

Официальное руководство по применению Правил гольфа (правила и интерпретации)

Содержание

I Основы игры (Правила 1 – 4)

Правило 1 Игра, Поведение игрока и Правила 000

1.1 Игра в гольф 000

1.2 Стандарты поведения игрока 000

1.2a/1 – Значение термина «серьезное нарушение норм поведения» 000

1.3 Игра в соответствии с Правилами 000

1.3b(1)/1 – Дисквалификация игроков, которые знают Правило, но умышленно договариваются игнорировать его 000

1.3b(1)/2 – Для того, чтобы считать игроков договорившимися об игнорировании Правила или штрафа, необходимо, чтобы игроки знали о существовании этого Правила 000

1.3c(1)/1 – Действие другого человека нарушает Правило в пользу игрока 000

1.3c(4)/1 – Промежуточное событие между нарушениями приводит к нескольким штрафам 000

1.3c(4)/2 – Множественные нарушения в результате одного действия приводят к одному штрафу 000

1.3c(4)/3 – Значение термина «несвязанные действия» 000

1.3c(4)/4 – Если мяч не был возвращен на место, то это можно рассматривать, как отдельное и не связанное действие 000

1.3с/1 – Игрок не дисквалифицируется из соревнования, если данный раунд не учитывается 000

1.3с/2 – Применение штрафа в виде дисквалификации, уступки и неверное количество ударов в переигровке в игре на счет ударов 000

Правило 2 Гольф-поле 000

2.1 Пределы гольф-поля и пространство за пределами гольф-поля 000

2.2 Определенные области гольф-поля 000

2.3 Объекты или обстоятельства, которые могут вмешиваться в игру 000

2.4 Зоны, запрещенные для игры 000

Правило 3 Соревнование 000

3.1 Главные особенности каждого соревнования 000

3.2 Матчевая игра 000

3.2b(1)/1 – Игрокам не разрешается уступать лунки с целью уменьшения количества лунок матча 000

3.2b(2)/1 – Уступка недействительна, если уступку делает кедди 000

3.2c(1)/1 – Объявление завышенного гандикапа является нарушением, даже если лунка, на которую это влияет, не была сыграна **000**

3.2c(2)/1 – Гандикаповый удар не был учтен во время матча, и об этом стало известно по ходу матча **000**

3.2d(1)/1 – От игрока не требуется сообщать количество ударов, сделанных на лунке, если наступает его очередь играть **000**

3.2d(1)/2 – Что означает Исключение «Штрафа нет, если неверное количество ударов не влияет на результат лунки» **000**

3.2d(1)/3 – Игрок сообщает неверное количество ударов после завершения лунки, но ошибка обнаружена несколько лунок спустя **000**

3.2d(1)/4 – Игрок сообщил неверное количество ударов после окончания лунки, ошибка обнаружена после того, как результат матча стал окончательным **000**

3.2d(1)/5 – Изменить решение об использовании рельефа со штрафом не то же самое, что сообщить неверное количество сделанных ударов **000**

3.2d(2)/1 – «При первой разумной возможности» не всегда означает до следующего удара противника **000**

3.2d(3)/1 – Если игрок намеренно сообщает неверный счет матча или намеренно не исправляет заблуждение противника относительно счета матча, то это может привести к дисквалификации **000**

3.2d(3)/2 – Игроки согласились с неверным счетом в матче на предшествующей лунке, об этом стало известно позже по ходу матча **000**

3.3 Игра на счет ударов **000**

3.3b(1)/1 – Если маркер сознательно заверяет неверный счет другого игрока, то маркера следует дисквалифицировать **000**

3.3b(1)/2 – Маркер может отказаться заверять счет игрока, поскольку не согласен с ним **000**

3.3b(2)/1 – От игроков требуется вносить в счетную карточку только счет **000**

3.3b(2)/2 – При внесении изменений в счетную карточку дополнительного заверения не требуется **000**

3.3b(2)/3 – Как применяется Исключение, если маркер не выполняет свои обязанности **000**

3.3b(3)/1 – Счета в счетной карточке должны идентифицироваться с правильными лунками **000**

3.3b(4)/1 – Значение термина «гандикап», который игрок должен отображать в счетной карточке **000**

3.3b(4)/2 – Игрок не освобождается от штрафа, если Комитет указывает на счетной карточке неверный гандикап **000**

3.3b(4)/3 – Штрафа нет, если завышенный гандикап не оказывает влияния на результат **000**

3.3b/1 – Маркер должен сопровождать игроков на протяжении всего раунда **000**

3.3b/2 – Счетная карточка, в которой данные записаны в неверном месте, также может быть принята **000**

3.3b/3 – Если официальная счетная карточка утрачена, то может быть использована другая счетная карточка **000**

Правило 4 Снаряжение игрока 000

4.1 Ключки 000

4.1a(1)/1 – Износ при нормальном использовании не меняет соответствия требованиям 000

4.1a(1)/2 – Нет штрафа за удар клюшкой, не соответствующей требованиям, если этот удар не учитывается 000

4.1a(2)/1 – Значение термина «ремонтировать» 000

4.1b(1)/1 – Отдельные головка клюшки и шaft не являются клюшкой 000

4.1b(1)/2 – Клюшка, распавшаяся на части, не учитывается в ограничении 14 клюшек игрока 000

4.1b(1)/3 – Клюшки, переносимые для игрока, учитываются в ограничении 14 клюшек игрока 000

4.1b(1)/4 – Клюшка считается добавленной, когда выполнен следующий удар 000

4.1b(2)/1 – Несколько игроков могут носить клюшки в одном гольф-бэге 000

4.1b(2)/2 – Совместное использование клюшек не допускается только для ударов, которые учитываются в счете игрока 000

4.1b(4)/1 – Клюшка может быть собрана из компонентов, которые переносились не игроком или не для игрока 000

4.1b/1 – Как применять корректирующий штраф, если один из игроков матча начал игру на лунке 000

4.2 Мячи 000

4.2a(1)/1 – Статус мяча, не входящего в Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа 000

4.2a(1)/2 – Статус мячей «X-Out», «восстановленных» и «тренировочных» мячей 000

4.2a(1)/3 – Штрафа нет за игру мячом, не соответствующим требованиям, если удар не учитывается 000

4.3 Использование снаряжения 000

4.3a(1)/1 – Ограничения на использование снаряжения для оценки наклона 000

4.3a(2)/1 – Не разрешается использование искусственных предметов для получения информации, имеющей отношение к ветру 000

4.3a(4)/1 – Просмотр видео, которое транслируется на гольф-поле 000

4.3/1 – Игрок нарушает Правило 4.3 между лунками; как применять штраф 000

II Игра в раунде и на лунке (Правила 5 – 6)

Правило 5 Игра в раунде 000

5.1 Что означает раунд 000

5.2 Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами 000

5.2b/1 – Значение выражения «Завершение игры своего последнего раунда этого дня» в игре на счет ударов 000

5.2b/2 – Разрешается тренировочный удар по окончании лунки даже между раундами 000

5.2b/3 – Тренировка на гольф-поле перед раундом может быть разрешена в соревновании, которое проходит в последовательные дни **000**

5.3 Начало и окончание раунда **000**

5.3a/1 – Искключительные обстоятельства, которые оправдывают отмену штрафа за нарушение стартового времени **000**

5.3a/2 – Значение выражения «Стартовое место» **000**

5.3a/3 – Значение выражения «Быть готовым к игре» **000**

5.3a/4 – Игрок находится в стартовом месте, но затем покидает его **000**

5.3a/5 – Матч начинается на второй лунке, когда оба игрока опоздали **000**

5.4 Игра в группе **000**

5.5 Тренировка во время раунда или во время остановки игры **000**

5.5a/1 – Тренировочный удар по мячу, похожему по размеру на мяч для гольфа, является нарушением **000**

5.5b/1 – Когда разрешена тренировка между лунками **000**

5.5c/1 – После возобновления раунда в игре на счет ударов разрешение на дополнительную тренировку больше не применяется **000**

5.6 Неоправданная задержка; Быстрый темп игры **000**

5.6a/1 – Примеры задержек игры, которые считаются оправданными или неоправданными **000**

5.6a/2 – В случае появления внезапного недомогания или травмы игроку обычно предоставляется 15 минут для восстановления **000**

5.7 Остановка игры; Возобновление игры **000**

5.7a/1 – Когда считается, что игрок остановил игру **000**

5.7b(1)/1 – Обстоятельства, которые являются оправдывающими для игрока, который не остановил игру **000**

5.7b/1 – Вбрасывание мяча после того, как игра была приостановлена Комитетом, не означает, что игрок не остановил игру **000**

5.7c/1 – Игроки должны возобновить игру, когда Комитет придет к выводу, что отсутствует опасность молнии **000**

5.7d(1)/1 – Должен ли игрок принимать положение мяча в бункере, которое улучшилось или ухудшилось во время приостановки игры **000**

5.7d(1)/2 – Удаление свободных помех перед возвращением мяча на место при возобновлении игры **000**

Правило 6 Игра на лунке **000**

6.1 Начало игры на лунке **000**

6.1b(1)/1 – Мяч сыгран вне пределов области-ти в матчевой игре, и удар не отменен противником **000**

6.1/1 Что делать, если один или оба ти-маркера отсутствуют **000**

6.2 Игра мячом из области-ти **000**

6.2b(4)/1 – Ти-маркер, перемещенный игроком, следует вернуть на первоначальное место **000**

6.2b(6)/1 – Мяч, который пришел в состояние покоя в области-ти, не обязательно играет, как он лежит **000**

6.3 Мяч, используемый для игры на лунке **000**

6.3a/1 – Что делать, если обмен мячами произошел в неизвестном месте **000**

6.3c(1)/1 – Значение выражения «удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом» **000**

6.4 Очередность во время игры на лунке **000**

6.4c/1 – Удар не может быть отменен, если временный мяч был сыгран вне очереди из области-ти **000**

6.5 Завершение игры на лунке **000**

6.5/1 – Игрок играет другим мячом, не зная, что лунка уже завершена **000**

III Игра мячом

(Правила 7 – 11)

Правило 7 Поиск мяча: Обнаружение и идентификация мяча **000**

7.1 Как корректно искать мяч **000**

7.1a/1 – Примеры действий, которые вряд ли могут считаться частью корректного поиска **000**

7.2 Как идентифицировать мяч **000**

7.2/1 – Идентификация мяча в труднодоступном месте **000**

7.3 Поднятие мяча для идентификации **000**

7.4 Мяч случайно сдвинут при попытках его найти или идентифицировать **000**

7.4/1 – Приблизительное определение первоначального места, на которое нужно вернуть мяч, сдвинутый во время поиска **000**

7.4/2 – Игрок во время поиска пытается высвободить мяч из дерева или наступить на мяч в высокой траве **000**

Правило 8 Гольф-поле играет таким, каким игрок его находит **000**

8.1 Действия игрока, которые улучшают условия, влияющие на удар **000**

8.1a/1 – Примеры действий, которые скорее всего создадут потенциальное преимущество **000**

8.1a/2 – Примеры действий, которые вряд ли создадут потенциальное преимущество **000**

8.1a/3 – Игрок, который улучшает условия для планируемого удара, нарушает Правила, даже если выполняет другой удар **000**

8.1a/4 – Неподвижное препятствие перемещено, согнуто или сломано **000**

8.1a/5 – Не разрешается конструировать стойку, размещая предмет, подобный полотенцу **000**

8.1a/6 – Не разрешается изменять поверхность земли для конструирования стойки **000**

8.1a/7 – Игрок может зондировать поверхность земли около мяча с целью проверить наличие корней деревьев, камней или препятствий, находящихся ниже поверхности земли, но только, если это не улучшает условия **000**

8.1a/8 – Не разрешается изменять поверхность земли в области рельефа **000**

8.1a/9 – Когда дивот считается уложенным на место, и его нельзя удалять или придавливать **000**

8.1b/1 – Значение выражения «Слегка ставить клюшку на землю» **000**

8.1b/2 – Игроку разрешено при принятии стойки прочно углублять ноги более одного раза **000**

8.1b/3 – Примеры «корректного принятия стойки» **000**

8.1b/4 – Примеры действий, которые не являются «корректным принятием стойки» **000**

8.1b/5 – Улучшение условий в области-ти разрешается только на поверхности земли **000**

8.1b/6 – Игрок разравнивает бункер с целью «Ухода за гольф-полем» после игры из бункера **000**

8.1b/7 – Когда может быть заделано повреждение, которое частично находится на паттинг-грине, а частично вне паттинг-грина **000**

8.1d(1)/1 – Примеры, в которых игроку разрешено восстанавливать условия, измененные действием другого человека или внешним фактором **000**

8.1d(1)/2 – Игрок вправе оставлять свободные помехи или подвижные препятствия там, где они находились в момент, когда мяч пришел в состояние покоя **000**

8.1d(2)/1 – Примеры, когда игроку не разрешено восстанавливать ухудшенные условия, измененные природным объектом или природными силами **000**

8.1d(2)/2 – Игроку не разрешено восстанавливать условия, влияющие на удар, если они ухудшены кедди или другим человеком по просьбе игрока **000**

8.1d(2)/3 – Если игрок ходит в бункере по линии игры, ему не разрешается восстанавливать ухудшенные условия **000**

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 **000**

8.2b/1 – Примеры намеренных действий игрока по улучшению других физических условий, влияющих на его собственную игру **000**

8.3 Намеренные действия игрока для изменения физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его предстоящий удар **000**

8.3/1 – Оба игрока подвергаются штрафу, если физические условия улучшаются с ведома другого игрока **000**

Правило 9 Мяч играет, как он лежит; Мяч в состоянии покоя поднят или сдвинут **000**

9.1 Мяч играет, как он лежит **000**

9.2 Определение того, сдвинулся ли мяч и что вызвало его сдвиг **000**

9.2a/1 – Когда считается, что мяч сдвинулся **000**

9.2a/2 – Игрок отвечает за действия, которые приводят к сдвигу мяча, даже тогда, когда он не знает, что мяч сдвинулся **000**

9.3 Мяч сдвинут природными силами 000

9.4 Мяч поднят или сдвинут игроком 000

9.4a/1 – Процедура, когда мяч игрока высвобожден с дерева 000

9.4b/1 – Игрок получает штраф, если намеренно касается мяча, но не сдвигает его 000

9.4b/2 – Значение выражения «Попытки найти мяч» 000

9.4b/3 – Мяч сдвинут, когда поиски временно остановлены 000

9.4b/4 – Значение выражения «во время» в Исключении 4 к Правилу 9.4b 000

9.4b/5 – Значение выражения «разумно необходимые действия» в Исключении 4 к Правилу 9.4b 000

9.4b/6 – Игрок поднимает мяч по Правилу 16.1b, которое разрешает релиф без штрафа, но затем решает не использовать релиф без штрафа 000

9.5 Мяч поднят или сдвинут противником в матчевой игре 000

9.5b/1 – Игрок объявляет, что нашел свой мяч, после чего противник поднимает другой мяч, который оказывается мячом игрока 000

9.6 Мяч поднят или сдвинут внешним фактором 000

9.6/1 – Внешний фактор, перемещаемый ветром, вызывает сдвиг мяча 000

9.6/2 – На какое место возвращать мяч, если место, с которого он был сдвинут, неизвестно 000

9.6/3 – После выполнения удара игрок узнает, что мяч был сдвинут 000

9.6/4 – Мяч, находящийся в состоянии покоя, был сыгран, а затем стало известно, что он был ранее сдвинут внешним фактором; впоследствии оказалось, что это неверный мяч 000

9.7 Маркер мяча поднят или сдвинут 000

Правило 10 Подготовка и выполнение удара; Совет и помощь; Кедди 000

10.1 Выполнение удара 000

10.1a/1 – Примеры того, что называется: толкать, тащить и цеплять 000

10.1a/2 – Игрок может использовать любую часть головки клюшки, чтобы корректно ударить по мячу 000

10.1a/3 – Во время удара между мячом и головкой клюшки может находиться другой материал 000

10.1b/1 – Игроку не разрешается закреплять клюшку, прижимая предплечье к телу 000

10.1b/2 – Намеренный контакт с одеждой во время удара является нарушением 000

10.1b/3 – Непреднамеренный контакт с одеждой во время удара не является нарушением 000

10.2 Совет и другая помощь 000

10.2a/1 – Игрок может получить информацию от общего кедди 000

10.2a/2 – Игрок должен попытаться пресечь советы, которые ему дают по собственной инициативе 000

10.2b(3)/1 – Разрешается устанавливать головку клюшки на землю позади мяча, чтобы помочь себе в принятии стойки 000

10.2b(4)/1 – Примеры ситуаций, в которых считается, что игрок начал принимать стойку **000**

10.2b(5)/1 – Игрок может попросить другого человека, который не был расположен намеренно, отойти или остаться на месте **000**

10.2b(5)/2 – Игрок может носить защищающую его одежду **000**

10.3 Кедди **000**

10.3a/1 – Игрок перевозит клюшки на моторизованном гольф-каре и нанимает человека для выполнения всех остальных функций кедди **000**

10.3a/2 – Игрок, когда он не играет свой раунд, может помогать другому игроку как кедди **000**

Правило 11 Движущийся мяч случайно попадает в человека, животное или предмет; Намеренные действия с целью повлиять на движущийся мяч **000**

11.1 Движущийся мяч случайно попадает в человека или внешний фактор **000**

11.1b/1 – Если удар не засчитывается, то игра с того места, где мяч пришел в состояние покоя, означает игру с неверного места **000**

11.1b/2 – Что делать, если мяч сдвинулся после того, как был случайно отклонен или остановлен **000**

11.2 Движущийся мяч намеренно отклонен или остановлен человеком **000**

11.2a/1 – Снаряжение оставлено в определенной позиции после того, как игрок осознал, что попадание в него мяча может оказаться полезным **000**

11.2c(1)/1 – Варианты действий, когда мяч мог прийти в состояние покоя в штрафной области **000**

11.3 Намеренное перемещение предметов или изменение условий с целью повлиять на движущийся мяч **000**

11.3/1 – Не имеет значения, к какому результату привели действия с целью повлиять на движущийся мяч **000**

IV Специальные Правила для бункеров и паттинг-гринов (Правила 12 – 13)

Правило 12 Бункеры **000**

12.1 Когда мяч находится в бункере **000**

12.2 Игра мячом, находящимся в бункере **000**

12.2a/1 – Улучшение, полученное в результате удаления из бункера свободной помехи или подвижного препятствия **000**

12.2b(3)/1 – Игроку разрешается разравнивать песок в бункере с целью ухода за гольф-полем после того, как он использовал рельеф вне бункера **000**

12.2b/1 – Ограничения Правила 12.2b применяются в отношении горки из песка из норы животного в бункере **000**

12.2b/2 – Когда игроку разрешается зондировать поверхность в бункере **000**

12.2b/3 – Правило 12.2 по-прежнему применяется и в ситуации, когда игрок поднял свой мяч в бункере, чтобы использовать рельеф, но еще не решил, где ему использовать рельеф – внутри бункера или снаружи **000**

12.3 Специальные правила рельефа для мяча, находящегося в бункере **000**

Правило 13 Паттинг-грин **000**

13.1 Действия, которые разрешаются или предписываются на паттинг-грин **000**

13.1c(2)/1 – Случайное повреждение линии игры на паттинг-грине может быть устранено **000**

13.1c(2)/2 – Поврежденная лунка является частью повреждения паттинг-грин **000**

13.1c(2)/3 – Игрок может обратиться за помощью к Комитету, если он не может сам устранить повреждение на паттинг-грине **000**

13.1d(1)/1 – Случайный сдвиг мяча или маркера мяча на паттинг-грине не штрафуются **000**

13.1d(2)/1 – Мяч должен быть возвращен на место, если он сдвинулся после того, как был установлен при использовании рельефа **000**

13.1e/1 – Не разрешается намеренное тестирование какого-либо паттинг-грин **000**

13.2 Флажок **000**

13.2a(1)/1 – Игрок имеет право оставить флажок в той позиции, в которой он оказался после предыдущей группы **000**

13.2a(4)/1 – Если необслуживаемый флажок был удален без разрешения игрока, он может быть возвращен обратно **000**

