

## РЕГЛАМЕНТ физкультурно-массового мероприятия «Всероссийская школьная лига гольфа» Финальный этап

### 1. Введение

1. Финальный этап физкультурно-массового мероприятия «Всероссийская школьная лига гольфа» (далее – финальный этап ВШЛГ) проводится в соответствии:
  - 1) с Положением о физкультурно-массовом мероприятии «Всероссийская школьная лига гольфа» в 2017/2018 учебном году;
  - 2) с правилами вида спорта «гольф», утвержденными приказом Министерства спорта Российской Федерации от 06 марта 2014 года № 115 (далее – Правила гольфа) прохождения заданий) в части применимой к видам программы, попадающим под действие вышеуказанных Правил;
  - 3) правилами прохождения заданий (далее – Правила прохождения заданий) в части применимой к видам программы с использованием модифицированного и стандартного гольф-инвентаря;
  - 4) настоящим Регламентом.
2. Настоящий Регламент определяет условия проведения финального этапа физкультурно-массового мероприятия «Всероссийская школьная лига гольфа» соревнований, не отраженные в Положении.

### 2. Организаторы мероприятия

3. Организаторами финального этапа физкультурно-массового мероприятия «Всероссийская школьная лига гольфа» являются ООО «Ассоциация гольфа России», РОО «Федерация гольфа Ростовской области».

### 2. Место и сроки проведения мероприятия

4. Место проведения – Ростовская область, Аксайский район, ст. Старочеркасская, Гольф & Кантри клуб «Дон».
5. Дата проведения соревнований – с «28» мая 2018 г. по «01» июня 2018 г.
6. Программа проведения мероприятия:

Дата	Время	
<b>28 мая 2018 г.</b>		<b>Приезд команд и участников, тренировочный день</b>
	13.00. – 14.00.	трансфер из гостиницы в гольф-клуб
	13.00. – 16.00.	обед участников
	14.00. – 15.00.	регистрация прибывших Команд
	14.00 – 18.00.	тренировка
	18.00. – 18.40.	трансфер в гостиницу
<b>29 мая 2018 г.</b>	19.00. – 20.00.	инструктаж для руководителей Команд (конференц-зал гостиницы)
		<b>Тренировочный день, первый соревновательный день</b>
	08.10. – 08.50.	трансфер из гостиницы в гольф-клуб
	09.00. – 12.00.	комиссия по допуску участников
	09.00. – 18.00.	тренировка участников во всех видах соревновательной программы
	12.00. – 16.00.	обед участников
	13.00. – 13.30.	официальное открытие Мероприятия (главная сцена)

<b>30 мая 2018 г.</b>	14.00. – 18.00.	соревновательная программа: игра на академическом поле с использованием модифицированного оборудования в формате игры на счет ударов (3 лунки)
	18.10. – 18.50.	трансфер в гостиницу
	18.00. – 19.00	подведение промежуточных итогов <b>Второй соревновательный день</b>
	08.10. – 08.50.	трансфер из гостиницы в гольф-клуб
	09.00. – 10.00.	тренировка участников в соревновательных видах программы
<b>31 мая 2018 г.</b>	10.00. – 18.00.	соревновательная программа: удар на дальность удар на точность (бункер) удар на точность (фервей) прохождение 3 лунок на паттинг-грине (короткая, средняя и длинная дистанция) игра на академическом поле с использованием стандартного гольф-оборудования в формате игры на счет ударов (3 лунки)
	12.00. – 16.00.	обед участников
	18.00.	завершение соревновательного дня
	18.10. – 18.50.	трансфер в гостиницу
	18.00. – 19.00	подведение промежуточных итогов <b>Третий соревновательный день</b>
	08.10. – 08.50.	трансфер из гостиницы в гольф-клуб
	09.00. – 10.00.	тренировка участников в соревновательных видах программы
	10.00. – 18.00.	соревновательная программа: удар на дальность удар на точность (бункер) удар на точность (фервей) прохождение 3 лунок на паттинг-грине (короткая, средняя и длинная дистанция) игра на академическом поле (3 лунки) с использованием стандартного гольф-оборудования в формате гринсом
	12.00. – 16.00.	обед участников
	18.00.	завершение соревновательного дня
	18.00. – 19.30.	подведение итогов
	19.30. – 20.30	Церемония награждения и закрытия
<b>01 июня 2018 г.</b>	20.40. – 21.20.	трансфер в гостиницу <b>Отъезд команд и участников</b>

### 3. Формат проведения мероприятия

7. Финальный этап ВШЛГ проводится в трех зачетных категориях:

- 1) общекомандный зачет среди мальчиков и девочек;
- 2) командный зачет отдельно среди мальчиков и девочек;
- 3) индивидуальный зачет отдельно среди мальчиков и девочек.

