the movable part of an *immovable obstruction* or *integral object* is not meant to be moved (such as a loose stone that is part of a stone wall).

Even when an *obstruction* is movable, the *Committee* may define it to be an *immovable obstruction*.

Moved

When a ball at rest has left its original spot and come to rest on any other spot, and this can be seen by the naked eye (whether or not anyone actually sees it do so).

This applies whether the ball has gone up, down or horizontally in any direction away from its original spot.

If the ball only wobbles (sometimes referred to as oscillating) and stays on or returns to its original spot, the ball has not *moved*.

Natural Forces

The effects of nature such as wind, water or when something happens for no apparent reason because of the effects of gravity.

Nearest Point of Complete Relief

The reference point for taking free relief from an *abnormal course condition* (Rule 16.1), *dangerous animal condition* (Rule 16.2), *wrong green* (Rule 13.1f) or *no play zone* (Rules 16.1f and 17.1e), or in taking relief under certain Local Rules.

It is the estimated point where the ball would lie that is:

отвечает этим двум условиям, то такая часть считается *подвижным препятствием*.

Однако эта норма не применяется, если перемещение подвижной части *неподвижного препятствия* или *неотъемлемого объекта гольф-поля* не предполагается (например, в случае плохо закрепленного камня, являющегося элементом каменной стены).

Даже если *препятствие* является подвижным, *Комитет* может объявить его *неподвижным препятствием*.

Сдвинут

Когда мяч, находящийся в состоянии покоя, покидает свое первоначальное место и приходит в состояние покоя в каком-либо другом месте, и это может быть заметно невооруженным глазом (независимо от того, видит ли это кто-нибудь на самом деле).

При этом не имеет значения, в каком направлении сместился мяч со своего первоначального места – вверх, вниз или в любом горизонтальном направлении.

Если мяч только качнулся (совершил колебание) и остался на своем первоначальном месте или вернулся на него, то мяч не *сдвинут*.

Природные силы

Воздействие природных явлений, например, ветра, воды, или когда что-то происходит без очевидной причины из-за воздействия силы притяжения.

Ближайшая точка полного релифа

Точка-ориентир для получения релифа без штрафа при вмешательстве *гольф-поля в аномальном состоянии* (Правило 16.1), опасной ситуации с *животным* (Правило 16.2), *неверного грена* (Правило 13.1f) или *зоны, запрещенной для игры* (Правила 16.1f и 17.1e) либо для получения релифа по определенному Местному правилу.

Это приблизительно определенная точка для местонахождения мяча:

- Nearest to the ball's original spot, **but** not nearer the *hole* than that spot,
- In the required *area of the course*, and
- Where the condition does not interfere with the *stroke* the player would have made from the original spot if the condition was not there.

Estimating this reference point requires the player to identify the choice of club, *stance*, swing and *line of play* he or she would have used for that *stroke*.

The player does not need to simulate that *stroke* by taking an actual *stance* and swinging with the chosen club (**but** it is recommended that the player normally do this to help in making an accurate estimate).

The *nearest point of complete relief* relates solely to the particular condition from which relief is being taken and may be in a location where there is interference by something else:

- If the player takes relief and then has interference by another condition from which relief is allowed, the player may take relief again by determining a new *nearest point of complete relief* from the new condition.
- Relief must be taken separately for each condition, **except** that the player may take relief from both conditions at the same time (based on determining the *nearest point of complete relief* from both) when, having already taken relief separately from each condition, it becomes reasonable to conclude that continuing to do so will result in continued interference by one or the other.

No Play Zone

A part of the *course* where the *Committee* has prohibited play. A *no play zone* must be defined as part of either an *abnormal course condition* or a *penalty area*.

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

Чтобы найти эту точку-ориентир, игроку следует определиться с выбором клюшки, *стойки*, свинга и *линии игры*, которые он использовал бы для такого *удара*.

От игрока не требуется воспроизводить этот *удар*, принимая реальную *стойку* и выполняя свинг выбранной клюшкой (**но** для более точного определения точки-ориентира обычно это рекомендуется делать).

Ближайшая точка полного релифа относится только к конкретному обстоятельству, при вмешательстве которого игрок использует релиф, но может находиться в таком месте, в котором существует вмешательство чего-либо другого:

- Если игрок использует релиф, а затем обнаруживается вмешательство другого обстоятельства, которое дает право на релиф, то игрок может снова использовать релиф, определив новую *ближайшую точку полного релифа* для этого нового обстоятельства.
- Для каждого обстоятельства должен использоваться отдельный релиф, **за исключением** того, что игрок может использовать релиф одновременно для двух обстоятельств (определяя одну *ближайшую точку полного релифа* для обоих обстоятельств) в том случае, если, уже использовав релиф для каждого обстоятельства по отдельности, стало понятно, что дальнейшие действия будут приводить к вмешательству или одного, или другого обстоятельства.

Зона, запрещенная для игры

Часть *гольф-поля*, в которой *Комитет* запретил игру. *Зона, запрещенная для игры*, должна быть либо частью *гольф-поля* в аномальном состоянии, либо частью *штрафной области*.

The *Committee* may use *no play zones* for any reason, such as:

- Protecting wildlife, animal habitats, and environmentally sensitive areas,
- Preventing damage to young trees, flower beds, turf nurseries, re-turfed areas or other planted areas,
- Protecting players from danger, and
- Preserving sites of historical or cultural interest.