13.2b(1)/1 – Человек, обслуживающий флажок, может стоять в любом месте **000**

13.2b(1)/2 – Игрок может выполнять удар, придерживая флажок **000**

13.3 Мяч нависает над лункой **000**

13.3a/1 – Значение выражения «разумное время, чтобы приблизиться к лунке» **000**

13.3b/1 – Что делать, если мяч игрока, нависавший над лункой, сдвинулся, когда игрок удалил флажок **000**

V Поднятие мяча и возврат его в игру (Правило 14)

Правило 14 Действия с мячом: маркировка, поднятие и очистка; возвращение на место; вбрасывание в области рельефа; игра с неверного места **000**

14.1 Маркировка, поднятие и очистка мяча **000**

14.1a/1 – Мяч может быть поднят любым способом **000**

14.1a/2 – Правильно маркировать мяч **000**

14.1c/1 – Игрок должен проявлять осторожность в случаях, когда поднятый мяч нельзя очищать **000**

14.2 Возвращение мяча на место **000**

14.2b(2)/1 – Игрок вбрасывает мяч, когда мяч надлежит вернуть на место **000**

14.2c/1 – При возвращении на место мяч может быть сориентирован в любом направлении **000**

14.2c/2 – Удаление свободных помех с того места, на которое надлежит возвратить мяч **000**

14.2d(2)/1 – Измененное положение может оказаться «ближайшим местом, в котором положение мяча будет наиболее похожим» **000**

14.2e/1 – Игрок должен использовать рельеф со штрафом, если место, где мяч остается в состоянии покоя, оказывается ближе к лунке **000**

14.2/1 – Нет необходимости возвращать мяч на первоначальное место, если игрок будет играть с другого места **000**

14.3 Вбрасывание мяча в области рельефа **000**

14.3b(2)/1 – При вбрасывании с высоты колена мяч может пролететь только короткое расстояние **000**

14.3c(1)/1 – Что делать, если брошенный мяч сдвигается после того, как пришел в состояние покоя, касаясь ноги игрока или его снаряжения **000**

14.3c(2)/1 – Если мяч был дважды брошен правильным способом и пришел в состояние покоя за пределами области рельефа, то он может быть установлен за пределами области рельефа **000**

14.3c(2)/2 – Куда устанавливать мяч, дважды брошенный правильным способом в области рельефа, в которой находится куст **000**

14.3c/1 – Область рельефа включает все, что в ней находится **000**

14.3c/2 – Мяч может быть брошен в зоне, запрещенной для игры **000**

14.4 Когда мяч игрока снова находится в игре после того, как первоначальный мяч перестал быть мячом в игре **000**

14.4/1 – Установленный мяч не является мячом в игре, если не было намерения ввести его в игру **000**

14.4/2 – Не разрешаются пробные вбрасывания **000**

14.5 Исправление ошибки, допущенной при замене, возвращении на место, вбрасывании или установке мяча **000**

14.5b(3)/1 – Игрок может выбрать другую область рельефа, если повторно вбрасывает мяч, используя рельеф назад-по-линии **000**

14.5b(3)/2 – Игрок может выбрать другую область гольф-поля в области рельефа при повторном вбрасывании **000**

14.6 Выполнение следующего удара с места предыдущего удара **000**

14.7 Игра с неверного места **000**

14.7b/1 – Игрок получает штраф за каждый удар, выполненный из области, откуда игра не разрешается **000**

14.7b/2 – Мяч находился в неверном месте, если клюшка при ударе попадает по тому обстоятельству, от вмешательства которого использовался рельеф **000**

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) **000**

15.1 Свободные помехи **000**

- 15.1a/1 – Удаление свободных помех, в том числе, с помощью других лиц **000**
- 15.1a/2 – Игроку разрешено отломить часть свободной помехи **000**
- 15.1a/3 – Удаление свободных помех из области рельефа или с того места, куда надлежит вбросить, установить или возвратить на место мяч **000**
- 15.2 Подвижные препятствия **000**
- 15.3 Мяч или маркер мяча, помогающий или мешающий игре **000**
- 15.3a/1 – Если игроки не знают, что им запрещено договариваться оставлять помогающий мяч на месте, они все равно нарушают Правило **000**
- 15.3a/2 – В матчевой игре игрокам разрешается оставить помогающий мяч **000**

Правило 16 Рельеф при вмешательстве участка в аномальном состоянии (в том числе неподвижных препятствий), опасной ситуации с животным, заглубившегося мяча **000**

- 16.1 Участок в аномальном состоянии (включая неподвижные препятствия) **000**
- 16.1a(3)/1 – Если препятствие мешает удару, отличающемуся от нормального, то это не означает, что игрок не может использовать рельеф **000**
- 16.1a(3)/2 – Игрок не может использовать явно нецелесообразный удар, чтобы получить рельеф при вмешательстве обстоятельства **000**
- 16.1a(3)/3 – Применение Правила 16.1a(3) для мяча, находящегося под землей в норе животного **000**
- 16.1b/1 – Процедура рельефа для случая, когда мяч находится на участке в аномальном состоянии ниже уровня земли **000**
- 16.1c/1 – Игрок использует максимально возможный рельеф, а затем принимает решение использовать рельеф назад-по-линии **000**
- 16.1c/2 – После того, как игрок поднял мяч, он может изменить вариант рельефа перед тем, как ввести мяч в игру **000**
- 16.1/1 – Рельеф от участка в аномальном состоянии может привести к улучшению или ухудшению условий **000**
- 16.1/2 – Если после использования полного рельефа для первого участка в аномальном состоянии существует вмешательство второго аналогичного участка, то можно далее использовать рельеф **000**
- 16.1/3 – В случаях, когда существует вмешательство двух обстоятельств, игрок может выбрать рельеф для любого из них **000**
- 16.1/4 – Как использовать рельеф, если мяч лежит на поднятой над землей части неподвижного препятствия **000**
- 16.1/5 – Как определить ближайшую точку полного рельефа, если мяч находится на участке в аномальном состоянии ниже уровня земли **000**
- 16.1/6 – Если мяч перемещается в воде, то игрок может дожидаться более удачного момента для определения ближайшей точки полного рельефа **000**
- 16.2 Опасная ситуация с животным **000**
- 16.2a/1 – Опасный участок гольф-поля не дает права на рельеф без штрафа **000**
- 16.3 Заглубившийся мяч **000**

16.3a(2)/1 – Определение того, заглубился ли мяч в своем собственном следе **000**

16.4 Поднятие мяча, чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего рельеф **000**

VII Рельеф со штрафом (Правила 17 – 19)

Правило 17 Штрафные области **000**

17.1 Варианты игры при попадании мяча в штрафную область **000**

17.1a/1 – Мяч находится в штрафной области, даже если штрафная область не размечена надлежащим образом **000**

17.1a/2 – Мяч потерян либо в штрафной области, либо на участке в аномальном состоянии, прилегающем к штрафной области **000**

17.1d(2)/1 – Рекомендация игроку физически маркировать точку-ориентир на линии-ориентире **000**

17.1d(3)/1 – При использовании бокового рельефа игрок может проводить измерения через штрафную область **000**

17.1d(3)/2 – Игрок вбрасывает мяч, приблизительно определив точку пересечения мячом границы штрафной области, которая впоследствии оказывается неверной точкой **000**

17.2 Варианты действий после того, как мяч сыгран из штрафной области **000**

17.2b/1 – Примеры вариантов рельефа, разрешенных Правилом 17.2b **000**

17.3 Если мяч находится в штрафной области, то рельеф по другим Правилам не разрешен **000**

Правило 18 Рельеф удар-и-расстояние; мяч потерян или находится за пределами гольф-поля; временный мяч **000**

18.1 Рельеф со штрафом удар и расстояние разрешен в любое время **000**

18.1/1 – Установленный в области-ти мяч может быть поднят, если первоначальный мяч найден до истечения трехминутного периода поиска **000**

18.1/2 – Не удастся уклониться от штрафа, играя по процедуре удар-и-расстояние **000**

18.2 Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля: игрок должен использовать рельеф удар-и-расстояние **000**

18.2a(1)/1 – Время, разрешенное для поиска, когда поиск временно прерывается **000**

18.2a(1)/2 – От кедди не требуется начинать поиск мяча игрока раньше игрока **000**

18.2a(1)/3 – Мяч может стать потерянным, если он не был незамедлительно идентифицирован **000**

18.2a(2)/1 – Мяч перемещен за пределы гольф-поля течением воды **000**

18.3 Временный мяч **000**

18.3a/1 – Когда игрок может играть временный мяч **000**

18.3a/2 – Разрешается играть временным мячом после того, как был начат поиск **000**

18.3a/3 – Каждый мяч, сыгранный с одного и того же места, соотносится только с предыдущим сыгранным мячом **000**

18.3b/1 – Что считается объявлением временного мяча **000**

18.3b/2 – Заявления, которые «явно выражают» намерение играть временным мячом **000**

18.3c(1)/1 – Действия, совершаемые с временным мячом, не меняют статус временного мяча **000**

18.3c(2)/1 – Приблизительно определенное место первоначального мяча используется для определения того, какой из мячей является мячом в игре **000**

18.3c(2)/2 – Игрок может попросить других не искать его первоначальный мяч **000**

18.3c(2)/3 – Противник или другой игрок может искать мяч игрока, несмотря на возражение игрока **000**

18.3c(2)/4 – Когда счет игры забитым временным мячом становится счетом на лунке **000**

18.3c(2)/5 – Временный мяч, поднятый игроком, впоследствии становится мячом в игре **000**

18.3c(3)/1 – Временный мяч не может иметь статус мяча в игре, если первоначальный мяч оказался неиграемым или находится в штрафной области **000**

Правило 19 Неиграемый мяч **000**

19.1 Игрок может использовать рельеф для неиграемого мяча в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области **000**

19.2 Варианты рельефа для неиграемого мяча в основной области или на паттинг-грине **000**

19.2a/1 – Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние даже тогда, когда место предыдущего удара оказалось ближе к лунке, чем место, где лежит неиграемый мяч **000**

19.2a/2 – Рельеф удар-и-расстояние разрешается только с места последнего удара **000**

19.2c/1 – Точка-ориентир для бокового рельефа в случае, когда мяч не находится на земле **000**

19.2/1 – Нет гарантий того, что после использования рельефа для неиграемого мяча мяч станет играемым **000**

19.2/2 – При использовании рельефа для неиграемого мяча мяч может быть брошен в любой области гольф-поля **000**

19.2/3 – Точка-ориентир для рельефа удар-и-расстояние остается неизменной до тех пор, пока не будет выполнен удар **000**

19.2/4 – Игрок может использовать рельеф без штрафа, если он поднимает мяч, чтобы использовать рельеф для неиграемого мяча, но до вбрасывания обнаруживает, что мяч находился на ремонтируемом участке **000**

19.2/5 – Игрок должен найти свой мяч для использования вариантов рельефа назад-по-линии или бокового рельефа **000**

19.3 Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере **000**

19.3b/1 – Использование рельефа для неиграемого мяча вне бункера после того, как вначале был использован рельеф для неиграемого мяча внутри бункера **000**

VIII Процедуры для игроков и Комитета при возникновении вопросов, связанных с применением Правил (Правило 20)

Правило 20 Решение вопросов применения Правил во время раунда; Судейские решения рефери и Комитета **000**

20.1 Решение вопросов Правил во время раунда **000**

20.1b(2)/1 – Запрос судейского решения должен быть сделан своевременно **000**

20.1b(2)/2 – Судейское решение, вынесенное после завершения финальной лунки матча, но до того, как результат матча стал окончательным, может привести к возобновлению игроками матча **000**

20.1b(4)/1 – Доигрывать лунку двумя мячами в матчевой игре не разрешается **000**

20.1c(3)/1 – При игре двумя мячами штрафа нет за игру мячом, который не был мячом в игре **000**

20.1c(3)/2 – Игрок должен принять решение об игре двумя мячами до того, как выполнит следующий удар **000**

20.1c(3)/3 – При игре двумя мячами игрок может поднять первоначальный мяч и вбросить, установить или возвратить его на место **000**

20.1c(3)/4 – Очередность игры первоначальным мячом и вторым мячом является взаимозаменяемой **000**

20.1c(3)/5 – Обязанность игрока завершить лунку вторым мячом после объявления о таком намерении и выбор того, какой мяч должен засчитываться **000**

20.1c(3)/6 – В случае сомнений временный мяч должен использоваться в качестве второго мяча **000**

20.1c(3)/7 – Игроку разрешается сыграть одним мячом по двум разным Правилам **000**

20.2 Судейские решения в соответствии с Правилами **000**

20.2d/1 – Неверное судейское решение отличается от административной ошибки **000**

20.2d/2 – Административные ошибки следует исправлять всегда **000**

20.2e/1 – Во время соревнования или после того, как результата матча или соревнования стал окончательным, выявилось несоответствие игрока критериям допуска **000**

20.3 Ситуации, не предусмотренные Правилами **000**

IX Другие форматы игры (Правила 21 – 24)

Правило 21 Другие форматы индивидуальной игры на счет ударов и матчевой игры **000**

21.1 Стейблфорд **000**

21.2 Максимальный счет **000**

21.3 Пар/Богги **000**

21.4 Матчевая игра в формате Трибол **000**

21.4/1 – В матчевой игре Трибол каждый игрок играет два отдельных матча **000**

21.5 Другие форматы игры в гольф **000**

21/1 – Игрок может участвовать одновременно в нескольких форматах соревнований игры на счет ударов **000**

Правило 22 Форсом (или «попеременные удары») **000**

22.1 Описание формата Форсом 000

22.1/1 – В счетной карточке должны быть записаны индивидуальные гандикапы 000

22.2 Любой из партнеров может действовать за сторону 000

22.3 Сторона должна выполнять удары попеременно 000

22.3/1 – Если смешанной паре Форсом требуется вновь играть из области-ти, то мяч должен играть из той же самой области-ти 000

22.3/2 – Определение того, какой из мячей находится в игре, когда оба партнера в формате Форсом сыграли из одной и той же области-ти 000

22.3/3 – Игроку нельзя намеренно промахнуться по мячу, чтобы дать возможность сыграть своему партнеру 000

22.4/3 – Как действовать, если временный мяч был сыгран не тем партнером 000

22.4 Начало раунда 000

22.5 Партнеры могут использовать клюшки совместно 000

Правило 23 Форбол 000

23.1 Описание формата Форбол 000

23.2 Ведение счета в формате Форбол 000

23.2a/1 – Результат лунки, если ни один из мячей не был правильно забит в лунку 000

23.2b/1 – Счет на лунке должен идентифицироваться с тем партнером, который сыграл с этим счетом 000

23.2b/2 – Применение Исключения к Правилу 3.3b(3) в случае сдачи счетной карточки с неверным счетом 000

23.3 Когда начинается и заканчивается раунд; когда завершена лунка 000

23.4 Сторона может быть представлена одним партнером или обоими партнерами 000

23.4/1 – Определение гандикаповых фор в матчевой игре, если один из игроков не может участвовать 000

23.5 Действия игрока, влияющие на игру партнера 000

23.5a/1 – Действия общего кедди могут привести к штрафу для обоих партнеров 000

23.6 Очередность игры стороны 000

23.6/1 – Отказ от права сыграть в той очередности, которую сторона считает лучшей 000

23.6/2 – Удобная для партнеров очередность игры не должна неоправданно задерживать игру 000

23.6/3 – Когда противник может отменить удар стороны в матчевой игре 000

23.7 Партнеры могут использовать клюшки совместно 000

23.7/1 – Партнеры могут продолжать давать советы и совместно использовать клюшки после завершения параллельных матчей 000

23.8 Когда штраф применяется только к одному партнеру, а когда к обоим партнерам 000

23.8a(2)/1 – Примеры ситуаций, когда нарушение игрока помогает игре партнера 000

23.8a(2)/2 – Примеры ситуаций, когда нарушение игрока наносит вред игре противника 000

23.8a(2)/3 – Сообщение неверного количества сделанных ударов или несообщение о штрафе не считается вредом противнику, если игрок не соперничает за выигрыш лунки **000**

Правило 24 Командные соревнования **000**

24.1 Описание командных соревнований **000**

24.2 Условия командного соревнования **000**

24.2/1 – Дисквалификация может применяться к одному или ко всем раундам в командной игре **000**

24.3 Капитан команды **000**

24.4 Советы, которые разрешены в командном соревновании **000**

24.4/1 – Комитет может установить ограничения в отношении капитанов команд и советателей **000**

Определения **000**

Ближайшая точка полного рельефа/1 – Рисунки, показывающие ближайшую точку полного рельефа **000**

Ближайшая точка полного рельефа/2 – Игрок не следует рекомендуемой процедуре определения ближайшей точки полного рельефа **000**

Ближайшая точка полного рельефа/3 – Считается ли, что игрок неверно использовал рельеф, если обстоятельство по-прежнему мешает удару клюшкой, которая не использовалась для определения ближайшей точки полного рельефа **000**

Ближайшая точка полного рельефа/4 – Игрок определяет ближайшую точку полного рельефа, но физически неспособен выполнить планируемый удар **000**

Ближайшая точка полного рельефа/5 – Игрок физически не может определить ближайшую точку полного рельефа **000**

Внешний фактор/1 – Статус искусственно нагнетаемых воздуха или воды **000**

Возвратить на место/1 – Мяч не может быть возвращен на место клюшкой **000**

Граничные объекты/1 – Статус предметов, прикрепленных к граничному объекту **000**

Граничные объекты/2 – Статус калитки, прикрепленной к граничному объекту **000**

Граничные объекты/3 – Не разрешается перемещать подвижный граничный объект или подвижную часть граничного объекта **000**

Длина клюшки/1 – Значение выражения «длина клюшки» при измерении **000**

Длина клюшки/2 – Как проводить измерения, если сломалась самая длинная клюшка **000**

Забит/1 – Если мяч заглубился в стенке лунки, весь мяч должен находиться ниже поверхности, чтобы считаться забитым **000**

Забит/2 – Мяч считается забитым в лунку, даже если он не находится «в состоянии покоя» **000**

Знание или уверенность/1 – Применение критерия «знание или уверенность» при сдвиге мяча **000**

Знание или уверенность/2 – Если уверенность появляется только по истечении трехминутного периода поиска, то она в расчет не принимается **000**

Знание или уверенность/3 – Игрок не знает, что мячом сыграл другой игрок 000

Зона, запрещенная для игры/1 – Статус растущих объектов, нависающих над зоной, запрещенной для игры 000

Неверный мяч/1 – Часть неверного мяча остается неверным мячом 000

Неподвижное препятствие/1 – Дерн вокруг препятствия не является частью препятствия 000

Нора животного/1 – Отдельный след животного или отпечаток копыта не является норой животного 000

Подвижное препятствие/1 – Ничейный мяч является подвижным препятствием 000

Потерян/1 – Мяч нельзя объявить потерянным 000

Потерян/2 – Игроку не разрешается задерживать начало поиска мяча, чтобы получить преимущество 000

Потерян/3 – Время поиска продолжается, пока игрок возвращается, чтобы сыграть временный мяч 000

Потерян/4 – Время поиска при поиске двух мячей 000

Препятствие/1 – Статус точек и линий, нанесенных краской 000

Ремонтируемый участок/1 – Повреждение, созданное Комитетом или техническим персоналом, не всегда является ремонтируемым участком 000

Ремонтируемый участок/2 – Мяч находится в ремонтируемом участке, если он лежит на дереве, укорененном в ремонтируемом участке 000

Ремонтируемый участок/3 – Упавшее дерево или пень дерева не всегда является ремонтируемым участком 000

Свободные помехи/1 – Статус фрукта 000

Свободные помехи/2 – Когда свободные помехи становятся препятствиями 000

Свободные помехи/3 – Статус слюны 000

Свободные помехи/4 – Свободные помехи, используемые как покрытие дороги 000

Свободные помехи/5 – Живое насекомое никогда не считается прилипшим к мячу 000

Сдвинут/1 – Когда находящийся на объекте мяч считается сдвинутым 000

Сдвинут/2 – Телевидение свидетельствует, что находившийся в состоянии покоя мяч изменил свою позицию, но перемещение нельзя было увидеть невооруженным глазом 000

Снаряжение/1 – Статус предметов, переносимых кем-либо для игрока 000

Совет/1 – Устные высказывания или действия, которые являются советами 000

Совет/2 – Устные высказывания или действия, которые не являются советами 000

Удар/1 – Определение того, был ли выполнен удар 000

Флажок/1 – Если какие-либо предметы используются в качестве флажка, они трактуются как флажок 000

Основы игры

Правила 1 – 4

Правило 1 Игра, Поведение игрока и Правила

Назначение Правила: Правило 1 знакомит игроков с основополагающими принципами игры:

- Играйте гольф-поле, каким вы его находите, и играйте мяч, как он лежит.
- Играйте, руководствуясь Правилами и соблюдая дух игры.
- В случае нарушения Правил Вы обязаны сами применять к себе штрафы, чтобы не получать 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*, выполняя удары 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*, каким он его находит, 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 Стандарты поведения игрока

1.2a Поведение, ожидаемое от всех игроков

Все игроки должны играть, следуя духу игры, а именно:

- Вести себя порядочно – в том числе, соблюдать Правила, применять все штрафы и быть честными во всех других аспектах игры.
- Проявлять уважение к другим – в том числе, играть в быстром темпе, не подвергать других опасности и не отвлекать других игроков от игры.
- Надлежащим образом ухаживать за *гольф-полем* - в том числе, 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 **Правилом 1.2b**.