8. Финальный этап ВШЛГ проводится в следующих видах соревновательной программы:

- 1) соревновательный комплекс, включающий: удар на дальность, удар на точность из бункера (песчаной преграды), удар на точность из зоны фервея (чип), прохождение 3 лунок на паттинг-грине;

- 2) игра на академическом поле с использованием модифицированного гольф-оборудования в формате игры на счет ударов (3 лунки);
- 3) игра на академическом поле с использованием стандартного гольф-оборудования в формате игры на счет ударов (3 лунки);
- 4) игра на академическом поле с использованием стандартного гольф-оборудования в формате гринсом (3 лунки).

9. Финальный этап ВШЛГ проводится с использованием модифицированного и стандартного гольф-оборудования.

10. В финальном этапе ВШЛГ каждый член участвующей команды обязан пройти заявленные соревновательные этапы в соответствии с программой мероприятия, указанной в п. 6 настоящего Регламента.

11. Виды соревновательной программы:

1) Соревновательный комплекс – удар на дальность:

Удар на дальность выполняется на драйвинг-рейндже, для выполнения удара используется клюшка «вуд», мяч устанавливается на тренировочном мате на подставку-ти.

Каждый участник выполняет 3 удара.

Результат удара определяется по точке остановки мяча в определенной игровой зоне.

Система начисления очков:

№	Игровая зона	Количество очков
<b>Ширина игровой зоны – 50 м</b>		
<b>Дистанция:</b>		
1	110,00 м и более	1 очко
2	70,00 м – 109,99 м	3 очка
3	30,00 м – 69,99 м	5 очков
4	Промех (остановка мяча за пределами игровой зоны)	7 очков

Промех по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара (выполненной попытки).

В случае, если мяч останавливается на линии, определяющей границу 2-х игровых зон или разграничивающей игровую и неигровую зоны, или касается такой линии, участнику присваивается меньшее количество баллов.

Для учета результатов в данном виде программы суммируются очки, полученные участником за каждый выполненный удар.

2) Соревновательный комплекс – удар на точность из песчаной преграды (бункера):

Удар на точность выполняется из бункера, для выполнения удара используется клюшка «айрон». Линия старта обозначена ти-маркерами. Мяч устанавливается не ближе к флагу, чем линия старта, и в пределах двух длин клюшки от линии старта.

Сектор для установки мяча определяется внешними границами ти-маркеров.

Участникам разрешается выполнять тренировочные удары и устанавливать клюшку в бункере.

Каждый участник выполняет 3 удара.

Результат удара определяется по точке остановки мяча в пределах круга, очерченного белой линией.

Система начисления очков:

№	Игровая зона	Количество очков
<b>Дистанция от линии старта до флага – не менее 15 м</b>		

1	Круг с диаметром 3 м	1 очко
2	Круг с диаметром 6 м	3 очка
3	Круг с диаметром 9 м	5 очков
4	Попадание мячом в лунку первым ударом (чип-ин)	минус 5 очков
5	Промах (остановка мяча за пределами игровой зоны)	7 очков

Промах по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара (выполненной попытки).

В случае, если мяч останавливается на линии, определяющей границу 2-х игровых зон или разграничивающей игровую и неигровую зоны, или касается такой линии, участнику присваивается меньшее количество баллов.

Для учета результатов в данном виде программы суммируются очки, полученные участником за каждый выполненный удар.

3) Соревновательный комплекс – удар на точность из зоны фервея:

Удар на точность выполняется из зоны фервея, для выполнения удара используется клюшка «айрон». Мяч устанавливается на тренировочном мате без использования подставки-ти.

Каждый участник выполняет 3 удара.

Результат удара определяется по точке остановки мяча в пределах круга, очерченного белой линией.

Система начисления очков:

№	Игровая зона	Количество очков
	<b>Дистанция от линии старта до флага – не менее 12 м</b>	
1	Круг с диаметром 2 м	1 очко
2	Круг с диаметром 4 м	3 очка
3	Круг с диаметром 6 м	5 очков
4	Попадание мячом в лунку первым ударом (чип-ин)	минус 5 очков
5	Промах (остановка мяча за пределами игровой зоны)	7 очков

Промах по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара (выполненной попытки).