The *Committee* should define the edge of a *no play zone* with a line or stakes, and the line or stakes (or the tops of those stakes) should identify the *no play zone* as different than a regular *abnormal course condition* or *penalty area* that does not contain a *no play zone*.

Obstruction

Any artificial object **except** for *integral objects* and *boundary objects*.

Examples of *obstructions*:

- Artificially surfaced roads and paths, including their artificial borders.
- Buildings and rain shelters.
- Sprinkler heads, drains and irrigation or control boxes.
- Stakes, walls, railings and fences (**but** not when they are *boundary objects* that define or show the boundary edge of the *course*).
- Golf carts, mowers, cars and other vehicles.
- Waste containers, signposts and benches.

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

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

Комитету следует обозначить границы зоны, запрещенной для игры, линиями или колышками, которые должны отличаться от тех, что используются для обозначения обычных участков гольф-поля в аномальном состоянии или штрафных областей, не содержащих зону, запрещенную для игры.

Препятствие

Любой искусственный объект, **за исключением неотъемлемых объектов гольф-поля и граничных объектов**.

Примеры препятствий:

- Дороги и дорожки с искусственным покрытием, в том числе, их бордюры из искусственного материала.
- Здания и укрытия от дождя.
- Головки спринклеров, элементы дренажа или полива, а также кожухи управления системой полива.
- Колышки, стены, ограждения и заборы (**но** не в случае, когда они являются *граничными объектами*, которые определяют или указывают границу гольф-поля).
- Гольф-кары, газонокосилки, автомобили и другие транспортные средства.
- Мусорные ящики, указатели, скамейки.

- Player *equipment*, *flagsticks* and *rakes*.

An *obstruction* is either a *movable obstruction* or an *immovable obstruction*. If part of an *immovable obstruction* (such as a gate or door or part of an attached cable) meets the definition of *movable obstruction*, that part is treated as a *movable obstruction*.

See **Committee Procedures, Section 8; Model Local Rule F-23** (*Committee* may adopt a Local Rule defining certain *obstructions* as temporary immovable obstructions for which special relief procedures apply).

Opponent

The person a player competes against in a match. The term *opponent* applies only in *match play*.

Outside Influence

Any of these people or things that can affect what happens to a player's ball or *equipment* or to the *course*:

- Any person (including another player), **except** the player or his or her *caddie* or the player's *partner* or *opponent* or any of their *caddies*,
- Any *animal*, and
- Any natural or artificial object or anything else (including another ball in motion), **except** for *natural forces*.

Out of Bounds

All areas outside the boundary edge of the *course* as defined by the *Committee*. All areas inside that edge are in bounds.

The boundary edge of the *course* extends both up above the ground and down below the ground:

- *Снаряжение* игрока, *флажки* и *грабли*.

Препятствия делятся на подвижные и неподвижные. Если часть *неподвижного препятствия* (например, калитка, дверь или часть закрепленного кабеля) соответствует определению *подвижное препятствие*, то эта часть считается *подвижным препятствием*.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 8; Образец Местного правила F-23** (*Комитет* может принять Местное правило, объявляющее конкретные *препятствия* временными неподвижными препятствиями, для которых применяется специальная процедура релифа).

Противник

Другой игрок, с которым игрок соревнуется в матче. Термин *противник* применяется только в *матчевой игре*.

Внешний фактор

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

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

За пределами гольф-поля

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

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

- This means that all ground and anything else (such as any natural or artificial object) inside the boundary edge is in bounds, whether on, above or below the surface of the ground.
- If an object is both inside and outside the boundary edge (such as steps attached to a boundary fence, or a tree rooted outside the edge with branches extending inside the edge or vice versa), only the part of the object that is outside the edge is *out of bounds*.

The boundary edge should be defined by *boundary objects* or lines:

- *Boundary objects*: When defined by stakes or a fence, the boundary edge is defined by the line between the *course*-side points of the stakes or fence posts at ground level (excluding angled supports), and those stakes or fence posts are *out of bounds*.

When defined by other objects such as a wall or when the *Committee* wishes to treat a boundary fence in a different way, the *Committee* should define the boundary edge.

- *Lines*: When defined by a painted line on the ground, the boundary edge is the *course*-side edge of the line, and the line itself is *out of bounds*.

When a line on the ground defines the boundary edge, stakes may be used to show where the boundary edge is, **but** they have no other meaning.

Boundary stakes or lines should be white.

Par/Bogey

A form of *stroke play* that uses scoring as in *match play* where:

- Это означает, что весь участок земли и всё (например, любые природные или искусственные объекты), что расположено внутри границ, находится в пределах *гольф-поля*, будь то на поверхности земли, над ней или под ней.
- Если объект находится одновременно с обеих сторон от границы *гольф-поля* (например, лестница через ограничивающий гольф-поле забор, или дерево, ствол которого находится с наружной стороны границы, а его ветви нависают с ее внутренней стороны, или наоборот), то только та часть этого объекта, которая расположена с наружной стороны границы, находится *за пределами гольф-поля*.

Границу *гольф-поля* следует определять *граничными объектами* или линиями:

- *Граничные объекты*: Если пределы *гольф-поля* определяются колышками или забором, то граница проходит по линии между точками колышков или стоек забора со стороны *гольф-поля* на уровне земли (исключая наклонные подпорки), при этом сами колышки или стойки забора находятся *за пределами гольф-поля*.