Интерпретации Правила 1.2a:

1.2a/1 – Значение термина «серьезное нарушение норм поведения»

Фраза «серьезное нарушение норм поведения» в Правиле 1.2a подразумевает поведение игрока, которое настолько отклоняется от ожидаемых норм поведения в гольфе, что было бы оправдано самое жесткое наказание в виде исключения игрока из соревнования. Примерами такого поведения является нечестность, намеренное нарушение прав другого игрока или создание угрозы безопасности других лиц.

Комитет должен определить, является ли нарушение норм поведения серьезным, учитывая все обстоятельства. Даже если *Комитет* определит, что нарушение норм поведения является серьезным, он может прийти к выводу, что вместо немедленной дисквалификации более уместным будет предупреждение игрока о том, что повторение таких или подобных действий приведет к дисквалификации.

Примерами действий игрока, которые могут считаться серьезными нарушениями норм поведения, являются:

- Умышленное нанесение серьезного повреждения *паттинг-грину*.
- Самовольное перемещение ти-маркеров или колышков, определяющих границы *гольф-поля* по причине несогласия с разметкой *гольф-поля*.
- Бросание клюшки в сторону другого игрока или зрителя.
- Умышленное отвлечение другого игрока во время выполнения им *удара*.
- Удаление *свободных помех* или *подвижных препятствий* с целью создания невыгодного положения для другого игрока после того, как тот попросил оставить их на месте.
- Неоднократный отказ поднимать находящийся в состоянии покоя мяч, когда он мешает другому игроку в *игре на счет ударов*.
- Умышленная игра в сторону от *лунки*, а затем в направлении *лунки*, чтобы помочь своему *партнеру* (например, чтобы помочь ему изучить брейк на *паттинг-грине*).
- Намеренный отказ играть в соответствии с Правилами и получение в результате этого существенного преимущества, даже несмотря на полученный штраф за нарушение соответствующего Правила.
- Неоднократное использование в речи грубых или оскорбительных слов.
- Использование гандикапа, который был получен с целью создания неоправданного преимущества, или использования разыгрываемого *раунда* для получения такого гандикапа.

Примерами действий игрока, которые хотя и могут относиться к нарушениям норм поведения, но едва ли могут считаться серьезными нарушениями, являются:

- Нанесение ударов клюшкой по земле, приводящее к незначительным повреждениям поверхности земли и повреждению самой клюшки.
- Бросание клюшки в сторону гольф-бэга, в результате чего она случайно попадает в другого человека.
- Случайное отвлечение другого игрока во время выполнения им *удара*.

1.2b 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.

См. Процедуры Комитета, Раздел 5Н (разъясняется, какие нормы поведения игрока могут быть установлены)

1.3 Игра в соответствии с Правилами

1.3a 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*.

Игроки также обязаны соблюдать принятые *Комитетом* «Условия соревнования» (такие, как условия допуска участников, формат игры, даты соревнования, количество *раундов*, количество лунок и очередность лунок в *раунде*).

См. Процедуры Комитета, Раздел 5С и Раздел 8 (Местные правила и полный перечень разрешенных типовых Местных правил); **Раздел 5А** (Условия соревнования).

1.3b Применение Правил

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

- Ожидается, что в случае нарушения Правил игроки осознают это и честно применяют 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, 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)

Интерпретации Правила 1.3b(1):

1.3b(1)/1 – Дисквалификация игроков, которые знают Правило, но умышленно договариваются игнорировать его

Если двое или более игроков умышленно договариваются игнорировать какое-либо Правило или штраф, о применении которых они знают, то они дисквалифицируются, за исключением случая, когда достигнутая до начала *раунда* договоренность была отменена до того, как кто-либо из участвовавших в договоренности игроков начал свой *раунд*.

Например, в *игре на счет ударов* два игрока договариваются считать патты длиной менее одной клюшки уже забитыми в лунку, хотя знают, что забивать мяч в лунку они должны на каждой лунке.

Находясь на первом *паттинг-грине*, другой игрок в группе узнает о такой договоренности. Этот игрок настаивает, чтобы оба игрока, участвовавших в договоренности, *забили* свои мячи в *лунку*, что они и делают.

Несмотря на то, что ни один из участвовавших в договоренности игроков так и не действовал в соответствии с этой договоренностью, и оба они *забили* свои мячи в *лунку*, тем не менее они дисквалифицируются, потому что они умышленно договорились игнорировать Правило 3.3с (Мяч не забит в лунку).

1.3b(1)/2 – Для того, чтобы считать игроков договорившимися об игнорировании Правила или штрафа, необходимо, чтобы игроки знали о существовании этого Правила

Правило 1.3b(1) не применяется, и штрафа нет, если игроки договорились не применять Правило, о котором они не знали, или не применили штраф, о существовании которого они не знали.

Примерами, когда два игрока не дисквалифицируются по Правилу 1.3b(1) потому, что они не знали о Правиле или когда они не применили штраф, являются:

В матче два игрока заранее договариваются уступать друг другу все патты в пределах определенной длины, но не знают о том, что Правила запрещают им договариваться о таких уступках паттов.

Перед матчем на 36 лунках игроки договариваются, что они сыграют только 18 лунок, и тот, кто проиграет эту часть матча, уступит весь матч, не зная, что такая договоренность не соответствует Условиям соревнования.

Матч начал играть на этих условиях, и игрок, проигрывавший после 18 лунок, уступил весь матч. Поскольку игроки не знали, что такая договоренность не разрешалась, уступка остается в силе.

В соревновании на счет ударов игрок и его *маркер*, который сам также является игроком, не уверены в том, какого размера *область рельефа* для *ремонтруемого участка* - в одну *длину клюшки* или в две. Не зная это Правило, они договариваются, что размер *области рельефа* составляет две *длины клюшки*, и игрок использует рельеф, *вбрасывая* мяч почти в двух *длинах клюшки* от *ближайшей точки полного рельефа*. Позже в ходе *раунда Комитету* становится об этом известно.

Поскольку игроки не знали о соответствующем Правиле, то они не дисквалифицируются согласно Правилу 1.3b(1), но тем не менее, игрок сыграл с *неверного места*, поэтому он получает штраф согласно Правилу 14.7 (Игра с неверного места). При этом нет штрафа за неверную информацию о Правилах гольфа, если это было сделано ненамеренно.

(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 рельефа, или
 - *возвращать мяч* 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).

Интерпретации, связанные с Правилom 1.3b(2):

6.1/1 Что делать, если один или оба ти-маркера отсутствуют

9.6/2 На какое место возвращать мяч, если место, с которого он был сдвинут, неизвестно

17.1a/2 Мяч потерян либо в штрафной области, либо на участке в аномальном состоянии, прилегающем к штрафной области

17.1d(3)/2 Игрок вбрасывает мяч, приблизительно определив точку пересечения мячом границы штрафной области, которая впоследствии оказывается неверной точкой

1.3с Штрафы

(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* являлось бы нарушением 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* являлось бы нарушением Правил, и игрок знает об этом, но не предпринимает разумно необходимые шаги, чтобы опротестовать такое действие или не дать ему совершиться.

Интерпретации Правила 1.3с(1):

1.3с(1)/1 – Действие другого человека нарушает Правило в пользу игрока

Игрок несет ответственность, если к нарушению Правила в пользу этого игрока приводит действие другого человека, когда оно выполняется по просьбе этого игрока или этот игрок видит такое действие и позволяет ему совершиться.

Примеры ситуаций, в которых игрок получает штраф, потому что он попросил о таком действии или позволил ему совершиться:

- Игрок просит зрителя переместить *свободную помеху* возле своего мяча. Если мяч *сдвинется*, то игрок получит один удар штрафа по Правилу 9.4b (Штраф за поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг), и мяч должен быть *возвращен на место*.
- Ведутся поиски мяча игрока в высокой траве. Зритель находит этот мяч и придавливает вокруг него траву, *улучшая условия, влияющие на удар*. Если игрок, видя, что это может произойти, не предпринимает разумных шагов, чтобы попытаться остановить зрителя, он получает *основной штраф* за нарушение Правила 8.1a (Действия игрока, которые улучшают условия, влияющие на удар).

(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 (а) игрок в результате нарушения получает незначительное потенциальное преимущество, либо (б) 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 нельзя считать достоверным.

(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 и 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 множественных 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 станет известно об этом нарушении), 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 или *возвращения* мяча на место, 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**.
 - **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 и игра с неверного места»:** 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.

Интерпретации Правила 1.3с(4):

1.3с(4)/1 – Промежуточное событие между нарушениями приводит к нескольким штрафам

Когда игрок нарушает несколько Правил или одно и то же Правило несколько раз, то любая взаимосвязь между этими нарушениями прерывается промежуточным событием, и игрок получает несколько штрафов.

Существует три типа промежуточных событий, при которых игрок получает несколько штрафов:

- Выполнение удара. Пример: В *игре на счет ударов* мяч игрока находится около куста. Игрок ломает ветки, и это *улучшает* область предполагаемого свинга (нарушение Правила 8.1a). Игрок выполняет *удар*, не попадает по мячу, а затем ломает другие ветки (нарушение Правила 8.1a). В этом случае *удар*, которым игрок не попал по мячу, является промежуточным событием между двумя нарушениями. Таким образом, игрок получает два отдельных штрафа по два удара каждый по Правилу 8.1a, что составит в сумме четыре удара штрафа.
- Ввод мяча в игру. Примеры:
В *игре на счет ударов* мяч игрока находится под деревом. Игрок ломает ветви деревьев, *улучшая условия, влияющие на удар*, но затем решает, что мяч неиграемый. Игрок *вбрасывает* мяч в пределах двух *длин клюшки* по Правилу 19.2с (Релиф для неиграемого мяча), а затем ломает другие ветки дерева. В дополнение к одному удару штрафа по Правилу 19.2 игрок получает два отдельных штрафа по два удара каждый по Правилу 8.1a за *улучшение условий, влияющих на удар*, что составит в общей сложности пять ударов штрафа.

Мяч игрока лежит на фервее, и он случайно *сдвигает* мяч, находящийся в состоянии покоя. Как этого требует Правило 9.4 (Мяч поднят или сдвинут игроком) игрок *возвращает* мяч на место и добавляет один удар штрафа. Перед тем, как выполнить *удар*, игрок снова случайно *сдвигает* мяч. Игрок получает дополнительный удар штрафа и должен снова *возвратить* мяч на место; в общей сложности он получает два удара штрафа.

- Игроку становится известно о нарушении. Пример: В *игре на счет ударов* в бункере, в котором лежит мяч игрока, он совершает несколько тренировочных свингов, каждый раз касаясь песка. Другой игрок сообщает игроку, что это является нарушением Правил. Игрок не соглашается с ним и до *удара* выполняет еще несколько тренировочных свингов, снова касаясь песка. Предоставление игроку правильной информации о нарушении Правил является промежуточным событием, и поэтому игрок получает два отдельных штрафа по два удара каждый по Правилу 12.2b (Ограничения на касание песка в бункере), что составит в общей сложности четыре удара штрафа.

1.3с(4)/2 – Множественные нарушения в результате одного действия приводят к одному штрафу.

В результате одного действия могут быть нарушены два разных Правила. В этой ситуации применяется один штраф. В случае нарушения двух Правил с различными штрафами применяется штраф более высокого уровня.

Например, игрок придавливает траву позади своего мяча *в игре* и тем самым *улучшает положение мяча* в рафе, при этом также случайно *сдвигая* мяч. Одно такое действие (то есть, придавливание травы) нарушило два Правила - Правило 8.1a (Действия, которые улучшают условия, влияющие на удар) и Правило 9.4b (Поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг), и применяется только один штраф.

В этом случае штрафом по Правилу 8.1a является *основной штраф*, а штрафом по Правилу 9.4b является один удар штрафа. Таким образом, применяется штраф более высокого уровня, и игрок в *матчевой игре* проигрывает лунку, а в *игре на счет ударов* должен добавить в общей сложности два удара штрафа по Правилу 8.1a, и мяч должен быть *возвращен* на место.

1.3с(4)/3 – Значение термина «несвязанные действия»

В контексте Правила 1.3с (4) несвязанными считаются действия игрока, которые представляют собой действия другого типа или связаны с другим процессом.

Примеры несвязанных действий, при совершении которых применяется несколько штрафов:

- Выполнение тренировочного свинга с касанием песка в *бункере* и сгибание свисающей ветки дерева, мешающей свингу игрока.
- Перемещение *неподвижного препятствия*, что *улучшает* область свинга игрока, с одновременным придавливанием травы позади мяча.

Примеры взаимосвязанных действий, при совершении которых применяется только один штраф:

- Выполнение нескольких тренировочных свингов, с касаниями песка в *бункере*.
- Получение двух разных *советов*, например, о том, какую клюшку использовал игрок, и о направлении ветра, если оба эти *совета* имеют отношение к выбору клюшки для следующего удара.

1.3с(4)/4 – Если мяч не был возвращен на место, то это можно рассматривать, как отдельное и не связанное действие

В примере, рассмотренном в 1.3с(4)/2, одно действие в результате которого была придавлена трава и *сдвинут* мяч, нарушило два Правила (Правило 8.1a и Правило 9.4b) и привело к применению одного штрафа по Правилу 8.1a (Действия, которые улучшают условия, влияющие на удар).

Однако, Правило 9.4b (Поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг) предписывает, чтобы *сдвинутый* мяч был *возвращен* на место, и, если это не будет сделано до удара, то игрок получит дополнительный штраф в два удара по Правилу 9.4b. Невозвращение мяча на место считается отдельным и несвязанным действием.

Общие интерпретации Правила 1.3с:

1.3с/1 – Игрок не дисквалифицируется из соревнования, если данный раунд не учитывается

В соревнованиях, где учитываются не все *раунды*, игрок не дисквалифицируется из соревнования за то, что был дисквалифицирован в отдельном *раунде*.

Примеры ситуаций, в которых игрок не дисквалифицируется из соревнования:

- В соревновании с учетом гандикапа, в котором учитываются два лучших *раунда* из четырех, игрок ошибочно сдает *счетную карточку* с завышенным гандикапом, и это влияет на количество ударов, полученных им в первом *раунде*.
Поскольку более высокий гандикап повлиял на количество гандикаповых ударов, полученных в первом *раунде*, игрок дисквалифицируется на первый *раунд* соревнования, и теперь у него остается три *раунда*, в которых могут быть определены два его лучших нетто-счета.
- В командном соревновании, в котором для определения счета команды, состоящей из четырех игроков, в каждом *раунде* засчитываются три лучших результата, игрок дисквалифицирован во втором *раунде* за то, что он не исправил игру *неверным мячом*. Счет этого игрока не учитывается в счете команды во втором *раунде*, но результаты этого игрока будут учитываться во всех остальных *раундах* соревнования.

1.3с/2 – Применение штрафа в виде дисквалификации, уступки и неверное количество ударов в переигровке в игре на счет ударов

Во время переигровки в соревновании в *игре на счет ударов* Правила применяются следующим образом:

- Если игрок дисквалифицируется (например, за выполнение *удара* клюшкой, не соответствующей требованиям), то игрок дисквалифицируется только в переигровке, но за игроком сохраняется право на любой приз, который мог быть выигран в самом соревновании.
- Если в переигровке участвуют два игрока, одному игроку разрешается уступить переигровку второму игроку.
- Если игрок А сообщает неправильное количество ударов игроку В, и, как следствие, игрок В поднимает свой мяч (например, когда игрок В считает, что он проиграл переигровку игроку А), игроку В разрешается *возвратить мяч на место* без штрафа и завершить лунку. На игрока А штраф не налагается.

Правило 2 Гольф-поле

Назначение Правила: В Правиле 2 даны базовые сведения о гольф-поле, которые следует 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 гольф-поля 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 Пределы гольф-поля и пространство за пределами гольф-поля

Игра в гольф проходит на *гольф-поле*, пределы 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*.

2.2a 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.

2.2b Четыре особые области

Некоторые Правила относятся конкретно к *четырем областям гольф-поля*, не входящим в *основную область*:

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

Рисунок 2.2: Определенные области гольф-поля

2.2c 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
- *Участок 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 участка в аномальном состоянии (см. Правило 16.1f) или часть *штрафной области* (см. Правило 17.1e), игра в которых запрещена.

Игрок должен использовать рельеф, 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 5Н(1) (в Кодексе поведения может быть указано, что игрокам не разрешается входить в зону, запрещенную для игры).

Правило 3 Соревнование

Назначение Правила: В Правиле 3 рассматриваются три главных особенности любого 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

3.1a 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 6С (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 подсчета результатов отличаются. Для этих форматов применяются Правила 1-20, но с учетом изменений в Правиле 21.

3.1b 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 и 23, и
- В командных соревнованиях, но с учетом изменений в Правиле 24.

3.1c 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 (включая 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 гандикаповые удары игрока.
- Это делается для того, чтобы игроки с разным уровнем подготовки могли соревноваться на равных.

3.2 Матчевая игра

Назначение Правила:

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.

3.2a 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 11.2a, 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 считать лунку сыгранной вничью (**однако** это разрешается делать только после того, как 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.** Способ, 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 фиксирования результата матча).

3.2b Уступки

(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.

Интерпретации Правила 3.2b(1):

3.2b(1)/1 – Игрокам не разрешается уступать лунки с целью уменьшения количества лунок матча

Несмотря на то, что в любое время до завершения лунки игроку разрешается уступить эту лунку своему *противнику*, тем не менее, игроку и *противнику* не разрешается договариваться об уступке лунок друг другу с целью уменьшения количества лунок матча.

Например, перед началом матча игрок и его *противник* договариваются по очереди уступать друг другу лунки 6, 7, 8 и 9.

Если они знают о том, что Правила не позволяют им таким образом делать уступки, и начнут матч без отмены этой договоренности, оба игрока будут дисквалифицированы в соответствии с Правилom 1.3b(1) (Обязанность игрока применять Правила).

Если игроки не знают о том, что такие уступки не разрешены, то результат матча остается таким, как он был сыгран.

(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 из-за обоснованного недопонимания, что высказывание или действие игрока были уступкой его следующего *удара*, лунки или матча, то штрафа нет, и мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Уступка является окончательной и не может быть отклонена или отозвана.

Интерпретации Правила 3.2b(2):

3.2b(2)/1 – Уступка недействительна, если уступку делает кедди

Одним из неразрешенных действий для *кедди* является уступка *противнику* следующего *удара*, лунки или матча. Если *кедди* делает такую уступку, то эта уступка недействительна. При этом игрок не штрафуются за такое действие *кедди*, поскольку Правило 10.3b(3) (Неразрешенные действия для кедди) не предусматривает штрафа.

Если *противник* на основании сделанной *кедди* уступки предпринимает действие, например, поднимает мяч *в игре* или *маркер мяча*, то это, согласно Правилу 3.2b(2), будет считаться обоснованным недопониманием. Штрафа нет, и мяч или *маркер мяча* должны быть *возвращены* на место, если только уступку не сделает сам игрок.

Однако, если *кедди*, сделавший такую недействительную уступку, поднял мяч или *маркер мяча противника* либо мяч или *маркер мяча* своего игрока, игрок этого *кедди* получит штраф, если это действие является нарушением Правила 9.4 или Правила 9.5.