В случае, если мяч останавливается на линии, определяющей границу 2-х игровых зон или разграничивающей игровую и неигровую зоны, или касается такой линии, участнику присваивается меньшее количество баллов.

Для учета результатов в данном виде программы суммируются очки, полученные участником за каждый выполненный удар.

4) Соревновательный комплекс – 3 лунки на паттинг-грине:

Участник выполняет последовательные удары «патт» от линии старта до остановки мяча в лунке, обозначенной флагом. Для выполнения удара используется клюшка «паттер». Линия старта обозначена ти-маркерами, мяч устанавливается на линии старта и не ближе к флагу, чем внешняя граница ти-маркеров.

Каждый участник проходит 3 лунки на паттинг-грине.

Результат участника определяется по сумме ударов, выполненных на каждой из 3-х лунок.

Максимальное количество ударов на каждой лунке – 5 ударов.

Если участник не закатывает мяч в лунку за 5 ударов (пятым ударом), мяч поднимается, и участнику начисляется 7 очков.

№	Игровая зона	Количество очков
	<b>Границей игровой зоны является граница паттинг-грин</b>	
1	Лунка № 1 Дистанция от линии старта до флага – 2 м	По количеству выполненных ударов
2	Лунка № 2 Дистанция от линии старта до флага – 4 м	По количеству выполненных ударов
3	Лунка № 3 Дистанция от линии старта до флага – 8 м	По количеству выполненных ударов
4	Максимальное количество ударов на каждой лунке – 5 ударов, после чего мяч поднимается	7 очков

Промаш по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара.

В случае, если мяч останавливается на линии, разграничивающей игровую и неигровую зоны, или касается такой линии, мяч участника считается мячом в игре, и играется из того положения, в котором он остановился без штрафа.

Если мяч участника в результате удара останавливается за пределами игровой зоны, мяч устанавливается в точке пересечения границы игровой зоны, и участнику добавляется 1 штрафной удар.

- 5) Результат выполнения командами соревновательного комплекса в общекомандном и командном зачете определяется по сумме очков, набранных всеми участниками команды за выполнение всех заданий.
- 6) Результат выполнения участниками соревновательного комплекса в индивидуальном зачете определяется по сумме очков, набранных участником за выполнение всех заданий.
- 7) Игра на академическом поле с использованием модифицированного гольф-оборудования в формате игры на счет ударов:

Участник должен пройти:

- один раунд игры на академическом гольф-поле, состоящий из 3 лунок;
- в формате игры на счет ударов;
- с использованием модифицированного гольф-оборудования.

Порядок игры на лунках:

Лунка состоит из зоны старта – площадки-ти, основной игровой зоны – фервея и завершающей зоны – паттинг-грин с флагом.

Границы поля обозначены белыми колышками.

Участник выполняет последовательные удары клюшкой по мячу с площадки-ти до попадания мяча в лунку с флагом.

Первый удар с площадки-ти выполняется айроном. Мяч устанавливается на коврик с подставкой-ти на линии старта и не ближе к флагу, чем внешняя граница ти-маркеров, обозначающих линию старта.

В основной игровой зоне – на фервее – удары по мячу также выполняются айроном.

Для выполнения второго и последующих ударов на фервее участник поднимает мяч и устанавливает его на коврик с подставкой-ти на расстоянии одной длины айрона от точки, где остановился мяч, но не ближе к флагу. Позицию мяча перед тем, как он поднят рекомендуется замаркировать с помощью монетки или подставки-ти.

Участник также вправе с дополнительным штрафным ударом установить мяч на коврик с подставкой-ти в любой удобной точке на фервее, но не ближе к флагу, чем первоначальное положение мяча, и играть с этой точки.

Если мяч в результате удара покидает игровую зону и останавливается за пределами поля, обозначенными белыми колышками, мяч устанавливается в точке пересечения границы поля и участнику добавляется 1 штрафной удар.

Если мяч в результате удара потерян, следующий удар выполняется с предыдущего места удара со штрафом в 1 удар. Время поиска мяча – 5 минут.

На паттинг-грине удары выполняются паттером из точки, где мяч останавливается. Поднятие мяча (за исключением ситуации, если данный мяч мешает игре другого участника) или изменение позиции мяча не разрешается. Штраф за данные действия – 1 удар.

Если мяч участника, находящийся на паттинг-грине, мешает игре другого участника, положение такого мяча маркируется, и мяч поднимается. После удара поднятый мяч устанавливается на прежнее место на паттинг-грине.