Если пределы *гольф-поля* определяют другие объекты, такие как стена, или если *Комитет* считает необходимым как-то иначе трактовать ограждение *гольф-поля*, то *Комитету* следует определить, как проходит граница *гольф-поля*.

- *Lines*: Если пределы *гольф-поля* обозначаются линией, нанесенной краской на земле, то граница проходит по краю линии на стороне *гольф-поля*, а сама линия находится *за пределами гольф-поля*.

Когда граница *гольф-поля* обозначена линией на земле, то колышки могут использоваться для указания наличия такой границы, **но** никакого другого значения они не имеют.

Для обозначения границ *гольф-поля* следует использовать колышки или линии белого цвета.

Par/Богги

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

- A player or *side* wins or loses a hole by completing the hole in fewer strokes or more strokes (including *strokes* made and any penalty strokes) than a fixed target score for that hole set by the *Committee*, and
- The competition is won by the player or *side* with the highest total of holes won versus holes lost (that is, adding up the holes won and subtracting the holes lost).

Partner

A player who competes together with another player as a *side*, in either *match play* or *stroke play*.

Penalty Area

An area from which relief with a one-stroke penalty is allowed if the player's ball comes to rest there.

A *penalty area* is:

- Any body of water on the *course* (whether or not marked by the *Committee*), including a sea, lake, pond, river, ditch, surface drainage ditch or other open watercourse (even if not containing water), and
- Any other part of the *course* the *Committee* defines as a *penalty area*.

A *penalty area* is one of the five defined *areas of the course*.

There are two different types of *penalty areas*, distinguished by the colour used to mark them:

- Yellow *penalty areas* (marked with yellow lines or yellow stakes) give the player two relief options (Rules 17.1d(1) and (2)).
- Red *penalty areas* (marked with red lines or red stakes) give the player an extra lateral relief option (Rule 17.1d(3)), in addition to the two relief options available for yellow *penalty areas*.

- Игрок или *сторона* выигрывает или проигрывает лунку, если завершает эту лунку за меньшее или большее количество ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа), чем фиксированный счет, установленный для этой лунки *Комитетом*, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона*, имеющие наибольшее количество выигранных лунок по отношению к проигранным (то есть, выигранные лунки суммируются, а проигранные лунки вычитаются).

Партнер

Игрок, который совместно с другим игроком участвует в соревновании в составе *стороны*, как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*.

Штрафная область

Область, которая дает право на релиф с одним ударом штрафа в случае, если мяч игрока придет в ней в состояние покоя.

Штрафной областью является:

- Любой находящийся на *гольф-поле* водоем (независимо от того нанесена *Комитетом* разметка или нет), в том числе, море, озеро, пруд, река, канава, поверхностная дренажная канава или другой открытый водоток (даже не содержащий воду), и
- Любая другая часть *гольф-поля*, которую *Комитет* определил *штрафной областью*.

Штрафная область – это одна из пяти определенных *областей гольф-поля*.

Существует два различных типа *штрафных областей*, отличающихся цветом используемой разметки:

- В желтых *штрафных областях* (обозначаются желтыми линиями или желтыми колышками) у игрока есть два варианта релифа (Правило 17.1d(1) и (2)).
- В красных *штрафных областях* (обозначаются красными линиями или красными колышками) игрок, помимо двух вариантов релифа для

If the colour of a *penalty area* has not been marked or indicated by the *Committee*, it is treated as a red *penalty area*.

The edge of a *penalty area* extends both up above the ground and down below the ground:

- This means that all ground and anything else (such as any natural or artificial object) inside the edge is part of the *penalty area*, whether on, above or below the surface of the ground.
- If an object is both inside and outside the edge (such as a bridge over the penalty area, or a tree rooted inside the edge with branches extending outside the edge or vice versa), only the part of the object that is inside the edge is part of the *penalty area*.

The edge of a *penalty area* should be defined by stakes, lines or physical features:

- Stakes: When defined by stakes, the edge of the *penalty area* is defined by the line between the outside points of the stakes at ground level, and the stakes are inside the *penalty area*.
- Lines: When defined by a painted line on the ground, the edge of the *penalty area* is the outside edge of the line, and the line itself is in the *penalty area*.
- Physical Features: When defined by physical features (such as a beach or desert area or a retaining wall), the *Committee* should say how the edge of the *penalty area* is defined.

When the edge of a *penalty area* is defined by lines or by physical features, stakes may be used to show where the *penalty area* is, **but** they have no other meaning.

желтых *штрафных областей*, имеет дополнительный вариант бокового рельефа (Правило 17.1d(3)).

Если цвет *штрафной области* не обозначен или не указан *Комитетом*, то эта область считается красной *штрафной областью*.

Граница *штрафной области* продолжается как выше, так и ниже уровня земли:

- Это означает, что весь участок земли и всё (например, любые природные или искусственные объекты), что расположено внутри его границ, будь то на поверхности земли, над ней или под ней, является частью *штрафной области*.
- Если объект находится одновременно с обеих сторон от границы (например, мост через *штрафную область* или дерево, ствол которого находится с внутренней стороны границы, а его ветви нависают с ее наружной стороны, или наоборот), то только та часть этого объекта, которая расположена с внутренней стороны границы, является частью *штрафной области*.