3.2с Применение гандикапов в матче 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 получаемых игроком ударов это не влияет, то штрафа нет.
- **Объявленный гандикап занижен**. Штрафа нет, и игрок должен сыграть матч с объявленным заниженным гандикапом.

Интерпретации Правила 3.2с(1):

3.2с(1)/1 – Объявление завышенного гандикапа является нарушением, даже если лунка, на которую это влияет, не была сыграна

Если игрок объявляет своему *противнику* завышенный гандикап до того, как сыграет лунку, на которую это могло бы оказать влияние, то игрок все равно дисквалифицируется, так как это могло повлиять на стратегию игры *противника*.

Например, ожидая начала матча на первой *области-ти*, игрок А заявляет, что его гандикап равен 12, хотя на самом деле его гандикап равен 11. Игрок В заявляет, что его гандикап составляет 10, и игрок В выполняет удар, чтобы начать игру на 1-ой лунке.

Игрок А дисквалифицируется по Правилу 3.2с(1), потому что игрок В выполнил удар в этом матче с пониманием того, что игрок А имеет два гандикаповых удара.

(2) **Лунки, на которых применяются гандикаповые удары**.

- Если на лунке учитываются гандикаповые удары, то эту лунку выигрывает тот, у кого меньший нетто-счет на этой лунке.
- Если продлевается ничейный матч, то гандикаповые удары учитываются на лунках 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 гандикаповые удары, основываясь на установленном *Комитетом* распределении гандикаповых ударов по лункам (которое обычно можно найти на *счетной карточке*).

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

Интерпретации Правила 3.2с(2):

3.2с(2)/1 – Гандикаповый удар не был учтен во время матча, и об этом стало известно по ходу матча

Гандикаповые удары, которые игрок не применил, трактуются так же, как и те, которые были применены ошибочно.

3.2d 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 завершённой 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 завершения 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

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

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

Интерпретации Правила 3.2d(1):

3.2d(1)/1 – От игрока не требуется сообщать количество ударов, сделанных на лунке, если наступает его очередь играть

Если *противник* спрашивает у игрока количество сделанных им ударов, когда для игрока наступила его очередь играть, то от игрока не требуется тотчас же давать эту информацию.

От игрока только требуется назвать количество сделанных ударов до того, как *противник* выполнит свой следующий *удар* или предпримет похожее по сути действие. До того, как сообщить такую информацию, игрок может выполнить свой *удар*.

3.2d(1)/2 – Что означает Исключение «Штрафа нет, если неверное количество ударов не влияет на результат лунки»

Во время игры на лунке игрок должен сообщить верное количество сделанных ударов, чтобы его *противник* мог решить, как играть эту лунку.

Однако, если после завершения лунки игрок сообщает неверное количество сделанных ударов, но это не оказывает влияния на понимание *противником* того, была эта лунка выиграна, проиграна или сыграна вничью, то в соответствии с Исключением к Правилу 3.2d(1) штрафа нет.

Например, после завершения лунки, на которой *противник* сделал 7 ударов, игрок ошибочно заявляет, что он сделал 5 ударов, хотя фактически сделал 6. После начала игры на следующей лунке игрок понимает, что он сделал 6 ударов. Поскольку неверное количество сделанных ударов не изменило того факта, что игрок выиграл лунку, то штрафа нет.

3.2d(1)/3 – Игрок сообщает неверное количество ударов после завершения лунки, но ошибка обнаружена несколько лунок спустя

Если игрок сообщает неверное количество сделанных ударов после завершения лунки, то игрок получает *основной штраф*, если эта ошибка влияет на результат лунки и не была своевременно исправлена. В этом случае счет матча должен быть исправлен.

Например, после завершения 1-й лунки игрок говорит *противнику*, что сделал 4 удара, хотя фактически сделал 5. *Противник* сделал на лунке 5 ударов. Спустя несколько лунок игрок понял, что он сообщил *противнику* неверное количество ударов, сделанных на 1-й лунке.

Даже несмотря на то, что результат на данной лунке был бы ничейным, если бы игрок сообщил верное количество ударов, игрок тем не менее получает штраф в виде проигрыша первой лунки, потому что эта ошибка повлияла на понимание *противником* результата данной лунки. Счет данного матча должен быть исправлен.

3.2d(1)/4 – Игрок сообщил неверное количество ударов после окончания лунки, ошибка обнаружена после того, как результат матча стал окончательным

Если после завершения лунки игрок неосознанно сообщает неверное количество сделанных ударов, но об этой ошибке становится известно лишь после того, как результат матча стал окончательным (Правило 3.2a(5) - Когда результат матча становится окончательным), то результат матча остается таким, как он был сыгран.

Например, после завершения 17-й лунки игрок говорит *противнику*, что сделал 3 удара, хотя фактически сделал 4. *Противник* сделал на этой лунке 4 удара. Игроки играют 18-ю лунку, и результат матча, который игрок выиграл с перевесом в одну лунку, становится окончательным. После этого игрок осознает, что он сообщил *противнику* неверное количество ударов, сделанных на 17-й лунке.

Поскольку игрок сообщил неверное количество ударов неосознанно, а результат матча стал окончательным, то штрафа нет, и результат матча - победил игрок - остается в силе (Правило 20.1b(3) - Запрос судейского решения после того, как результат матча стал окончательным).

3.2d(1)/5 – Изменить решение об использовании рельефа со штрафом не то же самое, что сообщить неверное количество сделанных ударов

Под верным количеством сделанных ударов имеются в виду только те *удары*, которые игрок уже выполнил, и те удары штрафа, которые игрок уже получил.

Например, мяч игрока лежит в *штрафной области*, а *противник* спрашивает, как намеревается действовать игрок. Хотя от игрока не требуется отвечать на данный вопрос,

тем не менее он говорит, что собирается использовать релиф со штрафом. После того, как сыграл *противник*, игрок решает играть мяч, как он лежит в *штрафной области*.

Игрок был вправе передумать и за это штраф не налагается, поскольку заявить о будущих намерениях не то же самое, что сообщить количество сделанных ударов.

(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.

Интерпретации Правила 3.2d(2):

3.2d(2)/1 – «При первой разумной возможности» не всегда означает до следующего удара противника

Широкое толкование фразы «при первой разумной возможности» позволяет учитывать все необходимые обстоятельства, в первую очередь то, насколько близко к *противнику* находился игрок.

Например, если игрок использует релиф для неиграемого мяча, а *противник* в это время находится на противоположной стороне фerveя, и *противник* играет до того, как игрок имеет возможность подойти рассказать *противнику* о штрафе, то «при первой разумной возможности» может означать момент, когда игроки вместе идут по лунке к месту выполнения своих следующих *ударов*.

Не существует установленной процедуры, чтобы определять момент наступления «первой разумной возможности», но данная фраза не всегда означает, что это должно случиться до того, как *противник* выполнит следующий *удар*.

(3) **Знать счет матча.** Игроки должны знать 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 неверный счет в матче:

- Они могут исправить счет матча до того, как кто-либо из игроков выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки матча - до того, как результат матча станет окончательным (см. Правило 3.2a(5)).
- Если счет не исправлен до этого времени, то неверный 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 неверный счет матча должен быть исправлен.

Интерпретации Правила 3.2d(3):

3.2d(3)/1 – Если игрок намеренно сообщает неверный счет матча или намеренно не исправляет заблуждение *противника* относительно счета матча, то это может привести к дисквалификации

В Правиле 3.2d(3) говорится, что игроки должны знать счет матча, но при этом не требуется, чтобы игрок сообщал счет матча *противнику*.

Если игрок намеренно сообщает неверный счет матча или намеренно не исправляет заблуждение *противника* относительно счета матча, то это не означает, что он сообщает неверное количество ударов. Но *Комитету* следует дисквалифицировать игрока по Правилу 1.2a (Серьезное нарушение норм поведения).

3.2d(3)/2 – Игроки согласились с неверным счетом в матче на предшествующей лунке, об этом стало известно позже по ходу матча

Если игрок и его *противник* согласились с неверным счетом матча, то счет матча остается в силе. Это не то же самое, что сообщить неверное количество сделанных ударов.

Например, после 10-й лунки игрок ошибочно говорит своему *противнику*, что счет матча ничейный, и *противник* соглашается на такой счет. Перед началом 12-й лунки *противник* осознает, что после 10-й лунки он на самом деле выигрывал одну лунку и запрашивает судейское решение на основании того, что игрок сообщил неверный счет матча.

Считается, что игроки должны знать счет матча, а поскольку игроки согласились с неверным счетом матча, и это не было исправлено до начала игры на 11-й лунке, то неверный счет матча остается в силе. На игрока, который ошибочно сообщил неверный счет матча, штраф не налагается.

(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** по 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

Назначение Правила:

В игре на счет ударов действуют специальные Правила (в частности, в отношении счетной карточки и требования забивать мяч в лунку), поскольку:

- Каждый игрок в соревновании соревнуется со всеми другими игроками, и

- Правила должны применяться одинаково ко всем игрокам.
- После раунда игрок и маркер (тот, кто ведет счет игрока) должны заверить правильность счета игрока на каждой лунке, и игрок должен сдать счетную карточку в Комитет.

3.3a 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 наименьшее суммарное количество ударов с учетом гандикапа.

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

3.3b 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 в счетную карточку счетов по лункам и их заверение. Во время *раунда* после каждой лунки *маркеру* следует сверить с игроком количество его 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*.

Интерпретации Правила 3.3b (1):

3.3b(1)/1 – Если маркер сознательно заверяет неверный счет другого игрока, то маркера следует дисквалифицировать.

Если *маркер*, который сам является игроком, сознательно заверяет неверный счет лунки (в том числе, если *маркер* знает, что игрок получил штраф на лунке и не включил его в свой счет, но тем не менее, *маркер* заверяет счет этой лунки), *маркера* следует дисквалифицировать по Правилу 1.2a (Серьезное нарушение норм поведения).

Например, игрок сдал *счетную карточку*, в которой счет на одной из лунок оказался ниже фактического, потому что он не знал о штрафе, который следовало включить в этот счет. *Маркер* игрока знал об этом штрафе до того, как была сдана *счетная карточка*, но сознательно не уведомил об этом игрока и при этом заверил *счетную карточку*.

Хотя Правило 3.3b(1) не предусматривает штраф за сознательное заверение неверного счета другого игрока, такие действия не соответствуют духу игры. Поэтому *Комитету* следует дисквалифицировать *маркера* по Правилу 1.2a (Серьезное нарушение норм поведения).

Счет игрока затем пересматривается, как это предусмотрено Правилom 3.3b(3) (Неверный счет на лунке).

3.3b(1)/2 – Маркер может отказаться заверять счет игрока, поскольку не согласен с ним

От *маркера* не требуется заверять счет на лунке, который он считает неверным.

Например, если между игроком и его *маркером* возник спор о возможном нарушении Правил или о правильности счета игрока на лунке, и *маркер* сообщает о фактах этого спора *Комитету*, то от *маркера* не требуется заверять счет на той лунке, на которой он считает счет неверным.

Комитету необходимо рассмотреть доступные факты и принять решение в отношении счета игрока на обсуждаемой лунке. Если *маркер* отказывается заверить такой счет лунки, *Комитет* должен принять заверение от кого-либо другого, кто видел действия игрока на обсуждаемой лунке (например, от другого игрока), или заверить счет игрока на этой лунке может сам *Комитет*.

(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 не разрешается без согласия *маркера* или без 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 не разрешается 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). **Раздел 5F (3)** (что следует делать *Комитету*, если *маркер* не выполняет свои обязанности).

Рисунок 3.3b: Разграничение ответственности по заполнению счетной карточки в игре на счет ударов с учетом гандикапа

Интерпретации Правила 3.3b(2):

3.3b(2)/1 – От игроков требуется вносить в *счетную карточку* только счет

Существует различие между требованием того, чтобы игроки вводили счет *раунда* в компьютер (например, для целей определения гандикапа), и требованием того, чтобы игроки вводили счета лунок в электронную *счетную карточку*, утвержденную *Комитетом* (например, в мобильное приложение для фиксации счета).

Комитет может предписать игрокам использовать форму *счетной карточки*, которая отличается от бумажной (например, электронную форму *счетной карточки*), но *Комитет* не имеет полномочий налагать штраф по Правилу 3.3b(2) за то, что игрок при этом не вносит счет в другое устройство.

Однако, с целью более эффективного администрирования (например, для своевременного формирования и передачи результатов соревнования) *Комитет* может предусмотреть штраф в Кодексе поведения (Правило 1.2b) или применить определенные дисциплинарные санкции (например, отказать в участии в следующем соревновании) за то, что игрок не вносит счет также и в другое устройство.

3.3b(2)/2 – При внесении изменений в счетную карточку дополнительного заверения не требуется

Если изменение счета лунки в *счетной карточке* согласовано с *маркером* или *Комитетом*, то ни от игрока, ни от *маркера* не требуется заверять измененный счет своей подписью или каким-либо иным образом.

Заверение игроком *счетной карточки* относится к счетам на всех лунках, включая те, которые были изменены.

3.3b(2)/3 – Как применяется Исключение, если маркер не выполняет свои обязанности

Согласно Исключению к Правилу 3.3b(2) игрок не получает штраф, если нарушение, имеющее отношение к *счетной карточке*, возникло в результате невыполнения *маркером* своих обязанностей, при условии, что игрок не мог контролировать эту ситуацию.

Примеры того, как действует это Исключение:

Если *маркер* после *раунда* покидает *гольф-поле* со *счетной карточкой* игрока, то *Комитету* следует попытаться связаться с *маркером*. Если же *Комитет* не может связаться с *маркером*, то *Комитету* следует подтвердить счет игрока у кого-либо, кто видел этот *раунд*. Если такой человек отсутствует, то *Комитет* может сам заверить счет игрока.

Если игроку необходимо исправить счет на лунке после того, как *счетная карточка* была заверена *маркером*, но *маркера* нет на месте или он уже уехал, то *Комитету* следует постараться связаться с *маркером*. Если это не удастся, то *Комитету* следует принять заверение счета игрока от кого-либо, кто видел игрока на этой лунке, или, если такое лицо отсутствует, то *Комитет* может сам заверить этот счет.

(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.
- 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 счета игрока 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 (удары) 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*.

Интерпретации Правила 3.3b(3):

3.3b(3)/1 – Счета в счетной карточке должны идентифицироваться с правильными лунками

По Правилу 3.3b каждый счет в *счетной карточке* должен идентифицироваться с правильной лункой.

Например, если *маркер* записал счета игрока, соответствующие первой девятке, в клеточки для второй девятки, а счета, соответствующие второй девятке, в клеточки для первой девятки, то такую *счетную карточку* по-прежнему можно принять в том случае, если ошибка будет исправлена путем изменения номеров лунок так, чтобы они соответствовали правильному счету для каждой лунки.

Однако, если эта ошибка не будет исправлена, в результате чего счет на какой-либо из лунок окажется ниже, чем был на самом деле, то игрок дисквалифицируется по Правилу 3.3b(3).

(4) **Ведение счета 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.

Интерпретации Правила 3.3b(4):

3.3b(4)/1 – Значение термина «гандикап», который игрок должен отображать в счетной карточке

В соревнованиях в *игре на счет ударов* с учетом гандикапа игрок обязан убедиться, что на *счетной карточке* указан его гандикап. «Гандикап» означает гандикап для данного *гольф-поля* и *областей-ти*, на которых идет игра, исключая какие-либо гандикаповые форы, установленные в Условиях соревнования. За применение гандикаповой форы и корректировку результата отвечает *Комитет*.

3.3b(4)/2 – Игрок не освобождается от штрафа, если Комитет указывает на счетной карточке неверный гандикап

Если *Комитет* выдает игрокам *счетные карточки* с записанными в них гандикапами, то каждый игрок до сдачи своей *счетной карточки* должен убедиться, что в ней указан верный гандикап.

Например, *Комитет* любезно подготовил *счетные карточки*, в которых были напечатаны дата соревнования, а также фамилия и гандикап каждого игрока.

Если в такой *счетной карточке* ошибочно указан завышенный гандикап игрока, и это влияет на количество ударов, которые он получает, то игрок дисквалифицируется по Правилу 3.3b(4), если он до сдачи *счетной карточки* не исправит эту ошибку.

3.3b(4)/3 – Штрафа нет, если завышенный гандикап не оказывает влияния на результат

Если игрок сдает свою *счетную карточку* с гандикапом более высоким, чем тот, на который имеет право, но этот завышенный гандикап не влияет на количество гандикаповых ударов, которые он получает, то штрафа нет, поскольку это не оказывает влияния на исход соревнования.

Например, Условия соревнования предусматривают использование 90% гандикапа каждого игрока. Гандикап игрока равен 5, но игрок сдает свою *счетную карточку* с гандикапом 6. Поскольку 90% как числа 5, так и числа 6 равняется 5 (при округлении до ближайшего целого числа), то использование гандикапа 6 не влияет на количество гандикаповых ударов, которые получает игрок, поэтому штрафа нет.

(5) Игрок не обязан суммировать счета по лункам или применять гандикап.

Обязанностью *Комитета* является 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.

Общие интерпретации Правила 3.3b:

3.3b/1 – Маркер должен сопровождать игроков на протяжении всего раунда

Задачей *маркера* является удостоверение того, что счет, показанный игроком на каждой лунке, правильно отражен в его *счетной карточке*. Если *маркер* не находится с игроком на протяжении всего *раунда*, то *счетная карточка* не может считаться заверенной надлежащим образом.

Например, если игрок несколько лунок играл без *маркера*, а *маркер* затем внес счет игрока на тех лунках, на которых игрок играл в одиночку, то такая *счетная карточка* не может считаться заверенной надлежащим образом в соответствии с Правилем 3.3b.

Игроку следовало настоять на том, чтобы *маркер* сопровождал его на всех лунках. Если же *маркер* не мог сопровождать игрока, то игроку следовало попросить другого человека выполнять для него обязанности *маркера*. Если это также не было возможно, то игрок должен был остановить игру и обратиться в *Комитет*, чтобы тот назначил ему другого *маркера*.

3.3b/2 – Счетная карточка, в которой данные записаны в неверном месте, также может быть принята

Несмотря на то, что все требования Правила 3.3b должны быть выполнены до того, как будет сдана *счетная карточка*, штрафа нет, если правильная информация ошибочно указана в *счетной карточке* не в том месте, которое для этого предназначено, за исключением того, что каждый счет в *счетной карточке* должен идентифицироваться с правильной лункой (См. 3.3b(3)/1).

Например:

- Если игрок заверяет счет лунок в месте, предназначенном для *маркера*, а *маркер* – в месте, предназначенном для игрока, то считается, что счет игрока заверен, как это предписано Правилom 3.3b. То же самое будет верно, если *счетная карточка* будет заверяться подписью, а не фамилией.
- Если счет игрока оказался записан в *счетной карточке маркера*, а счет *маркера* - в *счетной карточке* игрока, но все счета верны, и обе *счетные карточки* заверены, то *счетные карточки* могут быть приняты, если игроки сообщат *Комитету*, какая *счетная карточка* кому из игроков принадлежит. Поскольку такая ошибка имеет административный характер, для исправления такого рода нет ограничений по времени (См. 20.2d/1).

3.3b/3 – Если официальная счетная карточка утрачена, то может быть использована другая счетная карточка

Несмотря на то, что игрок должен сдать *счетную карточку*, которая была выдана ему *Комитетом*, Правило 3.3b не требует сдавать ту же самую *счетную карточку*, если она была повреждена или потеряна.

Например, если *маркер* потерял бумажную *счетную карточку*, которая была выдана *Комитетом*, то может быть принята и другая *счетная карточка* (например, клубная *счетная карточка*), при условии, что в ней записано имя игрока и счета по лункам, а также если она заверена игроком и *маркером*.

Если используется электронная система ведения счета, и игрок или *маркер* теряет подключение к Интернету или возникает другая техническая проблема, игрокам следует как можно скорее сообщить об этом *Комитету*, но не позднее, чем сразу после того, как завершится *раунд*.

3.3c 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).

Правило 4 Снаряжение игрока

Назначение Правила:

В Правиле 4 говорится о снаряжении, которое игроку можно использовать во время раунда. Основываясь на принципе, что гольф – это игра-испытание, успех в которой зависит от расчета игрока, его умения и способностей, игрок:

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

4.1 Клюшки

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

4.1a 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 умышленно 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.