Промаш по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара.

Если мяч падает с подставки-ти перед выполнением удара, но не в результате удара, мяч устанавливается на подставку-ти без штрафа.

При случайном сдвиге мяча на паттинг-грине, мяч устанавливается на прежнее место без штрафа.

Если мяч не забит в лунку за максимальное количество ударов, установленное для каждой лунки, мяч поднимается и в счетной карточке указывается максимальный счет для этой лунки: для лунки № 1 – 8 ударов, для лунки № 2 – 10 ударов, для лунки № 3 – 8 ударов.

Игровые ситуации, не предусмотренные данным пунктом, регулируются Правилами гольфа.

№	Игровая зона	Количество ударов
1	Лунка № 1 Дистанция от линии старта до флага – 70 м Пар 4	Максимальное количество ударов – 8 ударов
2	Лунка № 2 Дистанция от линии старта до флага – 100 м Пар 5	Максимальное количество ударов – 10 ударов
3	Лунка № 3 Дистанция от линии старта до флага – 70 м	Максимальное количество ударов – 8 ударов

Штраф за нарушение общего порядка игры, изложенного в данном пункте, – 2 удара.

8) Результат соревновательного раунда на академическом поле с использованием модифицированного оборудования в общекомандном и командном зачете определяется по сумме ударов, выполненных всеми участниками команды в ходе соревновательного раунда.

9) Результат соревновательного раунда на академическом поле с использованием модифицированного оборудования в индивидуальном зачете определяется по сумме ударов, выполненных участником в ходе соревновательного раунда.

10) Игра на академическом поле с использованием стандартного гольф-оборудования в формате игры на счет ударов:

Участник должен пройти:

– один раунд игры на академическом гольф-поле, состоящий из 3 лунок;

- в формате игры на счет ударов;
- с использованием стандартного гольф-оборудования.

Соревновательный раунд на академическом поле с использованием стандартного оборудования в формате игры на счет ударов проводится в соответствии с Правилами гольфа.

Порядок игры на лунках:

Лунка состоит из зоны старта – площадки-ти, основной игровой зоны – фервея и завершающей зоны – паттинг-грин с флагом.

Участник выполняет последовательные удары клюшкой по мячу с площадки-ти до попадания мяча в лунку, обозначенную флагом.

Первый удар выполняется с площадки-ти. Мяч можно установить на подставку-ти.

Второй и последующие удары выполняются из той точки, где мяч останавливается.

В случае потери мяча, на поиск мяча отводится 5 минут.

Если по истечении этого времени мяч не найден, участник должен выполнить удар с предыдущего места удара, откуда был сыгран потерянный мяч. Штраф – 1 удар.

Если мяч участника лежит в бункере, мяч играется из того положения, в котором мяч оказался без штрафа. При этом до выполнения удара касаться клюшкой песка в бункере не разрешается. Штраф – 2 удара.

Участник может объявить свой мяч неиграемым в любом месте поля и действовать по Правилу о неиграемом мяче. Штраф – 1 удар.

При случайном сдвиге мяча на паттинг-грине, мяч устанавливается на прежнее место без штрафа.

Промах по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара.

Если мяч не забит в лунку за максимальное количество ударов, установленное для каждой лунки, мяч поднимается и в счетной карточке указывается максимальный счет для данной лунки: для лунки № 1 – 8 ударов, для лунки № 2 – 8 ударов, для лунки № 3 – 6 ударов.

№	Игровая зона	Количество ударов
1	Лунка № 1 Дистанция от линии старта до флага – 238 м Пар 4	Максимальное количество ударов – 8 ударов
2	Лунка № 2 Дистанция от линии старта до флага – 208 м Пар 5	Максимальное количество ударов – 8 ударов
3	Лунка № 3 Дистанция от линии старта до флага – 98 м	Максимальное количество ударов – 6 ударов

11) Результат соревновательного раунда на академическом поле с использованием стандартного оборудования в формате игры на счет ударов в общекомандном и командном зачете определяется по сумме ударов, выполненных всеми участниками команды в ходе соревновательного раунда.

12) Результат соревновательного раунда на академическом поле с использованием стандартного оборудования в формате игры на счет ударов в индивидуальном зачете определяется по сумме ударов, выполненных участником в ходе соревновательного раунда.