Границу *штрафной области* следует определять колышками, линиями или элементами ландшафта:

- Колышки: Если *штрафная область* обозначена колышками, то ее граница проходит по внешним точкам колышков на уровне земли, при этом сами колышки находятся внутри *штрафной области*.
- Линии: Если *штрафная область* обозначена линией, нанесенной краской на земле, то ее границей является внешний край линии, а сама линия находится внутри *штрафной области*.
- Элементы ландшафта: Если *штрафная область* определяется элементами ландшафта (например, представляет из себя пляж, пустошь или ограничена подпорной стенкой), то *Комитету* следует конкретизировать, где проходит граница *штрафной области*.

Если границы *штрафной области* определяются линиями или элементами ландшафта, то могут использоваться колышки для указания местонахождения *штрафной области*, но никакого другого значения они не имеют.

When the edge of a body of water is not defined by the *Committee*, the edge of that *penalty area* is defined by its natural boundaries (that is, where the ground slopes down to form the depression that can hold the water).

If an open watercourse usually does not contain water (such as a drainage ditch or run-off area that is dry except during a rainy season), the *Committee* may define that area as part of the *general area* (which means it is not a *penalty area*).

Point of Maximum Available Relief

The reference point for taking free relief from an *abnormal course condition* in a *bunker* (Rule 16.1c) or on the *putting green* (Rule 16.1d) when there is no *nearest point of complete relief*.

It is the estimated point where the ball would lie that is:

- Nearest to the ball's original spot, **but** not nearer the *hole* than that spot,
- In the required *area of the course*, and
- Where that *abnormal course condition* least interferes with the *stroke* the player would have made from the original spot if the condition was not there.

Estimating this reference point requires the player to identify the choice of club, *stance*, swing and *line of play* the player would have used for that *stroke*.

The player does not need to simulate that *stroke* by taking an actual *stance* and swinging with the chosen club (**but** it is recommended that the player normally do this to help in making an accurate estimate).

The *point of maximum available relief* is found by comparing the relative amount of interference with the *lie* of the ball and the player's area of intended *stance* and swing and, on the *putting green* only, the *line of play*. For example, when taking relief from *temporary water*:

Если граница водоема *Комитетом* не определена, то граница *штрафной области* проходит по естественной границе водоема (то есть там, где у поверхности земли начинается уклон, и образуется низина, в которой может накапливаться вода).

Если открытый водоток не содержит воду (например, дренажные канавы или водоприемники, которые обычно сухие, кроме сезона дождей), *Комитет* может определить такую область как часть *основной области* (это будет означать, что она не является *штрафной областью*).

Точка максимально возможного рельефа

Точка-ориентир для получения рельефа без штрафа при вмешательстве *гольф-поля в аномальном состоянии*, находящегося в *бункере* (Правило 16.1c) или на *паттинг-грине* (Правило 16.1d) в случае, когда отсутствует *ближайшая точка полного рельефа*.

Это приблизительно определенная точка для местонахождения мяча, которая:

- Является ближайшей к первоначальному местоположению мяча, **но** расположена не ближе к *лунке*, чем это место, и
- Находится в требуемой *области гольф-поля*, и
- В которой *гольф-поле в аномальном состоянии* в наименьшей степени мешает *удару*, который игрок выполнял бы из первоначального местоположения мяча при отсутствии данного обстоятельства.

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

От игрока не требуется воспроизводить этот *удар*, принимая реальную *стойку* и выполняя свинг выбранной клюшкой (**но** для более точного определения точки-ориентира обычно это рекомендуется делать).

Точку максимально возможного рельефа находят путем сравнения относительной величины вмешательства обстоятельства в *положение мяча*, область планируемой *стойки* или свинга игрока, а на паттинг-грине – и в

- The *point of maximum available relief* may be where the ball will be in shallower water than where the player will stand (affecting the *stance* more than the *lie* and swing), or where the ball is in deeper water than where the player will stand (affecting the *lie* and swing more than the *stance*).
- On the *putting green*, the *point of maximum available relief* may be based on the *line of play* where the ball will need to go through the shallowest or shortest stretch of *temporary water*.

Provisional Ball

Another ball played in case the ball just played by the player may be:

- *Out of bounds*, or
- *Lost outside a penalty area*.

A *provisional ball* is not the player's ball *in play*, unless it becomes the ball *in play* under Rule 18.3c.

Putting Green

The area on the hole the player is playing that:

- Is specially prepared for putting, or
- The *Committee* has defined as the *putting green* (such as when a temporary green is used).

The *putting green* for a hole contains the *hole* into which the player tries to play a ball.

The *putting green* is one of the five defined *areas of the course*. The putting greens for all other holes (which the player is not playing at the time) are *wrong greens* and part of the *general area*.

линию игры. Например, в случае рельефа при вмешательстве *временной воды*:

- *Точка максимально возможного рельефа* может находиться там, где глубина воды в месте *положения* мяча будет меньше, чем в месте, где стоит игрок (влияние воды на *положение* мяча и свинг будет меньше, чем на *стойку*) либо там, где глубина воды в месте *положения* мяча будет больше, чем в месте, где стоит игрок (влияние воды на *положение* мяча и свинг будет больше, чем на *стойку*).
- На *паттинг-грине* *точка максимально возможного рельефа* может обуславливаться такой *линией игры*, которая проходит по самому мелкому или самому короткому участку *временной воды*.