Под «функциональными характеристиками» понимается любая часть клюшки, от которой зависит поведение этой клюшки при выполнении *удара*, например, рукоятка, shaft, головка, а также лай или лофт (в том числе, лай и лофт с возможностью регулировки).

Интерпретации Правила 4.1a(1):

4.1a(1)/1 – Износ при нормальном использовании не меняет соответствия требованиям

Понятие «нормальное использование» включает в себя *удары*, тренировочные *удары* и тренировочные свинги, а также такие действия, как извлечение клюшки из гольф-бэга и возвращение клюшки в гольф-бэг. Если клюшка игрока изнашивается при нормальном использовании, то она считается соответствующей требованиям, и игрок может продолжать ее использовать.

Примеры износа при нормальном использовании:

- Внутри головки клюшки отделился материал, в результате чего, во время выполнения *удара* или при потряхивании головки появляется посторонний звук.
- На рукоятке клюшки в месте расположения больших пальцев образовались следы износа.
- На головке клюшки после многочисленных ударов образовалась вмятина.
- Стерлись желобки на лицевой поверхности клюшки.

4.1a(1)/2 – Нет штрафа за удар клюшкой, не соответствующей требованиям, если этот удар не учитывается

Если игрок выполняет *удар* клюшкой, не соответствующей требованиям, то игрок не дисквалифицируется, если этот *удар* не учитывается в счете игрока.

Примеры, в которых игрок не получает штраф за выполнение *удара* клюшкой, не соответствующей требованиям:

- Игрок использовал такую клюшку, чтобы выполнить *удар* по *временному мячу*, но этот мяч так и не стал мячом *в игре*.
- Игрок использовал такую клюшку, чтобы выполнить *удар*, но этот *удар* был отменен.
- Игрок использовал такую клюшку, чтобы выполнить *удар* по второму мячу по Правилу 20.1c(3), но счет игры этим мячом не был засчитан.

(2) **Использование или ремонт клюшки, поврежденной во время раунда**. Если клюшка, соответствующая требованиям, повреждена во время *раунда* или во время остановки игры по Правилу 5.7a, то в общем случае игроку не разрешается заменять ее другой клюшкой. (Ограниченное количество **исключений**, когда причиной повреждения был не игрок, 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 5.6a), и

ремонтировать какое-либо повреждение, существовавшее до начала *раунда*.

Выражение “повреждена во время *раунда*” означает, что функциональные характеристики клюшки изменились из-за какого-либо действия во время *раунда* (в том числе во время остановки игры по Правилу 5.7a), 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
- 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 Правилем 4.1a(3).

Интерпретации Правила 4.1a(2):

4.1a(2)/1 – Значение термина «ремонтировать»

Примеры ремонта клюшки:

- Возврат на место свинцовой ленты, которая отвалилась во время *удара*. Особенности свинцовой ленты таковы, что если такая лента перестала держаться на месте своего крепления на клюшке, то вместо нее можно установить другую.
- Подтягивание ослабших в ходе *раунда* соединений клюшки с помощью регулируемых механизмов, но не изменение настроек клюшки.

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

- Посредством подстройки регулировок или физического изменения клюшки (**за исключением** случаев, когда разрешен ремонт повреждения, по Правилу 4.1a(2)), или
- Посредством нанесения какого-либо вещества на головку клюшки (но не для очистки) с целью воздействовать на поведение этой клюшки при выполнении *удара*.

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 Правилем 4.1b(1).

4.1b Ограничение в 14 клюшек; Совместное использование, добавление или замена клюшек во время раунда

(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 из игры лишнюю клюшку или клюшки, 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).

Интерпретации Правила 4.1b(1):

4.1b(1)/1 – Отдельные головка клюшки и shaft не являются клюшкой

С точки зрения Правила 4.1b(1) отдельные части клюшки не являются клюшкой и не учитываются в целях ограничения 14 клюшек игрока.

Например, если игрок начинает свой *раунд* с 14 клюшками и при этом переносит отдельные компоненты клюшки, то считается, что игрок переносит только 14 клюшек, и нарушения Правила 4.1b(1) нет.

4.1b(1)/2 – Клюшка, распавшаяся на части, не учитывается в ограничении 14 клюшек игрока

Если клюшка распалась на части, то она не учитывается в ограничении 14 клюшек игрока, даже если игрок начинает *раунд*, имея эту клюшку.

Например, во время разминки на тренировочной площадке клюшка игрока ломается чуть ниже рукоятки, и игрок начинает *раунд*, имея эту сломанную клюшку в своем гольф-бэге. Эта клюшка не учитывается в числе 14 клюшек, которые разрешается переносить игроку.

4.1b(1)/3 – Клюшки, переносимые для игрока, учитываются в ограничении 14 клюшек игрока

Ограничение на 14 клюшек применяется к любым клюшкам, которые переносит игрок, его *кедди* или любое другое лицо, которого игрок об этом попросил.

Например, если игрок начинает *раунд*, имея 10 клюшек, и просит другое лицо сопровождать группу и переносить еще 8 клюшек, намереваясь некоторые из них добавить в свой гольф-бэг во время *раунда*, то считается, что игрок начал *раунд*, имея более 14 клюшек.

4.1b(1)/4 – Клюшка считается добавленной, когда выполнен следующий удар

Клюшка считается добавленной, если игрок выполняет свой следующий *удар* любой из клюшек в то время, когда добавленная клюшка находится в распоряжении игрока. Эта норма применяется вне зависимости от того, разрешено ли было игроку добавлять или заменять клюшку.

Например, если игрок начинает *раунд* с 14 клюшками и между двумя лунками решает заменить свой паттер на другой, причем делает это без неоправданной задержки игры, то игрок не штрафуется при условии, что он осознает свою ошибку и исправит ее до своего следующего *удара* любой из клюшек.

(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).

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

Интерпретации Правила 4.1b(2):

4.1b(2)/1 – Несколько игроков могут носить клюшки в одном гольф-бэге

Правила не налагают ограничений на переноску в одном гольф-бэге своих клюшек несколькими игроками (например, *партнерами*). Однако, чтобы снизить риск штрафа по Правилу 4.1b, им следует убедиться, что клюшки четко идентифицируются с каждым из игроков.

4.1b(2)/2 – Совместное использование клюшек не допускается только для ударов, которые учитываются в счете игрока

Запрет на совместное использование клюшек относится только к *ударам*, которые учитываются в счете игрока. Такой запрет не относится к тренировочным свингам, тренировочным *ударам* или *ударам*, выполненным после того, как результат лунки был определен.

Например, штраф по Правилу 4.1b отсутствует, если между игрой на двух лунках игрок позаимствовал паттер другого игрока и сделал несколько тренировочных паттов на *паттинг-грине* только что завершенной лунки.

(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 5.7a, то игроку не разрешается заменять эту клюшку другой клюшкой.

Исключение - Замена поврежденной клюшки в случае, если причиной ее повреждения был не игрок: Если клюшка игрока повреждена во время *раунда* (в том числе, 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 по Правилу 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 5.6a),
- Добавлять или заимствовать 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*.

Интерпретации Правила 4.1b(4):

4.1b(4)/1 – Ключка может быть собрана из компонентов, которые переносились не игроком или не для игрока.

Правило 4.1b (4) ограничивает возможности игрока собирать клюшку из компонентов, которые переносит он сам, или которые для него переносит любой другой человек. Оно не ограничивает игрока в приобретении компонентов для сборки клюшки или в их доставке по его просьбе.

Например, если игроку разрешено добавить клюшку (см. Правило 4.1b(1)) или заменить поврежденную клюшку (см. Правило 4.1b(3)), то компоненты клюшки, привезенные из клубного дома (например, из шкафчика игрока), из гольф-магазина или из фургона производителя или из других аналогичных мест, не считаются «переносимыми кем-либо для игрока во время *раунда*», и могут быть собраны игроком или кем-либо еще.

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

- 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 завершенной 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 штраф в виде проигрыша лунки.
- По завершении разыгрываемой лунки счет матча пересматривается 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)** за каждую лунку, на которой 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).

Интерпретации Правила 4.1b:

4.1b/1 – Как применять корректирующий штраф, если один из игроков матча начал игру на лунке

Если нарушение Правила 4.1b обнаружено после того, как один из игроков матча начал игру на лунке, то штраф, корректирующий состояние матча, применяется по завершении данной лунки. Если игрок-нарушитель не начинал игру на данной лунке, то это означает, что он находится между лунками, и поэтому это Правило на следующей лунке им не нарушено.

Например, после завершения первой лунки игрок выполняет удар из *области-ти* на второй лунке. До выполнения удара противником из этой *области-ти*, противнику становится известно, что он переносит 15 клюшек в нарушение Правила 4.1b(1). Поскольку противник еще не начал игру на второй лунке, то счет матча корректируется в пользу игрока только на одну лунку, и это делается только после завершения второй лунки, так как игра на второй лунке уже началась, когда игрок сыграл из *области-ти*.

4.1с Процедура выведения 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 явно выделяет каждую клюшку, выводимую из игры.

Это можно сделать:

- Объявив об этом противнику в *матчевой игре* либо маркеру или другому игроку группы в *игре на счету 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 4.1с(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 постараться оставить лишнюю клюшку или 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 держать у себя лишние клюшки во время *раунда* (но использовать их нельзя), при этом они не входят в число 14-ти разрешенных.

Если игрок намеренно приносит в свою первую *область-ти* более 14-ти клюшек и начинает *раунд*, не оставив лишние клюшки, то использовать данный вариант не разрешается, а применяется Правило 4.1b(1).

4.2 Мячи

4.2а 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*.

Интерпретации Правила 4.2a(1):

4.2a(1)/1 – Статус мяча, не входящего в Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа

В соревновании, в котором *Комитет* не принял Местное правило, предписывающее использовать мячи, марка и модель которых входят в действующий «Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа», игрок может использовать следующие мячи:

- Мячи марок и моделей, которые никогда не тестировались; считается, что они соответствуют требованиям, и бремя доказательства возлагается на лицо, утверждающее обратное.
- Мячи марок и моделей, которые входили в предыдущий Перечень, но не были представлены на повторное рассмотрение для включения в действующий Перечень, считается, что такие мячи продолжают соответствовать требованиям.

Однако не разрешается использовать в игре мячи марок и моделей, которые были протестированы и было выявлено, что они не соответствуют *Правилам о снаряжении*, - независимо от того, было ли принято такое Местное правило.

4.2a(1)/2 – Статус мячей «X-Out», «восстановленных» и «тренировочных» мячей

Если игрок выбирает для игры мяч, на котором производитель поставил отметку «X-Out» или «Practice», или мяч, который был восстановлен, то *Правила о снаряжении* трактуют эти мячи следующим образом:

- «X-Out» — это общее название мячей для гольфа, в которых изготовитель обнаружил изъян (чаще всего с эстетической точки зрения, например, дефекты окраски или надписей), и поэтому зачеркнул на этом мяче наименование марки. «Восстановленный» мяч – это ранее использовавшийся мяч, очищенный и имеющий штамп «refurbished» или аналогичный штамп.
В отсутствие веских оснований полагать, что мяч «X-Out» или «восстановленный» мяч не соответствует *Правилам о снаряжении*, игроку разрешено его использовать. Однако, если *Комитет* в качестве Местного правила утвердил «Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа», то такой мяч не разрешается использовать даже несмотря на то, что идентификационная маркировка этого мяча будет находиться в Перечне.
- «Тренировочными» мячами являются обычные соответствующие требованиям и находящиеся в Перечне мячи, на которых нанесен штамп «Practice» или аналогичный штамп. «Тренировочные» мячи трактуются так же, как и мячи, на которые нанесены логотипы гольф-клуба, гольф-поля, компании, школы или другие логотипы.

Такие мячи можно использовать даже тогда, когда *Комитет* в качестве Местного правила принял «Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа».

4.2a(1)/3 – Штрафа нет за игру мячом, не соответствующим требованиям, если удар не учитывается

Если игрок выполняет *удар* по мячу, который не находится в «Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа», когда действует Местное правило, или по мячу, который не соответствует требованиям, игрок не дисквалифицируется, если *удар* не учитывается в счете игрока.

Примерами случаев, когда игрок не получает штраф за игру неразрешенным мячом, являются:

- Игра таким мячом, как *временным мячом*, если он так и не стал мячом *в игре*.
- Когда *удар* таким мячом отменяется.
- Игра таким мячом, как вторым мячом по Правилу 20.1с(3), но этот мяч не является мячом, счет игры которым будет засчитан в счете игрока.

(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 какого-либо вещества (но не при очистке).

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

4.2b 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 оттуда, откуда был выполнен этот *удар* (см. Правило 14.6).

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

4.2с Мяч оказался порезан или треснул во время игры на лунке

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

- Игрок может поднять этот мяч и осмотреть его, **но**:
- Местоположение мяча сначала должно быть *замаркировано*, а мяч не разрешается 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 множественное нарушение Правил со штрафом в один удар, то см. Правило 1.3с(4).

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

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

Ничто в этом Правиле 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 4.2с: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

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

4.3 Использование снаряжения

Правило 4.3 применяется ко всем видам *снаряжения*, которое игрок мог бы использовать во время *раунда*, за исключением клюшек и мячей, требования к которым регламентируются Правилами 4.1 и 4.2, а не этим Правилom.

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

4.3a 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 искусственным образом исключает или снижает требуемый от игрока уровень мастерства 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)).

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

(1) Информация о расстоянии и направлении.

- 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, Типовое Местное правило G-5 (Комитет может принять Местное правило, запрещающее использование устройств для измерения расстояний).

Интерпретации Правила 4.3a(1):

4.3a(1)/1 – Ограничения на использование снаряжения для оценки наклона

Несмотря на то, что игрок может использовать свою клюшку в качестве отвеса, чтобы понять или оценить наклон и горизонталь, встречается и другое *снаряжение*, которое игроку нельзя использовать для оценки наклона или горизонтали.

Например, игроку не разрешается для оценки наклона:

- Использовать бутылку с напитком в качестве уровня.
- Держать на весу или устанавливать на поверхности пузырьковый уровень.
- Использовать груз, подвешенный на веревочке, в качестве отвеса.

(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).

Интерпретации Правила 4.3a(2):

4.3a(2)/1 – Не разрешается использование искусственных предметов для получения информации, имеющей отношение к ветру

В Правилах 4.3a (2) приводится лишь один пример искусственного предмета, который не разрешено использовать для получения информации, имеющей отношение к ветру (порошок для оценки направления ветра). Однако также не разрешается использовать и другие искусственные предметы, если единственной целью является получение информации, имеющей отношение к ветру.

Например, если игрок вытащит носовой платок, поднимет его вверх с единственной целью определить направление ветра, то такое действие игрока будет нарушением Правила 4.3.

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

- Разрешено.
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 в ходе данного *раунда*.

См. процедуры Комитета, Раздел 8, Типовое Местное правило G-8 (*Комитет может принять Местное правило, запрещающее или ограничивающее использование аудио или видео устройств во время раунда*).

Интерпретации Правила 4.3a(4):

4.3a(4)/1 – Просмотр видео, которое транслируется на гольф-поле

Не является нарушением Правила 4.3a(4), если игрок просматривает видео, которое транслируется для зрителей, присутствующих на соревновании по гольфу.

Например, если игрок находится в *области-ти*, ожидая своей очереди сыграть, и у него есть возможность видеть на общедоступном экране прямую трансляцию данного соревнования, в том числе, статистическую информацию, скорость ветра или другую аналогичную информацию, то игрок не нарушает Правило 4.3, если он просматривает такую трансляцию или получает такую информацию, даже если это может помочь игроку выбрать клюшку, выполнить *удар* или решить, как играть.

(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.

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, Типовое Местное правило G-6 (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее перемещение на моторизованных транспортных средствах во время *раунда*).

4.3b 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 помочь себе с имеющимся повреждением), **но** такой пластырь или материал:

- Не должен налагаться 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, произошедшее 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.

Общие интерпретации Правила 4.3:

Правило 4.3/1 – Игрок нарушает Правило 4.3 между лунками; как применять штраф

За первое нарушение Правила 4.3 игрок получает *основной штраф* на лунке, на которой произошло нарушение. Однако, если нарушение Правила 4.3 имело место между игрой на двух лунках, штраф применяется на следующей лунке, которую предстоит играть.

Например, игрок использовал пруток для прицеливания, чтобы проверить плоскость своего свинга между игрой на двух лунках.

В *матчевой игре* игрок проигрывает следующую лунку, а в *игре на счет ударов* он получает два удара штрафа и начнет следующую лунку, выполняя свой третий удар.

II. Игра в раунде и на лунке

Правила 5 – 6

Правило 5 Игра в раунде

Назначение Правила:

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 завершения раунда.

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

5.1 Что означает раунд

Раунд состоит из 18 или менее лунок, играемых в установленном *Комитетом* порядке. Если по завершении *раунда* счет равный, и надлежит продолжать игру 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. Переигровка 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 по Правилу 5.7а.

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

5.2 Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами

В целях применения этого Правила:

- «Тренироваться на *гольф-поле*» означает выполнять удары по мячу или на любой из лунок тестировать поверхность *паттинг-грину*, 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.

5.2а Матчевая игра

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

5.2b Игра на счет ударов

В день соревнования в формате *игры на счет ударов*:

- Игроку не разрешается 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 игры своего последнего *раунда* этого дня.

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

Интерпретации Правила 5.2b:

5.2b/1 – Значение выражения «Завершение игры своего последнего раунда этого дня» в игре на счет ударов

В *игре на счет ударов* считается, что игрок завершил свой последний *раунд* дня, если в этот день ему больше не требуется играть на лунках данного *гольф-поля* в рамках соревнования.

Например, после завершения игры в первом *раунде* в первый день двухдневного 36-луночного соревнования в *игре на счет ударов* Правило 5.2b разрешает игроку тренироваться на соревновательном *гольф-поле* позже в этот же день при условии, что его следующий *раунд* начнется не раньше следующего дня.

Однако, если игрок закончил один *раунд*, но в тот же день ему предстоит играть на этом *гольф-поле* еще один *раунд* или часть *раунда*, то тренировка на *гольф-поле* будет являться нарушением Правила 5.2b.

Например, завершив игру в отборочном *раунде* в *игре на счет ударов*, который предшествует соревнованию по *матчевой игре*, игрок тренируется на *гольф-поле*. По завершении игры оказалось, что игрок делит последнее квалификационное место, дающее право участвовать в соревновании по *матчевой игре*. Места должны распределяться с помощью переигровки лунка-за-лункой, которая запланирована в этот же день и на этом *гольф-поле* сразу после окончания игры.

Если тренировка игрока на *гольф-поле* была его первым нарушением Правила 5.2b, то игрок получает *основной штраф*, который применяется на первой лунке переигровки. В противном случае игрок дисквалифицируется из переигровки по Правилу 5.2b за тренировку на *гольф-поле* перед переигровкой.

5.2b/2 – Разрешается тренировочный удар по окончании лунки даже между раундами

Разрешения на тренировку в Правиле 5.5b (Ограничение на выполнение тренировочных ударов между двумя лунками) превалируют над запретами в Правиле 5.2b в том отношении, что игроку разрешено тренироваться на *паттинг-грине* только что завершенной лунки, даже если ему предстоит вновь играть эту лунку в тот же день.

Ниже приведены примеры случаев, когда разрешается тренировать патты и чипы на *паттинг-грине* только что завершенной лунки или поблизости от нее, даже если игра в этот день не окончена:

- Игрок участвует в соревновании в формате *игры на счет ударов*, играемом на 18 лунках в течение одного дня на 9-луночном *гольф-поле*, и при прохождении первой девятки тренируется на 3-м грине после завершения 3-й лунки.
- Игрок участвует в соревновании в формате *игры на счет ударов*, играемом на 36 лунках на одном *гольф-поле* в один день, и во время первого *раунда* тренирует чипы на 18-м грине после завершения 18-й лунки.

5.2b/3 – Тренировка на гольф-поле перед раундом может быть разрешена в соревновании, которое проходит в последовательные дни

Если запланировано, что соревнование будет проходить на *гольф-поле* в течение последовательных дней, и *Комитет* намеревается часть игроков выпустить в первый день, а другую часть - в последующий день, то игроку разрешается тренироваться на *гольф-поле* в любой день, в который ему не предстоит играть свой *раунд*.