13) Игра на академическом поле с использованием стандартного гольф-оборудования в формате гринсом:

Соревновательный раунд на академическом поле с использованием стандартного оборудования в формате гринсом проводится в соответствии с Правилами гольфа в части применимой к данному формату.

Соревновательный раунд проводится в командном зачете в формате игры на счет ударов. Состав каждой команды для участия в данном виде программы формируется из 2-х мальчиков или 2-х девочек из общего числа участников команды.

Участники команды обязаны пройти 3 лунки академического гольф-поля.

Соревнования проводятся в следующем порядке:

Каждый участник команды выполняет первый удар с площадки-ти.

После первого удара определяется положение лучшего мяча для выполнения следующего удара. Мяч второго участника команды поднимается.

Начиная со второго удара «лучший мяч» играется участниками команды поочередно до тех пор, пока мяч не забит в лунку.

Очередность игры:

Второй удар по «лучшему мячу» всегда выполняется участником команды, чей мяч был поднят (не играется на данной лунке).

Если участники команды выполняют удар в неправильной очередности, удар отменяется и должен быть сыгран в правильной очередности с места, откуда в первый раз был сыгран мяч в неправильной очередности. Штраф – 2 удара.

Штрафные удары участников команды не влияют на очередность игры.

В случае потери мяча, на поиск мяча отводится 5 минут.

Если по истечении этого времени мяч не найден, участник команды должен выполнить удар с предыдущего места, откуда был сыгран первоначальный мяч.

Штраф – 1 удар.

Если мяч участников команды лежит в бункере, мяч играется из того положения, в котором мяч оказался без штрафа. При этом до выполнения удара касаться клюшкой песка в бункере не разрешается. Штраф – 2 удара.

Участники команды могут объявить мяч неиграемым в любом месте поля и действовать по Правилу о неиграемом мяче. Штраф – 1 удар.

При случайном сдвиге мяча на паттинг-грине, мяч устанавливается на прежнее место без штрафа.

Промаш по мячу в результате выполнения удара засчитывается в качестве удара.

Если мяч не забит в лунку за максимальное количество ударов, установленное для каждой лунки, мяч поднимается и в счетной карточке указывается максимальный счет для данной лунки: для лунки № 1 – 8 ударов, для лунки № 2 – 8 ударов, для лунки № 3 – 8 ударов.

№	Игровая зона	Количество ударов
1	Лунка № 1 Дистанция от линии старта до флага – 238 м Пар 4	Максимальное количество ударов – 8 ударов
2	Лунка № 2 Дистанция от линии старта до флага – 208 м Пар 5	Максимальное количество ударов – 8 ударов
3	Лунка № 3 Дистанция от линии старта до флага – 98 м	Максимальное количество ударов – 6 ударов

14) Результат соревновательного раунда на академическом поле с использованием стандартного оборудования в формате гринсом в общекомандном и командном зачете определяется по сумме ударов, выполненных всеми участниками команды в ходе соревновательного раунда.

15) Результат соревновательного раунда на академическом поле с использованием стандартного оборудования в формате гринсом в индивидуальный зачет не включается.

#### **4. Условия подведения итогов**

12. Порядок мест в общекомандном и командном зачете определяется по наименьшей сумме индивидуальных результатов (сумме очков и ударов), показанных всеми участниками команды во всех видах соревновательной программы в соответствии с программой мероприятия, указанной в п. 6 настоящего Регламента.

13. Порядок мест в индивидуальном зачете определяется по наименьшей сумме индивидуальных результатов (сумме очков и ударов), показанных участниками во всех видах соревновательной программы в соответствии с программой мероприятия, указанной в п. 6 настоящего Регламента.

14. Игра на академическом поле с использованием стандартного гольф-оборудования в формате гринсом к учету в индивидуальном зачете не принимается.

15. В случае равенства результатов в общекомандном и командном зачете у команд, претендующих на 1 – 3 место, распределение данных команд по местам осуществляется на основании результатов переигровки в соревновательной виде программы, определенном главным судьей соревнования. В переигровке участвуют участники команды, определенные решением капитана данной команды и (или) руководителем команды.

16. В случае равенства результатов в общекомандном и командном зачете у команд, претендующих на последующие места (ниже 3 места), данные команды считаются поделившими соответствующие места.

17. В случае равенства результатов в индивидуальном зачете у участников, претендующих на 1 – 3 место, распределение данных участников по местам осуществляется на основании результатов переигровки в соревновательной виде программы, определенном главным судьей соревнования.