Временный мяч

Другой мяч, играемый в случае, если только что сыгранный игроком мяч может оказаться:

- *За пределами гольф-поля*, или
- *Потерян вне штрафной области*.

Временный мяч не является для игрока мячом *в игре*, если только он не стал мячом *в игре* согласно Правилу 18.3c.

Паттинг-грин

Область лунки, на которой играет игрок:

- Которая специально подготовлена для выполнения паттов, или
- Которую *Комитет* определил как *паттинг-грин* (например, в случае использования временного грина).

На *паттинг-грине* лунки находится *лунка*, в которую игрок намеревается забить мяч.

Паттинг-грин это одна из пяти определенных *областей гольф-поля*. Паттинг-грины всех других лунок (на которых игрок не играет в данное время) являются *неверными гринами* и частью *основной области*.

The edge of a *putting green* is defined by where it can be seen that the specially prepared area starts (such as where the grass has been distinctly cut to show the edge), unless the *Committee* defines the edge in a different way (such as by using a line or dots).

If a double green is used for two different holes:

- The entire prepared area containing both *holes* is treated as the *putting green* when playing each hole.
- **But** the *Committee* may define an edge that divides the double green into two different *putting greens*, so that when a player is playing one of the holes, the part of the double green for the other hole is a *wrong green*.

Referee

An official named by the *Committee* to decide questions of fact and apply the Rules.

See **Committee Procedures, Section 6C** (explaining the responsibilities and authority of a *referee*).

Relief Area

The area where a player must *drop* a ball when taking relief under a Rule. Each relief Rule requires the player to use a specific *relief area* whose size and location are based on these three factors:

- **Reference Point:** The point from which the size of *relief area* is measured.
- **Size of Relief Area Measured from Reference Point:** The *relief area* is either one or two *club-lengths* from the reference point, **but** with certain limits:

Граница *паттинг-грин* определяется визуально там, где начинается специально подготовленная область (например, где отчетливо видна выстриженная граница), если только *Комитет* не определит границу другим образом (например, линиями или точками).

Если для двух разных лунок используется один общий грин:

- *Паттинг-грином* во время игры на каждой из лунок считается вся подготовленная область, содержащая обе *лунки*.
- **Однако** *Комитет* может определить границу, которая разделит один общий грин на два разных *паттинг-грин*; если игрок играет одну из этих двух лунок, то та часть общего грин, которая предназначена для другой лунки, является *неверным грином*.

Рефери

Официальное лицо, назначенное *Комитетом* решать вопросы установления фактов и применять Правила.

См. **Процедуры Комитета, Раздел 6С** (разъяснения обязанностей и полномочий *рефери*).

Область рельефа

Область, в которой игрок должен *вбрасывать* мяч при использовании рельефа согласно Правилу. Каждое Правило, дающее право на рельеф, предписывает игроку использовать определенную *область рельефа*, размер и расположение которой обусловлены тремя факторами:

- **Точка-ориентир:** Точка, от которой начинается измерение *области рельефа*.
- **Размер области рельефа, определяемый от точки-ориентира:** *Область рельефа* определяется одной или двумя *длинами клюшек*, откладываемых от точки-ориентира, **но** с определенными ограничениями:

- Limits on Location of Relief Area: The location of the *relief area* may be limited in one or more ways so that, for example:
 - It is only in certain defined *areas of the course*, such as only in the *general area*, or not in a *bunker* or a *penalty area*,
 - It is not nearer the *hole* than the reference point or must be outside a *penalty area* or a *bunker* from which relief is being taken, or
 - It is where there is no interference (as defined in the particular Rule) from the condition from which relief is being taken.

In using *club-lengths* to determine the size of a *relief area*, the player may measure directly across a ditch, hole or similar thing, and directly across or through an object (such as a tree, fence, wall, tunnel, drain or sprinkler head), **but** is not allowed to measure through ground that naturally slopes up and down.

See Committee Procedures, Section 2I (*Committee* may choose to allow or require the player to use a dropping zone as a *relief area* when taking certain relief).

Replace

To place a ball by setting it down and letting it go, with the intent for it to be *in play*.

If the player sets a ball down without intending it to be *in play*, the ball has not been *replaced* and is not *in play* (see Rule 14.4).

Whenever a Rule requires a ball to be *replaced*, the Rule identifies a specific spot where the ball must be *replaced*.

Round

18 or fewer holes played in the order set by the *Committee*.

Scorecard

- Ограничения на расположение области релифа: На расположение *области релифа* может быть наложено одно или несколько ограничений, например, так чтобы:
 - она находилась только в одной определенной *области гольф-поля*, например, только в *основной области*, или чтобы она находилась не в *бункере* или не в *штрафной области*,
 - она находилась не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир или была вне *штрафной области* или *бункера*, которые обусловили использование релифа, или
 - в ней отсутствовало вмешательство обстоятельства (в соответствии с конкретным *Правил*ом), которое обусловило использование релифа.

При определении размера *области релифа*, игрок может выполнять измерения напрямую через канаву, углубление и подобную впадину, а также напрямую через объект или сквозь него (например, через дерево, забор, стену, дренаж или головку спринклера), **однако** не разрешается выполнять измерения сквозь естественные подъёмы и спуски земли.