Например, если соревнование запланировано на субботу и воскресенье, и игроку назначено играть только в воскресенье, то этому игроку разрешено тренироваться на *гольф-поле* в субботу.

Штраф за нарушение Правила 5.2:

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

5.3 Начало и окончание раунда

5.3a 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 в стартовом месте, назначенные *Комитетом*.
- Под стартовым временем, назначенным *Комитетом*, понимается точное время (например, 9:00 означает 9:00:00, а не любое время до 9:01).

Если стартовое время откладывается по какой-либо причине (например, погодные условия, медленная игра другой группы или необходимость судейского решения), то данное Правило не будет нарушено, если игрок будет находиться в 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.

Интерпретации Правила 5.3a:

5.3a/1 – Исключительные обстоятельства, которые оправдывают отмену штрафа за нарушение стартового времени

Термин «исключительные обстоятельства» в Исключении 3 к Правилу 5.3a не означает, что события развивались неудачным или неожиданным для игрока образом и вне его контроля. Игрок обязан обеспечить себе достаточный временной запас, чтобы прибыть на *гольф-поле* вовремя, и он должен учитывать возможные задержки в пути.

В Правилах нет отдельных указаний, какие ситуации являются исключительными; все зависит от конкретных обстоятельств и решение по каждому конкретному случаю должен принимать *Комитет*.

Одним из важных факторов, который не приведен в нижеследующих примерах, но который следует учитывать при рассмотрении случаев такого рода, является вовлечение в ситуацию такого большого количества игроков, что *Комитету* следует считать данную ситуацию исключительной.

Примерами обстоятельств, которые следует считать исключительными, являются:

- Игрок присутствовал на месте аварии и организовывал медицинскую помощь, либо ему требовалось давать свидетельские показания; если бы не эти обстоятельства, то он стартовал бы вовремя.
- В отеле игрока была объявлена пожарная тревога, и он должен был эвакуироваться. К моменту, когда у игрока появилась возможность вернуться в свой номер, чтобы собраться или забрать свое *снаряжение*, он уже не успевал к своему стартовому времени.

Примеры обстоятельств, которые обычно не следует считать исключительными:

- По дороге к *гольф-полю* игрок заблудился или его автомобиль сломался.
- Из-за пробок дорога к *гольф-полю* заняла больше времени, чем предполагалось.

5.3a/2 – Значение выражения «Стартовое место»

В Правиле 5.3a «Стартовым местом» является *область-ти* той лунки, с которой *Комитет* предписал игроку начать свой *раунд*.

Например, *Комитет* может назначить старт одним группам из 1-й *области-ти*, а другим группам - из 10-й *области-ти*. Для одновременного старта («шот-ган») *Комитет* может назначить каждой группе свою стартовую лунку.

Комитет может установить свои требования, в какой момент игрок считается находящимся в стартовом месте. Например, *Комитет* может указать, что игрок считается находящимся в стартовом месте тогда, когда он находится внутри веревочного ограждения *области-ти* той лунки, которую ему следует играть.

5.3a/3 – Значение выражения «Быть готовым к игре»

Выражение «быть готовым к игре» означает, что у игрока имеется хотя бы одна клюшка и один мяч, готовые к немедленному использованию.

Например, если игрок прибывает в свое стартовое место до стартового времени с мячом и клюшкой (даже если это всего лишь его паттер), то игрок считается готовым к игре. Если в момент, когда для игрока наступила его очередь играть, он ждет какую-либо другую клюшку, то он может получить штраф за неоправданную задержку игры (Правило 5.6a).

5.3a/4 – Игрок находится в стартовом месте, но затем покидает его

Если игрок является готовым к игре в стартовом месте, но затем покидает его по какой-то причине, то применяемое Правило зависит от того, был ли он готов к игре в стартовом месте в стартовое время.

Например, стартовое время игрока - 9:00, а он готов к игре в стартовом месте в 8:57. Игрок вспоминает, что он что-то забыл в своем шкафчике, и покидает стартовое место, чтобы взять нужную вещь. Если игрок не вернется в стартовое место к 9:00, игрок считается опоздавшим к своему стартовому времени, и применяется Правило 5.3a.

Однако, если игрок был готов к игре в стартовом месте в 9:00, а затем отправился к своему шкафчику, то игрок выполнил требование Правила 5.3a, поскольку он был готов к игре в стартовом месте в стартовое время, но может получить штраф по Правилу 5.6a (Неоправданная задержка).

5.3a/5 – Матч начинается на второй лунке, когда оба игрока опоздали

Если оба игрока матча прибывают в стартовое место, готовые к игре и не более чем на пять минут позже своего стартового времени, и при этом ни у кого из них не было исключительных обстоятельств (Исключение 3), то они оба получают штраф в виде проигрыша лунки, а результат первой лунки является ничейным.

Например, если стартовое время составляет 9:00, а игрок прибывает в стартовое место готовым к игре в 9:02, а его *противник* готовым к игре в 9:04, они оба получают штраф в виде проигрыша лунки, несмотря на то что игрок прибыл раньше *противника* (Исключение 1). Поэтому результат первой лунки будет ничейным, и матч начинается со второй лунки

со счета «ровно». Если при этом по дороге ко второй *области-ти* они сыграют первую лунку, то штрафа за это не будет,

5.3b Когда заканчивается раунд

Раунд игрока заканчивается:

- В *матчевой игре* - когда результат матча определен по 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 21.1d, 21.2d, 21.3d и 23.3b (когда *раунд* начинается и заканчивается в других форматах *игры на счет ударов* и в *Форболе*).

5.4 Игра в группе

5.4a Матчевая игра

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

5.4b Игра на счет ударов

Во время *раунда* игрок должен оставаться в группе, сформированной *Комитетом*, если только *Комитет* не одобрит 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

5.5a Запрет на тренировочные удары во время игры на лунке

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

Тренировочными *ударами* не являются:

- Тренировочный свинг, выполненный без намерения ударить по мячу.
- Возврат мяча в тренировочную область или другому игроку, когда это делается с единственной целью оказания любезности.
- *Удары*, выполненные игроком при доигрывании лунки, результат которой уже определен.

Интерпретации Правила 5.5a:

5.5a/1 – Тренировочный удар по мячу, похожему по размеру на мяч для гольфа, является нарушением

Под «тренировочным *ударом*» в Правиле 5.5a имеется в виду не только *удар* клюшкой по мячу, соответствующему требованиям, но также и *удар* по мячу любого другого типа, похожему по размеру на мяч для гольфа, например, по пластиковому тренировочному мячу.

Удар клюшкой по *подставке-ти* или природному объекту (например, по камню или сосновой шишке) не является тренировочным ударом.

5.5b Ограничение на выполнение тренировочных ударов между двумя лунками

Между двумя лунками игроку не разрешается 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, Типовое Местное правило I-2 (*Комитет* может принять Местное правило, запрещающее тренировать патты и чипы на *паттинг-грине* только что завершенной лунки или поблизости от нее).

Интерпретации Правила 5.5b:

5.5b/1 – Когда разрешена тренировка между лунками

Игроку разрешается тренировать патты или чипы, когда он находится между игрой на двух лунках. А именно, когда игрок завершил игру на предыдущей лунке или, в форматах игры с участием *партнера* - когда *сторона* завершила игру на предыдущей лунке.

Примеры того, когда игрок находится между игрой на двух лунках:

Матчевая игра:

Одиночная

Когда игрок *забил* мяч в лунку, когда ему уступили следующий удар или когда исход игры на лунке был определен.

Форсом

Когда *сторона забила* мяч в лунку, когда ей уступили следующий удар или когда исход игры на лунке был определен.

Форбол

Когда оба *партнера забили* мячи в лунку, когда им уступили их следующие удары или когда исход игры на лунке был определен.

Игра на счет ударов

Индивидуальная

Когда игрок *забил* мяч в лунку.

Форсом

Когда *сторона забила* мяч в лунку.

Форбол

Когда оба *партнера забили* мяч в лунку либо когда один из *партнеров забил* мяч в лунку, а другой не смог улучшить счет *стороны*.

Стейблфорд, Пар / Богги и Максимальный счет

Когда игрок забил мяч в лунку или поднял мяч, не набрав очки на лунке, проиграл лунку или достиг максимального счета.

5.5с Тренировка во время приостановки игры Комитетом или любой другой остановки игры

Когда игра приостановлена *Комитетом* или остановлена другим образом по Правилу 5.7а, игроку не разрешается 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*.

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.

Интерпретации Правила 5.5с:

5.5с/1 – После возобновления раунда в игре на счет ударов разрешение на дополнительную тренировку больше не применяется

В игре на счет ударов, если *Комитет* возобновляет игру после ее приостановки, то считается, что возобновили игру своего раунда все игроки, которые до приостановки начали свои раунды. Соответственно, этим игрокам больше не разрешается тренироваться как либо, кроме того, как это разрешено Правилем 5.5b (Ограничение на выполнение тренировочных ударов между двумя лунками).

Например, если *Комитет* приостановил игру до конца дня, и возобновление игры назначено на 8:00 следующего дня, то игроку, группе которого предстоит играть третьей по счету из определенной области-ти, не разрешается продолжать тренировку в установленной тренировочной области после того, как игра возобновится в 8:00.

Раунд игрока считается возобновленным в это время, даже несмотря на то, что игроки в его группе не могут сразу начать выполнять свои очередные удары. Единственной разрешенной тренировкой являются патты или чипы на *паттинг-грине* последней завершенной лунки, на любом тренировочном *паттинг-грине*, в области-ти следующей лунки, а также рядом с этими областями.

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

5.6а Неоправданная задержка игры

Игрок не должен неоправданно задерживать игру, как во время игры на лунке, так и между двух 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 5.6a:

- **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.

Интерпретации Правила 5.6a:

5.6a/1 – Примеры задержек игры, которые считаются оправданными или неоправданными

Неоправданными задержками в контексте Правила 5.6a являются задержки, вызванные действиями игрока, которые он может контролировать и которые влияют на других игроков или задерживают соревнование. Краткие задержки, которые являются результатом обычных событий, происходящих во время *раунда*, или которые игрок не контролирует, обычно считаются «оправданными».

Какие действия являются оправданными, а какие неоправданными, определяется с учетом всех обстоятельств, в том числе того, ожидает ли игрок других игроков в своей группе или предыдущей группе.

Примерами действий, которые считаются скорее оправданными, являются:

- Недолгая остановка у клубного дома или павильона на *гольф-поле* для того, чтобы приобрести еду или напитки.
- Обсуждение с другими участниками игровой группы необходимости продолжения игры на лунке после того, как *Комитет* объявил обычную приостановку игры (Правило 5.7b(2)).

Примерами действий, которые, если задерживают игру более, чем на короткое время, считаются скорее неоправданной задержкой игры, являются:

- Возвращение от *паттинг-грин* в *область-ти*, чтобы подобрать забытую клюшку.
- Продолжение поиска *потерянного* мяча в течение нескольких минут после истечения разрешенного трехминутного периода поиска.
- Остановка у клубного дома или у павильона на *гольф-поле* для того, чтобы приобрести еду или напитки, на большее время, чем несколько минут, за исключением случаев, когда *Комитет* разрешил это.

5.6a/2 – В случае появлении внезапного недомогания или травмы игроку обычно предоставляется 15 минут для восстановления

Если у игрока появляется внезапное недомогание или травма (например, когда игрок перегрелся, его укусила оса или в него попал мяч), то обычно *Комитету* следует давать игроку на восстановление до 15 минут, по истечении которых игрок будет считаться неоправданно задерживающим игру.

Комитету, как правило, следует ограничивать 15 минутами также и общее время, требующееся игроку на повторные процедуры во время *раунда*, чтобы облегчить последствия травмы.

5.6b Быстрый темп игры

Раунд гольфа следует играть в быстром темпе.

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 согласовать 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) **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

5.7a Когда игроки могут или должны останавливать игру

Во время *раунда* игрок не должен останавливать игру, за исключением следующих случаев:

- **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 он оправданно считает, что существует опасность поражения молнией, **но** тогда он как можно скорее должен сообщить *Комитету* об остановке игры.

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

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

Интерпретации Правила 5.7а:

5.7а/1 – Когда считается, что игрок остановил игру

Остановкой игры в контексте Правила 5.7а может считаться либо намеренное действие игрока, либо настолько долгая задержка игры, что она может быть признана остановкой игры. Временные задержки, как оправданные, так и неоправданные, регламентируются Правилем 5.6а (Неоправданная задержка).

Примеры, когда у *Комитета* есть основания дисквалифицировать игрока по Правилу 5.7а за остановку игры:

- Отчаявшись, игрок уходит с *гольф-поля* без намерения вернуться.
- После девяти лунок игрок задерживается в клубном доме на продолжительное время, чтобы посмотреть телевизор или пообедать, хотя *Комитет* не разрешал этого.
- Игрок укрывается от дождя на продолжительный период времени.

5.7b 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 не разрешается выполнять удары.

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

Интерпретации Правила 5.7b(1):

5.7b(1)/1 – Обстоятельства, которые являются оправдывающими для игрока, который не остановил игру

Если *Комитет* объявляет о немедленной приостановке игры по Правилу 5.7b(1), все игроки должны немедленно остановить игру. Цель такой приостановки соревнования состоит в том, чтобы при наличии потенциально опасной ситуации, например, молнии, обеспечить скорейшее покидание *гольф-поля* всеми участниками.

Однако, при объявлении приостановки может возникнуть путаница или неопределенность, и могут быть обстоятельства, объясняющие или оправдывающие причины, по которым игрок не остановил игру немедленно. В этих случаях Исключение к Правилу 5.7b позволяет *Комитету* принять решение о том, что это Правило не было нарушено.

Если игрок выполняет *удар* после того, как игра была приостановлена, *Комитет* должен рассмотреть все относящиеся к делу факты и определить, следует ли дисквалифицировать игрока.

Примерами случаев, в которых по мнению *Комитета* продолжение игры после приостановки может быть скорее оправдано, являются:

- Игрок находится в дальней части *гольф-поля* и не слышит сигнал о приостановке игры или принимает этот сигнал за что-то другое, например, за автомобильный гудок.
- Игрок уже принял *стойку*, установив клюшку позади мяча, или уже начал замах для *удара*, после чего не раздумывая завершает *удар*.

Примером случая, в котором по мнению *Комитета* продолжение игры после приостановки вряд ли может считаться оправданным, является ситуация, когда игрок услышал сигнал о приостановке игры, но хочет до остановки игры быстро выполнить *удар*, например, чтобы доиграть на лунке короткий патт или воспользоваться попутным ветром.

(2) **Обычная приостановка (например, из-за темноты или неиграемого состояния гольф-поля).** Если *Комитет* приостанавливает игру по обычным причинам, то порядок действий каждой играющей группы зависит от того, где она находится:

- Между двух лунок. Если все игроки группы находятся между двух лунок, они должны остановить игру и им не разрешается выполнять *удары*, чтобы начать другую лунку, пока *Комитет* не возобновит игру.
- Во время игры на лунке. Если какой-либо игрок группы начал игру на лунке, то игроки по своему выбору могут либо сразу остановить игру, либо доиграть эту лунку.

В течение короткого промежутка времени (который обычно не должен превышать двух минут) игроки могут решить, сразу остановить игру, или продолжить игру на лунке.

Если игроки решили продолжить игру на лунке, то они могут играть до завершения лунки либо остановить игру, не завершая лунки.

После того, как игроки завершили эту лунку или остановили игру, не завершая лунку, им не разрешается выполнять *удары*, пока *Комитет* не возобновит игру согласно Правилу 5.7c

Если игроки не пришли к соглашению, что им делать, то:

Матчевая игра. Если *противник* останавливает игру, то игрок также должен остановить игру, и обоим игрокам не разрешается играть, пока *Комитет* не возобновит игру. Если игрок не остановит игру, то он получает **основной штраф (проигрыш лунки)**.

Игра на счет ударов. Любой игрок группы, независимо от того, что решили другие игроки группы, может выбрать, остановить ему игру или продолжить игру на лунке (**но** он может это сделать только при условии, что игрока будет сопровождать его *маркер*, чтобы вести счет игрока).

Штраф за нарушение Правила 5.7b: Дисквалификация.

Исключение – Штрафа нет, если по мнению Комитета были основания, ввиду которых игра не была остановлена. Если *Комитет* решит, что были обстоятельства, из-за которых игрок не остановил игру, когда от него это требовалось, то данное Правило не нарушено и штраф не налагается.

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

Общие интерпретации Правила 5.7b:

5.7b/1 – Вбрасывание мяча после того, как игра была приостановлена Комитетом, не означает, что игрок не остановил игру

Остановка игры в контексте Правила 5.7b означает прекращение выполнения последующих ударов. Поэтому, если после приостановки игры игрок действует в соответствии с Правилom, например, *вбрасывает* мяч, определяет *ближайшую точку полного рельефа* или продолжает поиск мяча, то штрафа нет.

Однако, если *Комитет* подал сигнал о немедленной приостановке, то, учитывая цели Правила 5.7b(1), рекомендуется, чтобы все игроки немедленно укрылись в убежище, не предпринимая никаких дальнейших действий.

5.7c Что игроки должны делать при возобновлении игры

(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 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 5.7c: Дисквалификация.

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

Общие интерпретации Правила 5.7c:

5.7c/1 – Игроки должны возобновить игру, когда Комитет придет к выводу, что отсутствует опасность молнии

Безопасность игроков приоритетна, и *Комитету* не следует рисковать и подвергать игроков опасности. Правило 5.7a (Когда игроки могут или должны останавливать игру) разрешает игроку остановить игру, если он оправданно полагает, что существует опасность молнии. Если у игрока есть на это достаточные основания, то в этой ситуации окончательное решение принимает сам игрок.

Однако, если *Комитет*, используя все разумные средства, пришел к выводу, что опасности молнии больше не существует и распорядился возобновить игру, то все игроки должны возобновить игру. Если игрок отказывается возобновить игру, потому что полагает,

что опасность молнии по-прежнему существует, то *Комитет* может посчитать его предположения неоправданными, и дисквалифицировать игрока по Правилу 5.7с.

5.7d Поднятие мяча, когда игра остановлена; Возвращение мяча на 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 *возвратить* 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* местоположения мяча, поднять мяч (см. Правило 14.1) и *возвратить* этот мяч или другой мяч на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Но в любом из этих случаев:

- Если *положение мяча* было изменено в результате поднятия мяча, то игрок должен *возвратить* на 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 *возвращен* на место, то Правило 14.2d не применяется:

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть *возвращен* 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.

Интерпретации Правила 5.7d(1):

5.7d(1)/1 – Должен ли игрок принимать положение мяча в бункере, которое улучшилось или ухудшилось во время приостановки игры

При *возвращении* мяча на место при возобновлении игры не применяется Правило 14.2d (На какое место возвращать мяч, если первоначальное положение мяча изменилось), и от игрока не требуется воссоздавать первоначальное *положение мяча*.

Например, мяч игрока заглобился в *бункере*, после чего игра была приостановлена. Во время приостановки игры технический персонал провел в *бункере* подготовительные работы, в результате чего поверхность песка стала ровной. Игрок должен возобновить игру, установив мяч на приблизительно определенное место, с которого он был поднят, даже если мяч окажется на поверхности песка, а не заглублен.

Однако, если технический персонал не проводил работы в *бункере*, то у игрока нет неперемного права на те же условия, влияющие на удар, которые у него были до остановки игры. Если условия, влияющие на удар, ухудшились в результате действия *природных сил* (таких, как ветер или вода), то игроку не разрешается *улучшать* эти ухудшенные условия (Правило 8.1d).

5.7d(1)/2 – Удаление свободных помех перед возвращением мяча на место при возобновлении игры

Перед *возвращением* мяча на место игроку не разрешается удалять какую-либо *свободную помеху*, перемещение которой могло бы вызвать *сдвиг* мяча, находящегося в состоянии покоя (Исключение 1 к Правилу 15.1a). Тем не менее, если при возобновлении игры выяснилось, что появилась *свободная помеха*, которой не было в момент поднятия мяча, то перед *возвращением* мяча на место эта *свободная помеха* может быть удалена.

(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:

- *Возвратить* 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 *возвратить* 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 по Правилу 14.7a.