18. В случае равенства результатов в индивидуальном зачете у участников, претендующих на последующие места (ниже 3 места), данные участники считаются поделившими соответствующие места.

#### **5. Условия проведения мероприятия**

19. Участники команд на каждый соревновательный раунд распределяются по стартовым группам судейской коллегией. Стартовое время сообщается участникам команд заблаговременно. Судейская коллегия оставляет за собой право устанавливать и (или) изменять стартовое время.

20. Для участия в соревновательных видах программы участники команд обязаны использовать клюшки и мячи, установленные настоящим Регламентом и (или) Правилами гольфа.

21. С целью недопущения медленной игры судейская коллегия вправе установить и заблаговременно сообщить требования по темпу игры на академическом поле и (или) по времени выполнения заданий соревновательного комплекса. При этом вводятся следующие штрафы за нарушение Правила гольфа 6-7:

- за первое нарушение – официальное предупреждение;
- за второе нарушение – к результату участника добавляется один штрафной удар или одно штрафное очко;

- за третье нарушение – к результату участника добавляются дополнительно два штрафных удара или два штрафных очка;
- при дальнейших нарушениях – дисквалификация.

Процедуры контроля темпа игры (тайминга) могут быть детализированы и выданы участникам команд дополнительно перед началом соревновательного дня.

22. Если при приостановке игры судейской коллегией по причине опасной ситуации (Правило гольфа 6-8b) участники группы находятся между игрой на двух лунках, они не должны возобновлять игру до распоряжения судейской коллегии о возобновлении игры. Если же они находятся в процессе игры на лунке, они должны немедленно прервать игру и возобновить ее только после соответствующего указания судейской коллегии. Если участники не прерывают игру немедленно, они дисквалифицируются, если только некоторые обстоятельства не послужат основанием для отмены данного штрафа, как это предусмотрено Правилom 33-7.

Устанавливаются следующие виды сигналов:

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

23. В случае возникновения неблагоприятных погодных условий, делающих дальнейшую игру на поле невозможной – подается сигнал «прервать игру» - три последовательных повторяющихся гудка. При этом сигнале, если игра на лунке начата, участники группы вправе прервать игру немедленно или доиграть лунку, при условии, что сделают это без задержки. В любом случае после доигрывания лунки игра должна быть приостановлена (Правило 6-8b).

24. В случае принятия судейской коллегией решения об эвакуации участников с поля до прекращения опасной ситуации участники обязаны следовать указаниям членов судейской коллегии и уполномоченных ими лиц, руководствоваться Планом эвакуации, утвержденным на время проведения мероприятия.

25. В каждый из дней соревнования расположение лунок и маркеров площадок-ти должно быть отличным от того, которое имело место в предыдущий день соревнования.

26. В ходе соревновательной программы участники команды обязаны постоянно перемещаться по соревновательным зонам и гольф-полю только пешком. Использование любых неразрешенных средств транспорта должно быть немедленно прекращено после обнаружения факта нарушения, в противном случае участники подлежат дисквалификации. Член судейской коллегии может принять решение, разрешающее в индивидуальном порядке перевозку участника с помощью гольф-кара.

27. Участникам команд разрешается использовать приборы для измерения расстояний. Такие приборы должны соответствовать требованиям Примечания к Правилу гольфа 14-3 и п. 5 Приложения IV к Правилам гольфа. В дальномерах запрещается использование функций определения метеопараметров и наклона поверхности.

28. В ходе соревнования участники обязаны строго соблюдать требования по безопасности, предусмотренные разделом «Этикет и правила поведения на поле» и Правилom 6-8 Правил гольфа.

29. В дополнение к Правилу гольфа 6-6b, участники команды должны лично незамедлительно по завершении соревновательного раунда сдать свою счетную карточку в судейскую коллегию.

30. В случае досрочного завершения соревновательного раунда или этапа или невозможности принять участие в очередном соревновательном раунде или этапе участникам следует в кратчайшие разумные сроки проинформировать об этом судейскую коллегию.

## **6. Регистрация команд на финальном этапе ВШЛГ**

31. Регистрация команд на финальный этап ВШЛГ осуществляется в соответствии с Программой мероприятия, указанной в п. 6 настоящего Регламента.

32. При регистрации руководитель команды предоставляет оформленную надлежащим образом заявку на участие в финальном этапе ВШЛГ, а также следующие документы на каждого участника команды:

- документ, подтверждающий возраст участника;
- медицинский допуск к участию в соревнованиях;
- полис (договор) страхования от несчастных случаев для участников финального этапа.