См. Процедуры Комитета, Раздел 2I (Для определенных случаев использования релифа *Комитет* может установить зону вбрасывания и разрешить или предписать игрокам использовать ее как *область релифа*).

Установить

Положить мяч и отпустить, с намерением ввести его в *игру*.

Если игрок кладет мяч без намерения ввести его в *игру*, то этот мяч не является *установленным* и не находится в *игре* (см. *Правило 14.4*).

Если в *Правиле* предписывается *установить* мяч, то в этом *Правиле* указывается конкретное место, на которое мяч должен быть *установлен*.

Раунд

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

Счетная карточка

The document where a player's score for each hole is entered in *stroke play*.

The *scorecard* may be in any paper or electronic form approved by the *Committee* that allows:

- The player's score to be entered for each hole,
- The player's handicap to be entered, if it is a handicap competition, and
- The *marker* and the player to certify the scores, and the player to certify his or her handicap in a handicap competition, either by physical signature or by a method of electronic certification approved by the *Committee*.

A scorecard is not required in *match play* but may be used by the players to help keep the match score.

Serious Breach

In *stroke play*, when playing from a *wrong place* could give the player a significant advantage compared to the *stroke* to be made from the right place.

In making this comparison to decide if there was a *serious breach*, the factors to be taken into account include:

- The difficulty of the *stroke*,
- The distance of the ball from the *hole*,
- The effect of obstacles on the *line of play*, and
- The *conditions affecting the stroke*.

The concept of a *serious breach* does not apply in *match play*, because a player loses the hole if he or she plays from a *wrong place*.

Side

Документ, в который в *игре на счет ударов* записывается счет игрока, показанный им на каждой лунке.

Счетная карточка может быть в одобренной *Комитетом* бумажной или электронной форме, которая обеспечивает возможность:

- Записать счет игрока, показанный им на каждой лунке,
- Записать гандикап игрока в соревновании с учетом гандикапа, и
- *Маркеру* и игроку заверить записанный счет, а в соревновании с учетом гандикапа игроку - заверить свой гандикап, будь то физической подписью или одобренным *Комитетом* способом электронного заверения.

Счетная карточка не требуется в *матчевой игре*, но может использоваться игроками для ведения счета матча.

Серьезное нарушение

Ситуация в *игре на счет ударов*, когда игра с *неверного места* может дать игроку существенное преимущество по сравнению с *ударом*, выполненном с верного места.

Когда делается такое сравнение, чтобы выяснить, имело ли место *серьезное нарушение*, то принимаются во внимание следующие факторы:

- Сложность *удара*,
- Расстояние между мячом и *лункой*,
- Влияние на *линию игры* элементов, затрудняющих игру, и
- *Условия, влияющие на удар*.

Понятие «серьезное нарушение» не используется в *матчевой игре*, поскольку, если игрок сыграет с *неверного места*, то он проигрывает лунку.

Сторона

Two or more *partners* competing as a single unit in a *round* in *match play* or *stroke play*.

Each set of *partners* is a *side*, whether each *partner* plays his or her own ball (*Four-Ball*) or the *partners* play one ball (*Foursomes*).

A *side* is not the same as a team. In a team competition, each team consists of players competing as individuals or as *sides*.

Stableford

A form of *stroke play* where:

- A player's or *side's* score for a hole is based on points awarded by comparing the player's or *side's* number of strokes on the hole (including *strokes* made and any penalty strokes) to a fixed target score for the hole set by the *Committee*, and
- The competition is won by the player or *side* who completes all *rounds* with the most points.

Stance

The position of a player's feet and body in preparing for and making a *stroke*.

Stroke

The forward movement of the club made to strike the ball.

But a *stroke* has not been made if the player:

- Decides during the downswing not to strike the ball and avoids doing so by deliberately stopping the clubhead before it reaches the ball or, if unable to stop, by deliberately missing the ball.
- Accidentally strikes the ball when making a practice swing or while preparing to make a *stroke*.

Двое или более *партнеров*, выступающих как единое целое в *раунде* *матчевой игры* или *игры на счет ударов*.

Каждая группа *партнеров* является *стороной*, независимо от того, играет каждый *партнер* своим мячом (*Форбол*), или *партнеры* играют одним мячом (*Форсом*).

Сторона – это не то же самое, что команда. В командном соревновании каждая команда состоит из игроков, соревнующихся индивидуально или в составе *сторон*.

Стейблфорд

Формат *игры на счет ударов*, в котором:

- Счет игрока или *стороны* на лунке выражается в очках, количество которых определяется сравнением числа ударов игрока или *стороны* на этой лунке (включая выполненные *удары* и удары штрафа) с установленным *Комитетом* фиксированным счетом для этой лунки, и
- Соревнование выигрывает игрок или *сторона*, которые завершили все *раунды* с наибольшим количеством очков.

Стойка

Расположение ног и корпуса игрока при подготовке и выполнении *удара*.

Удар

Направленное вперед движение клюшки, выполненное с целью ударить по мячу.

Однако удар не выполнен, если игрок:

- Во время даунсвинга решает не бить по мячу, и чтобы избежать этого, намеренно останавливает головку клюшки прежде, чем она достигнет мяча, или если остановить ее невозможно, намеренно промахивается мимо мяча.
- Случайно ударяет по мячу во время выполнения тренировочного свинга или во время подготовки к *удару*.