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

Правило 6 Игра на лунке

Назначение Правила:

В Правиле 6 говорится о том, как играть лунку, а именно - о специальных Правилах игры, применяемых в 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

6.1a 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 вне пределов *области-ти* (см. Правило 6.1b) или этот *удар* был отменен по какому-либо Правилу.

6.1b Мяч должен быть сыгран из пределов области-ти

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

Если игрок, начинающий лунку, сыграет мяч вне 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 мяч из пределов *области-ти*, и очередь выполнять *удар* по-прежнему остается за игроком.
- Если *противник* не отменяет *удар*, то этот *удар* засчитывается, а мяч находится в *игре* и должен играть, как он лежит.

Интерпретации Правила 6.1b(1):

6.1b(1)/1 – Мяч сыгран вне пределов *области-ти* в матчевой игре, и удар не отменен противником

Если в *матчевой игре* в начале игры на лунке *удар*, сделанный вне пределов *области-ти*, не был отменен, то Правило 6.1b(1) предписывает игроку играть мяч, как он лежит. Однако, игроку не всегда разрешается играть мяч, как он лежит.

Например, в начале игры на лунке, выполняя *удар* вне пределов *области-ти* (например, от неверных *ти-маркеров*), игрок отправляет мяч за *пределы гольф-поля*, а *противник* не отменяет этот *удар*.

Поскольку *удар* игрока не отменен, а мяч находится за *пределами гольф-поля*, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние*, сыграв мяч с места предыдущего удара. Однако, поскольку *удар* был сделан не из пределов *области-ти*, то мяч должен быть *вброшен*, а не установлен на *подставку-ти* (см. Правило 14.6b – Предыдущий удар был выполнен из основной области, штрафной области или бункера).

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

- Мяч, сыгранный вне 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 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**.

Общие интерпретации Правила 6.1:

6.1/1 – Что делать, если один или оба *ти-маркера* отсутствуют

Если игрок обнаруживает, что один или оба *ти-маркера* отсутствуют, игроку следует обратиться за помощью к *Комитету*.

Однако, если эта помощь недоступна в разумные сроки, игроку следует использовать свое обоснованное суждение (Правило 1.3b(2)) для приблизительного определения местоположения *области-ти*.

Учитывая, что такое приблизительное определение должно быть сделано незамедлительно и может быть неточным, обоснованное суждение игрока о местонахождении *области-ти* будет принято, даже если впоследствии выяснится, что оно было неверным (Правило 1.3b(2)).

6.2 Игра мячом из области-ти

6.2a 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 предстоит повторно играть 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 использовал релиф.

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

6.2b Правила для области-ти

(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.
- Игрок может стоять за пределами *области-ти*, выполняя удар по мячу, находящемуся в пределах *области-ти*.

Рисунок 6.2b: Когда мяч находится в 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 не разрешается 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 земли в *области-ти* (например, создавать углубления клюшкой или ногой),
- Перемещать, сгибать или рвать траву, сорняки или другие природные объекты, которые закреплены или растут в земле 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 8.1a.

(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*, перемещая такие ти-маркеры до того, как сыграет из *области-ти*, он получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1a(1).

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

Интерпретации Правила 6.2b(4):

6.2b(4)/1 – Ти-маркер, перемещенный игроком, следует вернуть на первоначальное место

До выполнения удара из *области-ти* игроку не разрешается перемещать ти-маркер в *области-ти* с целью *улучшить условия, влияющие на удар* (Правило 6.2b(4)):

Однако штраф не налагается, если игрок перемещает ти-маркер в следующих случаях:

- Споткнувшись о него,
- Ударив его в гнев (хотя *Комитет* может посчитать это серьезным нарушением норм поведения), или
- Подняв его без видимой причины.

Поскольку перемещение ти-маркеров может оказать существенное влияние на исход соревнования, их нельзя перемещать, а если они были перемещены, их вернуть на место.

Однако, если игрок перемещает ти-маркер, потому что считает, что ти-маркер должен находиться в другой позиции, или если он намеренно портит ти-маркер, то *Комитет* может принять решение дисквалифицировать игрока за серьезное нарушение норм поведения, противоречащее духу игры (Правило 1.2a).

(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 может быть без штрафа поднят или *сдвинут* до выполнения удара.

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 *подставку-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 по Правилу 14.7a.

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

Интерпретации Правила 6.2b(6):

6.2b(6)/1 – Мяч, который пришел в состояние покоя в области-ти, не обязательно играется, как он лежит

Каждый раз, когда мяч игрока находится в пределах *области-ти*, игрок может переместить мяч в другое место в пределах этой *области-ти* и может сыграть его с *подставки-ти* без штрафа.

Например, игрок выполняет свой первый *удар* из *области-ти*, слегка касается мяча, и мяч либо приходит в состояние покоя на земле в *области-ти*, либо остается на *подставке-ти*.

Поскольку мяч находится в *области-ти*, игрок может играть мяч, как он лежит, или несмотря на то, что мяч находится *в игре*, он может переместить мяч в любое другое место в *области-ти* и играть оттуда без штрафа. Игрок может также установить мяч на *подставку-ти* или скорректировать высоту *подставки-ти*, на которой мяч находится.

6.3 Мяч, используемый для игры на лунке

Назначение Правила:

Лунка играется последовательностью ударов, выполняемых из области-ти к паттинг-грину и до попадания в лунку. После удара из области-ти и до завершения лунки, в общем случае, от игрока требуется играть одним и тем же мячом. Игрок получает штраф, если выполняет удар по неверному мячу или по замещающему мячу, когда замена не разрешена Правилами.

6.3a 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.

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 другим мячом (независимо от того, было ли это разрешено).

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

Интерпретации Правила 6.3а:

6.3а/1 – Что делать, если обмен мячами произошел в неизвестном месте

Если после завершения лунки два игрока обнаруживают, что каждый из них *забил* в лунку мяч другого, но не могут установить, что обмен мячами произошел во время игры на лунке, то штрафа нет.

Например, после завершения игры на лунке было обнаружено, что игрок А *забил* в лунку мяч игрока В, а игрок В *забил* в лунку мяч игрока А. Оба игрока уверены, что они *забили* в лунку те мячи, которыми они сыграли из *области-ти* этой лунки.

Поскольку игроку разрешено начинать каждую лунку любым мячом, соответствующим требованиям (Правило 6.3а), то в этой ситуации следует заключить, что обмен мячами произошел до начала игры на этой лунке, если не будет доказательств обратного.

6.3b Замена мяча во время игры на лунке

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

- При использовании релифа по Правилу, включая как случаи *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 14.3а),
- 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 *возвращает* мяч на место, ему не разрешается *заменять* мяч, и он должен использовать первоначальный мяч, с определенными исключениями (Правило 14.2а).

(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*.
- 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

Возвратил на 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 релиф *удар-и-расстояние* (см. Правила 17.1d, 18.1, 18.2b и 19.2а), или игрок действовал в

соответствии с применимым Правилom при наличии *знания или уверенности* что с мячом произошло определенное событие (см. Правила 6.3с, 9.6, 11.2с, 15.2b, 16.1e и 17.1с):

- Игрок должен продолжить игру *замещающим* мячом, и
- Игроку не разрешается играть первоначальным мячом, даже если он будет 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

6.3с Неверный мяч

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

Исключение – Мяч, движущийся 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 рельеф согласно Правилам.

Штраф за игру *неверным мячом* в нарушение Правила 6.3с(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 использовав рельеф согласно Правилам:

- Удар, выполненный по *неверному мячу* 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 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**.

Интерпретации Правила 6.3с(1):

6.3с(1)/1 – Значение выражения «удары штрафа, полученные исключительно при игре этим мячом»

Если удары, выполненные по конкретному мячу, не засчитываются в счете игрока, то также не засчитываются и любые удары штрафа, которые игрок получает во время игры этим

мячом, за исключением случаев, когда игрок получает штраф, который также может относиться к его мячу *в игре*.

Примеры штрафов, которые не учитываются, поскольку они не могут относиться к мячу *в игре*:

- Штраф за *сдвиг* мяча или намеренное касание мяча (Правило 9.4).
- Штраф, если *кедди* игрока стоит позади игрока, пока игрок принимает *стойку* (Правило 10.2b (4)).
- Штраф за касание песка в *бункере* во время замаха для *удара* (Правило 12.2b(2)).

Примеры штрафов, которые учитываются, поскольку они также относятся к мячу *в игре*:

- Штраф за выполнение тренировочных *ударов* во время игры на лунке (Правило 5.5a).
- Штраф за игру *неверным мячом* (Правило 6.3c(1)).
- Штраф за спрашивание или дачу *советов* (Правило 10.2a).

(2) **Что делать, если другой игрок сыграл мячом игрока, как неверным мячом.** Если имеются *знание или уверенность*, что другой игрок сыграл мячом игрока, как *неверным мячом*, игрок должен *возвратить* 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.

6.3d Когда игрок может играть несколькими мячами одновременно

Игрок может 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 Очередность во время игры на лунке

Назначение Правила:

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 проявляя при этом ответственность и соблюдая меры безопасности.

6.4a 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 – соглашением или жребием (например, подбрасыванием монеты).
- Начало игры всех 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 сыграть первым* определяется по соглашению или жребием.

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

Первым играет 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 это 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 отменяет удар, то этот удар засчитывается, а 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 выполняет удар вне очереди, то игрок теряет право отменить этот удар.

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

6.4b Игра на счет ударов

(1) Обычная очередность игры.

- 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 gross-счетом на лунке имеет *честь сыграть первым* из следующей области-ти; игроку со вторым меньшим gross-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*, должен играть 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: ответственно и безопасно («гольф 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,
- Мяч игрока останавливается очень близко к *лунке*, и игрок хочет *забить* мяч в *лунку*, или
- В индивидуальной игре 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, для которого наступила его очередь играть согласно п.(1), готов и имеет возможность сыграть, и при этом показывает, что он хочет сыграть первым, то в другим игрокам, как правило, следует подождать, пока он не сыграет.

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

6.4с 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 нескольким игрокам предстоит 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 6.4а(2) и 6.4b.

Интерпретации Правила 6.4с:

6.4с/1 – Удар не может быть отменен, если временный мяч был сыгран вне очереди из *области-ти*

Если игрок, имеющий *честь сыграть первым*, решает сыграть *временный мяч* после того, как его *противник* сыграл *временный мяч*, игрок не может отменить удар *противника* по *временному мячу* согласно Правилу 6.4а (2).

Например, игрок А имеет *честь сыграть первым* и играет первым из *области-ти*. Игрок В (*противник*) играет следующим, и поскольку его мяч может *оказаться за пределами гольф-*

поля, он решает сыграть *временный мяч* и играет его. После того, как игрок В сыграл *временный мяч*, игрок А решает, что он также сыграет *временный мяч*.

Поскольку игрок А уведомил игрока В о своих намерениях сыграть *временный мяч* только после того, как сыграл игрок В, игрок А тем самым лишил себя права отменить удар игрока В по *временному мячу*. Однако, игрок А по-прежнему может сам сыграть *временный мяч*.

6.4d Если игрок использует рельеф или играет временный мяч не из области-ти, а из любого другого места гольф-поля

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

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

- Когда игрок понимает, что от него требуется использовать рельеф 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 использовать рельеф.

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 рельеф *удар-и-расстояние* или решил использовать рельеф, 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 6.4с), 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 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 возможный счет у игрока, либо, когда игрок или *противник* получает *основной штраф* (проигрыш лунки)).

- В *игре на счет ударов* - когда игрок *забивает* мяч в лунку по Правилу 3.3с.

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

Интерпретации Правила 6.5:

6.5/1 – Игрок играет другим мячом, не зная, что лунка уже завершена

Если игрок *забил* мяч в *лунку*, то игра на этой лунке завершена, но игрок не получает штраф за игру другим мячом.

Например:

- Не найдя свой мяч, игрок вводит *в игру* другой мяч или уступает лунку (уступка недействительна, поскольку лунка завершена).
- Поискав свой мяч в течение трех минут и не найдя его, игрок продолжает играть *временным мячом*.
- Игрок играет *неверным мячом*, полагая, что это первоначальный мяч.

Если игрок не знает, что лунка была завершена, и старается завершить игру на лунке другим мячом, то такая последующая игра не считается для игрока тренировкой (Правило 5.5a).

III.

Игра мячом

Правила 7 – 11

Правило 7 Поиск мяча: Обнаружение и идентификация мяча

Назначение Правила:

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 возвращен на первоначальное место.

7.1 Как корректно искать мяч

7.1a 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 8.1a нет, если *улучшение* произошло в ходе корректного поиска.
- **Но** если *улучшение* стало результатом действий, превышающих действия, разумно необходимые для корректного поиска, то игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1a.

Пытаясь найти и идентифицировать мяч, игрок может удалять *свободные помехи*, как это разрешено Правилем 15.1, и удалять *подвижные препятствия*, как это разрешено Правилем 15.2.

Интерпретации Правила 7.1a:

7.1a/1 – Примеры действий, которые вряд ли могут считаться частью корректного поиска

Примеры действий, которые в рамках корректного поиска вряд ли могут считаться разумно необходимыми, и которые повлекут за собой *основной штраф*, если при этом будут *улучшены условия, влияющие на удар*:

- Действия, в результате которых была придавлена трава, совершенные в большей мере, чем необходимо для ходьбы или поиска мяча в области предположительного нахождения мяча;
- Умышленное выдергивание любого растущего объекта из земли; или
- Ломание ветви дерева, чтобы упростить себе доступ к мячу, если была возможность обойтись без такого действия.

7.1b Что делать, если песок, влияющий на положение мяча игрока, был перемещен во время попыток найти или идентифицировать мяч

- 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).

Интерпретации Правила 7.2:

7.2/1 – Идентификация мяча в труднодоступном месте

Если игрок видит, что мяч находится на дереве или в другом труднодоступном месте, то игрок не может просто предположить, что этот мяч принадлежит ему, он должен идентифицировать этот мяч одним из способов, предусмотренных Правилом 7.2.

Идентифицировать мяч можно, даже если к этому мячу невозможно подобраться, например, следующим образом:

- Использовать бинокль или устройство для измерения расстояния, чтобы увидеть метку, которая однозначно идентифицирует мяч, как мяч игрока, или
- Узнать от другого игрока или зрителя, которые видели, что мяч после удара игрока пришел в состояние покоя в этом конкретном месте.

7.3 Поднятие мяча для идентификации

Если мяч предположительно является мячом игрока, но его нельзя идентифицировать в том положении, в котором он лежит:

- Для идентификации игрок может поднять этот мяч или повернуть его, **однако:**
- Местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а мяч не разрешается очищать в большей мере, чем это необходимо для его идентификации (**за исключением** случаев на *паттинг-грине*) (см. Правило 14.1).

Если поднятый мяч является мячом игрока или мячом другого игрока, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Если игрок согласно этому Правилу поднимает свой мяч без оправданной 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 Правилам 6.3b или 14.7a.

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

7.4 Мяч случайно сдвинут при попытках его найти или идентифицировать

Штрафа нет, если мяч игрока случайно *сдвинут* игроком, *противником* или кем-либо другим во время попыток найти или идентифицировать мяч.

В этом случае мяч должен быть *возвращен* 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*, *границном объекте* либо растущем или закрепленном природном объекте, под ним или вплотную к нему, то этот мяч должен быть *возвращен* 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 *возвращен* 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 *возвращением* мяча на место).

Штраф за нарушение Правила 7.4: Основной штраф.

Интерпретации Правила 7.4:

7.4/1 – Приблизительное определение первоначального места, на которое нужно вернуть мяч, сдвинутый во время поиска

Если мяч игрока случайно *сдвинут* во время поиска, а первоначальное место, на которое он должен быть *возвращен*, необходимо определять приблизительно, то игроку следует учесть все разумно доступные подтверждения места нахождения мяча до *сдвига*.

Например, при приблизительном определении первоначального места мяча игроку следует учитывать:

- Каким образом мяч был найден (например, на мяч наступили, его пнули или *сдвинули* при нащупывании клюшкой или рукой,
- Был мяч виден или нет, и
- Каково было местоположение мяча относительно земли и каких-либо растущих предметов, например, лежал ли он вплотную к траве или под травой, а также насколько глубоко в траве он был расположен.

При *возвращении* мяча на место игрок не обязан возвращать обратно *свободные помехи* (например, листья), которые возможно были перемещены, поскольку *свободные помехи* не являются частью *положения мяча*, и во многих случаях было бы практически невозможно восстановить первоначальную ситуацию, если бы *свободные помехи* требовалось возвращать обратно.

Например, при поиске мяча, который был покрыт листьями в *штрафной области*, игрок задевает ногой мяч и перемещает листья, расположенные рядом с мячом. Несмотря на то, что мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место или место, определенное приблизительно, эти листья не требуется возвращать в первоначальную позицию, даже в том случае, если мяч почти наверняка находился под листьями.

7.4/2 – Игрок во время поиска пытается высвободить мяч из дерева или наступить на мяч в высокой траве

Если мяч оказался случайно *сдвинут*, когда игрок пытался найти или идентифицировать его, применяется Правило 7.4, и мяч должен быть без штрафа *возвращен* на первоначальное место, определенное приблизительно.

Это Правило применяется также в ситуациях, когда игрок пытается найти мяч и совершает для этого разумно необходимые действия, которые с помощью *сдвига* мяча помогут выявить его местоположение.

Примеры таких разумно необходимых действий:

- Игрок полагает, что его мяч пришел в состояние покоя на дереве и трясет его, надеясь высвободить и найти свой мяч, или
- Игрок ищет мяч в высокой траве, пытаясь нащупать его движениями ноги вперед-назад, в надежде найти мяч, наступив на него или *сдвинув* его.

Правило 8 Гольф-поле играет таким, каким игрок его находит

Назначение Правила:

В Правиле 8 устанавливается основополагающий принцип игры: «играйте гольф-поле, каким вы его находите». После того, как мяч игрока пришел в состояние покоя, игроку обычно 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 «играйте *гольф-поле*, каким вы его находите», 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*, в которой игрок будет *вбрасывать* или устанавливать мяч.

Это Правило применяется к действиям, совершенным как во время *раунда*, так и во время остановки игры по Правилу 5.7а.

Оно не применяется в отношении:

- Удаления *свободных помех* или *подвижных препятствий*, что разрешается в пределах, предусмотренных Правилем 15, или
- Действия, совершенного во время движения мяча игрока, что регламентируется Правилем 11.

8.1a Неразрешенные действия

За исключением ограниченного перечня действий, разрешенных Правилами 8.1b, c и d игроку нельзя совершать какие-либо 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 *границные 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 уложенные на место дивоты или другие куски дерна, или
 - Создавать или устранять углубления, вмятины или неровности поверхности.
- (4) Удалять либо придавливать песок или рассыпанную почву.
- (5) Удалять росу, иней или воду.

Штраф за нарушение Правила 8.1а: Основной штраф.

Интерпретации Правила 8.1а:

8.1а/1 – Примеры действий, которые скорее всего создадут потенциальное преимущество

Примеры действий, которые с большой вероятностью могут *улучшить условия, влияющие на удар* (то есть, скорее создадут игроку потенциальное преимущество):

- В *основной области* игрок заделывает вмятину от мяча или укладывает дивот в углубление от дивота в нескольких метрах впереди своего мяча на своей *линии игры* перед выполнением *удара*, на который такие вмятина или углубление от дивота могли бы оказать влияние (например, в случае патта или низкого чипа).
- Мяч игрока лежит в *бункере* около грина, и игрок разравнивает следы обуви перед мячом на своей *линии игры* перед выполнением короткого *удара* поверх разровненной области (см. Правило 12.2b(2) – Когда касание песка не приводит к штрафу).

8.1а/2 – Примеры действий, которые вряд ли создадут потенциальное преимущество

Примеры действий, которые вряд ли могут *улучшить условия, влияющие на удар* (то есть, вряд ли создадут игроку потенциальное преимущество):

- Перед тем, как выполнить *удар* апроуч на 140 метров из *основной области*, игрок заделывает небольшую вмятину от мяча, разравнивает следы обуви в *бункере* или укладывает дивот в углубление от дивота на своей *линии игры* в нескольких метрах перед мячом.
- Мяч игрока лежит посередине длинного неглубокого *фервейного бункера*, и игрок разравнивает следы обуви в нескольких метрах перед мячом на своей *линии игры* перед выполнением длинного *удара* поверх разровненной области (см. Правило 12.2b(2) – Когда касание песка не приводит к штрафу).