When the Rules refer to “playing a ball,” it means the same as making a *stroke*.

The player’s score for a hole or a *round* is described as a number of “strokes” or “strokes taken,” which means both all *strokes* made and any penalty strokes (see Rule 3.1c).

Stroke and Distance

The procedure and penalty when a player takes relief under Rules 17, 18 or 19 by playing a ball from where the previous *stroke* was made (see Rule 14.6).

The term *stroke and distance* means that the player both:

- Gets one penalty stroke, and
- Loses the benefit of any gain of distance towards the *hole* from the spot where the previous *stroke* was made.

Stroke Play

A form of play where a player or *side* competes against all other players or *sides* in the competition.

In the regular form of *stroke play* (see Rule 3.3):

- A player’s or *side’s* score for a *round* is the total number of strokes (including *strokes* made and any penalty strokes) to *hole out* on each hole, and
- The winner is the player or *side* who completes all *rounds* in the fewest total strokes.

Other forms of *stroke play* with different scoring methods are *Stableford*, *Maximum Score* and *Par/Bogey* (see Rule 21).

All forms of *stroke play* can be played either in individual competitions (each player competing on his or her own) or in competitions involving *sides* of *partners* (*Foursomes* or *Four-Ball*).

Когда в Правилах употребляется выражение «сыграть мяч», то имеется в виду то же, что и выполнить *удар*.

Счет игрока на лунке или в *раунде* представляет собой количество «ударов» или «сделанных ударов», что означает как все выполненные *удары*, так и любые удары штрафа (см. Правило 3.1с).

Удар и расстояние

Процедура и штраф в случае, когда игрок использует рельеф согласно Правилам 17, 18 и 19, играя мяч с места, откуда был выполнен предыдущий *удар* (см. Правило 14.6).

Термин *удар и расстояние* означает, что игрок одновременно:

- Получает один удар штрафа, и
- Теряет преимущество в пройденном расстоянии от места предыдущего *удара* по направлению к *лунке*.

Игра на счет ударов

Формат игры, в котором игрок или *сторона* соревнуется со всеми другими игроками или *сторонами* в соревновании.

В обычном формате *игры на счет ударов* (см. Правило 3.3):

- Счетом игрока или *стороны* в *раунде* является сумма всех ударов (включая выполненные *удары* и удары штрафа), сделанных, чтобы *забить мяч* на каждой лунке, и
- Победителем является игрок или *сторона*, которые закончат все *раунды* с наименьшим суммарным количеством ударов.

Другими форматами *игры на счет ударов*, в которых методы подсчета результатов отличаются, являются *Стейблфорд*, *Максимальный счет* и *Пар/Богги* (см. Правило 21).

Во всех форматах *игры на счет ударов* соревнование может быть как индивидуальным (каждый игрок соревнуется сам за себя), так и с участием *сторон*, состоящих из *партнеров* (*Форсом* и *Форбол*).

Substitute

To change the ball the player is using to play a hole by having another ball become the ball *in play*.

The player has *substituted* another ball when he or she puts that ball *in play* in any way (see Rule 14.4) instead of the player's original ball, whether the original ball was:

- *In play, or*
- No longer *in play* because it had been lifted from the *course* or was *lost* or *out of bounds*.

A *substituted* ball is the player's ball *in play* even if:

- It was *replaced, dropped* or placed in a wrong way or *wrong place, or*
- The player was required under the Rules to put the original ball back *in play* rather than to *substitute* another ball.

Tee

An object used to raise a ball above the ground to play it from the *teeing area*. It must be no longer than four inches (101.6 mm) and conform with the *Equipment Rules*.

Teeing Area

The area the player must play from in starting the hole he or she is playing.

The *teeing area* is a rectangle that is two *club-lengths* deep where:

- The front edge is defined by the line between the forward-most points of two tee-markers set by the *Committee*, and
- The side edges are defined by the lines back from the outside points of the tee-markers.

Заменить

Заменить мяч, который игрок использует для игры на лунке, другим мячом, который вводится *в игру*.

Игрок *заменял* мяч, когда он любым способом (см. Правило 14.4) ввел *в игру* другой мяч вместо своего первоначального мяча, независимо от того, был ли первоначальный мяч:

- Мячом *в игре*, или
- Перестал быть мячом *в игре*, потому что он был поднят с *гольф-поля* либо был *потерян* или оказался *за пределами гольф-поля*.

Замещающий мяч становится для игрока мячом *в игре*, даже если:

- Он был *установлен* на прежнее место, *вброшен* или установлен неправильным способом или в *неверном месте*, или
- Игроку предписывалось Правилами ввести *в игру* вновь первоначальный мяч, а не *заменять* его другим мячом.

Подставка-ти

Предмет, используемый для того, что приподнять мяч над землей и сыграть его из *области-ти*. Он должен быть не длиннее 101,6 мм (4 дюйма) и соответствовать *Правилам о снаряжении*.

Область-ти

Область, из которой игрок должен играть, когда он начинает игру на лунке.

Область-ти – это область прямоугольной формы глубиной в две *длины* *клюшки*, у которой:

- Фронтальная граница определяется линией между самыми передними точками двух *ти-маркеров*, устанавливаемых *Комитетом*, и

The *teeing area* is one of the five defined *areas of the course*.

All other teeing locations on the *course* (whether on the same hole or any other hole) are part of the *general area*.

Temporary Water

Any temporary accumulation of water on the surface of the ground (such as puddles from rain or irrigation or an overflow from a body of water) that:

- Is not in a *penalty area*, and
- Can be seen before or after the player takes a *stance* (without pressing down excessively with his or her feet).

It is not enough for the ground to be merely wet, muddy or soft or for the water to be momentarily visible as the player steps on the ground; an accumulation of water must remain present either before or after the *stance* is taken.

Special cases:

- **Dew and Frost** are not *temporary water*.
- **Snow and Natural Ice** (other than frost), are either *loose impediments* or, when on the ground, *temporary water*, at the player's option.
- **Manufactured Ice** is an *obstruction*.

Three-Ball

A form of *match play* where:

- Each of three players plays an individual match against the other two players at the same time, and

- Боковые границы определяются линиями, проведенными назад от внешних боковых точек ти-маркеров.

Область-ти является одной из пяти определенных *областей гольф-поля*.

Все другие места расположения ти на *гольф-поле* (независимо от того, находятся они на этой же лунке или на другой) являются частью *основной области*.

Временная вода

Любое временное скопление воды на поверхности земли (например, лужи после дождя или полива либо вышедший из берегов водоем), которое:

- Находится не в *штрафной области*, и
- Может быть видимо до или после того, как игрок примет *стойку* (без чрезмерного надавливания ногами).

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

Особые случаи:

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

Трибол

Формат *матчевой игры*, в котором:

- Каждый из трех игроков одновременно играет индивидуальный матч против каждого из двух других игроков, и

- Each player plays one ball that is used in both of his or her matches.

Wrong Ball

Any ball other than the player's:

- Ball *in play* (whether the original ball or a *substituted* ball),
- *Provisional ball* (before it is abandoned under Rule 18.3c), or
- Second ball in *stroke play* played under Rules 14.7b or 20.1c.

Examples of a *wrong ball* are:

- Another player's ball *in play*.
- A stray ball.
- The player's own ball that is *out of bounds*, has become *lost* or has been lifted and not yet put back *in play*.

Wrong Green

Any green on the *course* other than the *putting green* for the hole the player is playing. *Wrong greens* include:

- The putting greens for all other holes that the player is not playing at the time,
- The normal putting green for a hole where a temporary green is being used, and
- All practice greens for putting, chipping or pitching, unless the *Committee* excludes them by Local Rule.

Wrong greens are part of the *general area*.

- Каждый игрок играет одним мячом, который используется в обоих его матчах.

Неверный мяч

Любой мяч, кроме мяча, который для игрока является:

- Его мячом *в игре* (неважно, первоначальным мячом или *замещающим мячом*),
- *Временным мячом* (до того, как игра им была прекращена согласно Правилу 18.3c), или
- Вторым мячом *в игре на счет ударов*, играемым согласно Правилам 14.7b или 20.1c.

Примерами *неверного мяча* являются:

- Принадлежащий другому игроку мяч *в игре*.
- Ничейный мяч.
- Мяч игрока, который находится *за пределами гольф-поля*, стал *потерянным* или который был поднят и пока не возвращен *в игру*.

Неверный грин

Любой грин на *гольф-поле*, кроме *паттинг-грин* лунки, на которой играет игрок. К *неверным грин*ам относятся:

- Паттинг-грины всех других лунок лунок, на которых игрок не играет в данный момент времени,
- Обычный паттинг-грин лунки, когда для игры на этой лунке используется временный грин, и
- Все тренировочные грины для выполнения паттов, чипов и питчей, если только *Комитет* Местным правилом не исключит их из числа *неверных грин*ов.

Неверные грины являются частью *основной области*.

Wrong Place

Any place on the *course* other than where the player is required or allowed to play his or her ball under the Rules.

Examples of playing from a *wrong place* are:

- Playing a ball after *replacing* it on the wrong spot or without *replacing* it when required by the Rules.
- Playing a *dropped* ball from outside the required *relief area*.
- Taking relief under a wrong Rule, so that the ball is *dropped* in and played from a place not allowed under the Rules.
- Playing a ball from a *no play zone* or when a *no play zone* interferes with the player's area of intended *stance* or *swing*.

Playing a ball from outside the *teeing area* in starting play of a hole or in trying to correct that mistake is not playing from a *wrong place* (see Rule 6.1b).

Неверное место

Любое место на *гольф-поле*, кроме того, с которого игроку предписывается или разрешается сыграть свой мяч согласно Правилам.

Примерами игры с *неверного места* являются:

- Игра мячом, который был *установлен* на неправильное место или который не был *установлен* на прежнее место, когда это предписывалось Правилами.
- Игра *вброшенным* мячом из-за пределов заданной *области рельефа*.
- Использование рельефа по неверному Правилу, в результате чего мяч *вброшен* и сыгран с места, не разрешенного Правилами.
- Игра мячом из *зоны, запрещенной для игры*, или, когда *зона, запрещенная для игры*, вмешивается в область планируемой *стойки* или *свинга* игрока.

Игра мячом из-за пределов *области-ти* в начале игры на лунке или при исправлении этой ошибки не является игрой с *неверного места* (см. Правило 6.1b).