8.1а/3 – Игрок, который улучшает условия для планируемого удара, нарушает Правила, даже если выполняет другой удар

Если игрок планирует сыграть мяч определенным образом и *улучшает условия, влияющие на удар*, для этого конкретного *удара*, то даже восстановив условия, игрок не сможет избежать штрафа; игрок нарушил Правило 8.1а вне зависимости от того, продолжит ли он выполнять этот *удар*, или выполнит другой *удар*, на который такое *улучшение* не повлияет.

Например, если игрок ломает ветку, которая мешает области его *стойки* или *свинга* для планируемого *удара*, при том, что можно было принять *стойку*, не ломая этой ветки, то игрок уже не сможет избежать штрафа, даже если сыграет мяч в другом направлении или воспользуется рельефом в другом месте, в котором эта ветка не будет влиять на *удар*. Это также относится и к случаю, когда в начале игры на лунке игрок сломал ветку, а затем переместился в другое место в пределах *области-ти*.

См. Правило 8.1с о том, можно ли избежать штрафа, восстанавливая улучшенные условия.

8.1a/4 – Неподвижное препятствие перемещено, согнуто или сломано

Часть забора, который находится *за пределами гольф-поля* (и, следовательно, не является *граничным объектом*), наклонена так, что расположена над *гольф-полем*, а игрок выравнивает забор в вертикальное положение. Это действие нарушает Правило 8.1a, которое запрещает игроку *улучшать условия, влияющие на удар*, перемещая *неподвижные препятствия*. Игрок получит *основной штраф*, если только до выполнения своего следующего *удара* не восстановит условия и не вернет забор в прежнее положение, как это разрешено Правилем 8.1с (Нет штрафа при восстановлении улучшенных условий).

Хотя Правило 8.1a и запрещает перемещать, сгибать и ломать *неподвижное препятствие*, в такой ситуации игрок имеет возможность воспользоваться рельефом без штрафа от вмешательства той части *неподвижного препятствия*, которая расположена над *гольф-полем*, по Правилу 16.1b (Релиф при вмешательстве участка в аномальном состоянии).

8.1a/5 – Не разрешается конструировать стойку, размещая предмет, подобный полотенцу

Определение «*стойка*» подразумевает не только пространство, куда игрок устанавливает свои ноги, но также и пространство, где находится тело игрока при подготовке или выполнении *удара*.

Например, если игрок кладет на куст полотенце или другой предмет, чтобы защитить свое тело во время выполнения *удара*, то он нарушает Правило 8.1a, *улучшая* область планируемой *стойки*.

Если мяч игрока находится под деревом и игрок планирует выполнять *удар*, стоя на коленях, но при этом кладет на землю полотенце, чтобы не промокнуть или не запачкаться, то считается, что игрок тем самым конструирует свою *стойку*. Однако игроку разрешается обернуть полотенце вокруг себя или надеть непромокаемую одежду перед тем, как встать на колени, чтобы выполнить *удар* (см. Правило 10.2b(5) – Физическая помощь и защита от погодных явлений).

Если игрок размещает предмет неразрешенным образом, но до выполнения *удара* осознает свою ошибку, то штрафа можно избежать, если до выполнения *удара* этот предмет будет удален, при условии, что не возникло другого *улучшения условий, влияющих на удар*.

8.1a/6 – Не разрешается изменять поверхность земли для конструирования стойки

Игроку разрешается прочно устанавливать свои ноги при принятии *стойки*, но если игрок изменяет поверхность земли в месте принятия *стойки*, то он нарушает Правило 8.1a, при условии, что такое изменение земли *улучшает* область планируемой *стойки*.

Примеры изменения поверхности земли, которые с большой вероятностью могут *улучшить условия, влияющие на удар*:

- Сдвигание ногой песка с края *бункера*, чтобы создать себе горизонтальную область для *стойки*.
- Чрезмерное углубление ног в мягкую почву, чтобы создать для *стойки* более прочную основу.

Как только игрок *улучшил* условия, изменив поверхность земли, чтобы сконструировать себе *стойку*, игрок нарушил Правило 8.1a, и уже не сможет избежать штрафа, пытаясь восстановить поверхность земли в ее первоначальное состояние.

Запрет на изменение поверхности земли (Правило 8.1a(3)) не ограничивает удаление из области планируемой *стойки свободных помех* или *подвижных препятствий*, например, удаление с того места, на котором будет стоять выполняющий *удар* игрок, большого количества сосновых иголок или листьев.

8.1a/7 – Игрок может зондировать поверхность земли около мяча с целью проверить наличие корней деревьев, камней или препятствий, находящихся ниже поверхности земли, но только, если это не улучшает условия

Правило 8.1a не запрещает игроку касаться земли в пределах областей, которые соответствуют Определению «*Условия, влияющие на удар*», при условии, что эти условия не будут *улучшены*.

Например, не *улучшая* какие-либо *условия, влияющие на удар*, игрок может с помощью *подставки-ти* или другого предмета зондировать область вокруг мяча, лежащего в любом месте *гольф-поля*, чтобы убедиться, что клюшка во время выполнения *удара* не попадет по корню, камню или *препятствию*, находящимся ниже поверхности земли.

Однако, см. 12.2b/2, если игрок зондирует песок в *бункере*, чтобы протестировать его состояние.

8.1a/8 – Не разрешается изменять поверхность земли в области рельефа

Перед тем, как *вбросить* мяч, чтобы использовать рельеф, игроку не разрешается укладывать дивот в углубление от дивота в *области рельефа* или предпринимать другие действия с целью изменить поверхность земли таким образом, чтобы *улучшить условия, влияющие на удар*.

Однако этот запрет распространяется только на случаи, когда игрок знает, что ему предписано или разрешено *вбрасывать* мяч в этой *области рельефа*.

Например, если игрок сыграл мяч, уложил дивот и только после этого понял, что он должен или может снова сыграть с этого места со штрафом *удар-и-расстояние*, потому что сыгранный мяч оказался *за пределами гольф-поля*, находится в *штрафной области*, является неиграемым или потому, что ему предстоит сыграть *временный мяч*, то игрок не нарушает Правило 8.1a, если этот уложенный дивот находится в *области рельефа*.

8.1a/9 – Когда дивот считается уложенным на место, и его нельзя удалять или придавливать

Правило 8.1a(3) запрещает *улучшать условия, влияющие на удар*, придавливая, удаляя или перемещая дивот, находящийся в углублении от дивота, который трактуется, как часть поверхности земли (а не как *свободная помеха*), даже если он еще не прикреплен или не растет.

Дивот считается уложенным, когда большая его часть корнями вниз находится в углублении для дивота (независимо от того, находится ли этот дивот в том же углублении, из которого он был выбит).

8.1b Разрешенные действия

При подготовке или выполнении *удара* игрок может без штрафа совершать любое из следующих действий, даже если это действие *улучшает 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 *возвращении* мяча на 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.
 - (6) 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 выбирать такую последовательность действий, которая затрагивает окружение в наименьшей степени.
- (7) Выполнять *удар* или замах для *удара*, который затем будет выполнен.

Однако, если мяч лежит в *бункере*, касание песка в *бункере* при замахе запрещено Правилем 12.2b(1)

(8) В *области-ти*:

- Устанавливать *подставку-ти* в земле или на поверхности земли (см. Правило 6.2b(2)),
 - Сдвигать, сгибать или ломать любые растущие или закрепленные природные объекты (см. Правило 6.2b(3)), и
 - Изменять поверхность земли, 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 свою первоначальную позицию.

Интерпретации Правила 8.1b:

8.1b/1 – Значение выражения «Слегка ставить клюшку на землю»

Правило 8.1b разрешает игроку слегка ставить клюшку на землю непосредственно перед мячом или непосредственно за ним, даже если это *улучшает положение мяча* или область планируемого свинга.

Считается, что «клюшка слегка поставлена на землю», если трава, почва, песок или другой материал, находящийся на поверхности земли или над ней, удерживает вес клюшки.

Но игрок получает штраф по Правилу 8.1a, если он *улучшает положение мяча* или область планируемого свинга, придавливая клюшку в большей степени, чем слегка.

См. Правило 12.2b(1) (Когда касание песка приводит к штрафу) о том, когда игрок получает штраф за касание песка в бункере.

8.1b/2 – Игроку разрешено при принятии стойки прочно углублять ноги более одного раза

Правило 8.1b разрешает игроку прочно устанавливать свои ноги при принятии *стойки*, и это разрешено делать более одного раза при подготовке к выполнению *удара*.

Например, игрок может войти в *бункер* без клюшки, принять *стойку*, углубившись в песок ступнями, симитировать удар, сходить за клюшкой, затем снова углубиться в песок ступнями и выполнить *удар*.

8.1b/3 – Примеры «корректного принятия стойки»

Хотя игроку разрешено играть в любом направлении, у него нет права на принятие обычной *стойки* или выполнение обычного свинга, и он должен приспосабливаться к ситуации и выбирать последовательность действий, которая затрагивает окружение в наименьшей степени.

Примеры действий, которые считаются корректным принятием *стойки* и разрешаются Правилем 8.1b, даже если данное действие приводит к *улучшению*:

Попытаться назад на ветвь или *границный объект*, если это единственный способ принять *стойку* для выбранного *удара*, даже если это приведет к тому, что эти ветвь или *границный объект* сместятся в сторону, погнутся или сломаются.

Отогнуть ветку руками, чтобы встать под дерево и выполнить оттуда *удар*, если это является единственным способом попасть под это дерево и принять там *стойку*.

См. 8.1b/4 о ситуациях, в которых игрок получает штраф за действия, превышающие необходимые для принятия *стойки*.

8.1b/4 – Примеры действий, которые не являются «корректным принятием стойки»

Примеры действий, которые не считаются корректным принятием *стойки* и приводят к штрафу по Правилу 8.1a, если они *улучшают условия, влияющие на удар*:

Намеренно сместить, согнуть или сломать ветви руками, ногой или телом, чтобы расчистить себе место для замаха или *удара*;

Встать на высокую траву или другую растительность таким образом, чтобы они оказались прижаты вниз или вбок, с целью расчистить себе место для области планируемой *стойки* или свинга, когда эту *стойку* можно было принять без таких действий.

Зацепить одну ветвь за другую или заплести два побега, чтобы расчистить себе место для *стойки* или свинга.

После принятия *стойки* отогнуть рукой ветвь, которая заслоняет мяч.

Отогнуть мешающую ветвь при принятии *стойки*, если можно было принять эту *стойку* без такого действия.

8.1b/5 – Улучшение условий в области-ти разрешается только на поверхности земли

Правило 8.1b(8) разрешает игроку совершать действия в *области-ти*, чтобы *улучшить условия, влияющие на удар*. Это исключение (одно из ограниченного перечня) к Правилу 8.1a предназначено для того, чтобы разрешить игроку изменять физические условия на поверхности земли в пределах самой *области-ти* (в том числе, удаление любых природных объектов, которые там растут), независимо от того, приподнят мяч над землей или играется с земли.

Это исключение не позволяет игроку совершать действия за пределами *области-ти* и тем самым *улучшать условия, влияющие на удар*, выполняемый им из *области-ти*, например, ломать ветви дерева, которые находятся вне *области-ти*, либо ломать ветви растущего вне *области-ти* дерева, но которые нависают над *областью-ти* и могут мешать области планируемого свинга.

8.1b/6 – Игрок разравнивает бункер с целью «Ухода за гольф-полем» после игры из бункера

После того, как мяч сыгран из *бункера* и оказался вне *бункера*, Правила 8.1b(9) и 12.2b(3) с помощью понятия «уход за *гольф-полем*» разрешают игроку восстановить *бункер* до надлежащего состояния, даже если такое восстановление *улучшает* для игрока *условия, влияющие на удар*. Это разрешается делать даже в том случае, если действие игроком намеренно совершается как с целью ухода за *гольф-полем*, так и с целью *улучшения условий, влияющих на удар*.

Например, мяч игрока пришел в состояние покоя в глубоком *бункере* около *паттинг-грина*. Не имея возможности сыграть в сторону *лунки*, игрок играет в обратном направлении, в сторону *области-ти*, и мяч приходит в состояние покоя вне *бункера*.

В этом случае игрок может разровнять области песка, которые были им изменены в результате его игры из *бункера* (в том числе, следы его шагов по направлению к мячу), а также может разровнять любые другие неровности в *бункере*, как созданные самим игроком, так и уже имевшиеся к моменту появления игрока в *бункере*.

8.1b/7 – Когда может быть заделано повреждение, которое частично находится на паттинг-грине, а частично вне паттинг-грин

Если отдельное повреждение частично находится на *паттинг-грине*, а частично вне его, то может быть выровнено все повреждение.

Например, если одна часть следа от мяча находится с одной стороны границы *паттинг-грин*, а другая часть следа – с другой стороны границы, то вряд ли будет оправданным разрешать выравнивать только ту часть повреждения, которая находится на *паттинг-грине*. Поэтому, может быть выровнен весь след от мяча (как на *паттинг-грине*, так и вне него).

Такой же принцип распространяется и на другие отдельные повреждения *паттинг-грин*, например, следы *животных*, отпечатки копыт или углубления, сделанные клюшкой.

Однако, если часть повреждения находится вне *паттинг-грин* и при этом его невозможно идентифицировать, как часть повреждения *паттинг-грин*, то такое повреждение нельзя выравнивать, если это *улучшит условия, влияющие на удар*.

Например, если часть следа обуви находится на *паттинг-грине*, а другая часть этого следа находится вне *паттинг-грина*, то этот след может быть заделан. Однако, если один след обуви находится на *паттинг-грине*, а другой вне *паттинг-грина*, то можно выравнивать только тот след обуви, который находится на *паттинг-грине*, поскольку в этом случае имеются два отдельных повреждения.

8.1c Нет 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 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 *граничный объект* (например, граничный колышек), который был удален, или вернет в первоначальную позицию *граничный объект*, угол наклона которого был изменен, или
- Вернет в первоначальную позицию ветку дерева, траву или *неподвижное препятствие* после того, как они были перемещены.

Однако игрок не сможет избежать штрафа:

- Если *улучшение* не было устранено (например, *граничный объект* или ветка были существенным образом согнуты или сломаны, так что стало невозможно их вернуть в первоначальную позицию), или
- Если для восстановления *условий* используется что-либо, кроме первоначального объекта, например:

используется другой или дополнительный объект (например, другой колышек установлен в отверстие, из которого был удален граничный колышек, или перемещенная ветка привязана, чтобы она оставалась в определенном расположении), или

используются другие материалы, чтобы поправить первоначальный объект (например, сломанный *граничный объект* или сломанная ветка перематываются 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.

8.1d 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 по Правилу 8.1a может без штрафа:

- Восстановить первоначальные *условия* настолько, насколько это возможно.
- *Замаркировать* местоположение мяча, поднять, очистить и *возвратить* мяч на первоначальное место (см. Правила 14.1 и 14.2), если такие действия являются целесообразными 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 и *возвратить* мяч на место, установив 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 возвращен на место: Эта ситуация регламентируется Правилем 14.2d, но если ухудшение *положения* произошло, когда игра была остановлена и мяч поднят, то тогда применяется это Правило.

Интерпретации Правила 8.1d(1):

8.1d(1)/1 – Примеры, в которых игроку разрешено восстанавливать условия, измененные действием другого человека или внешним фактором

Примеры, когда восстановление разрешается:

- *Линия игры* игрока была ухудшена вмятиной от мяча в *основной области*, которая образовалась от мяча, сыгранного кем-то другим после того, как мяч игрока пришел в состояние покоя.
- *Положение мяча* игрока или область планируемой *стойки* или планируемого свинга ухудшились после *удара* другого игрока, в результате которого был выбит дивот или был рассыпан песок, почва, трава или другой материал на мяч игрока или около него.
- В *бункере* мяч игрока лежит рядом с мячом другого игрока, и *стойка* или свинг этого другого игрока при выполнении *удара* ухудшает для игрока одно или несколько *условий, влияющих на удар*.

Во всех таких ситуациях игроку разрешается без штрафа восстановить *условия, влияющие на удар*, но он не обязан делать это.

8.1d(1)/2 – Игрок вправе оставлять свободные помехи или подвижные препятствия там, где они находились в момент, когда мяч пришел в состояние покоя

В общем случае, игрок имеет право на такие *условия, влияющие на удар*, которые у него были, когда его мяч пришел в состояние покоя. Любой игрок может удалять *свободные помехи* или *подвижные препятствия* (Правила 15.1 и 15.2), но если это ухудшило *условия, влияющие на удар* другого игрока, то этот другой игрок может восстановить *условия*, вернув объекты на прежнее место по Правилу 8.1d.

Например, игроку предстоит патт вниз по склону, и он убирает *свободные помехи* между своим мячом и *лункой*, но намеренно оставляет некоторые листья позади *лунок*. Другой

игрок удаляет эти *свободные помехи* позади лунки, которые могут ограничить прокат мяча игрока.

Поскольку для игрока ухудшились *условия, влияющие на удар*, ему разрешается вернуть *свободные помехи* на прежнее место.

(2) **Когда восстановление ухудшенных условий не разрешено.** Если *условия, влияющие на удар*, были ухудшены игроком, 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) и Правил 13.1c).

Интерпретации Правила 8.1d(2):

8.1d(2)/1 – Примеры, когда игроку не разрешено восстанавливать ухудшенные условия, измененные природным объектом или природными силами

Правило 8.1d не позволяет игроку восстанавливать *условия, влияющие на удар*, которые были изменены природным объектом или *природными силами* (такими как ветер или вода).

Примеры, когда восстановление не разрешается:

- Ветка падает с дерева и изменяет *положение мяча* игрока или область его *стойки* или свинга, мяч при этом не *сдвигается*.
- Указательный столб или другое *препятствие* падает или перемещается ветром в позицию, где он изменяет одно или несколько *условий, влияющих на удар*. См. Правило 15.2 (Подвижные препятствия) и Правило 16.1 (Участок в аномальном состоянии), чтобы узнать, какой рельеф возможен при вмешательстве *препятствия*.

8.1d(2)/2 – Игроку не разрешено восстанавливать условия, влияющие на удар, если они ухудшены кедди или другим человеком по просьбе игрока

Игроку не разрешается восстанавливать *условия, влияющие на удар*, если эти условия были ухудшены самим игроком.

Это также относится к случаям, когда условия были ухудшены *кедди* или *партнером* игрока или другим человеком, действующим с разрешения игрока.

Примеры ситуаций, когда условия не могут быть восстановлены:

- *Кедди* или *партнер* игрока проходит через *бункер*, чтобы взять грабли, и оставляет на песке следы обуви, которые ухудшают *линию игры* игрока, или
- Игрок просит другого человека убрать веревку, используемую для ограничения прохода зрителей, при этом высвобождается удерживаемая этой веревкой ветка и ухудшает область планируемого свинга игрока.

8.1d(2)/3 – Если игрок ходит в бункере по линии игры, ему не разрешается восстанавливать ухудшенные условия

Игроки должны быть осторожны в действиях, которые могут изменить *условия, влияющие на удар*, потому что, ухудшив такие области, игрок должен будет принять такое ухудшение условий.

Например, игрок пользуется рельефом для участка в аномальном состоянии позади бункера, и брошенный мяч скатывается в бункер. Если игрок зайдет в бункер за мячом и оставит там следы обуви, ему не будет разрешаться восстанавливать бункер до его предыдущего состояния по Правилу 8, потому что ответственность за ухудшение условий в этом случае возлагается на игрока.

Игрок в этой ситуации мог бы для второго *вбрасывания* использовать другой мяч (Правило 14.3a) или с большей осторожностью доставать свой первоначальный мяч, с тем чтобы избежать ухудшения условий, влияющих на удар.

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 множественное нарушение Правил, 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

8.2a Когда применяется Правило 8.2

В этом Правиле рассматриваются только намеренные действия игрока для изменения других физических условий с целью оказать воздействие на свой мяч, находящийся в состоянии покоя, 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 состояние покоя (это регламентируется Правилами 11.2 и 11.3), или
- Изменение условий, влияющих на удар игрока (это регламентируется Правилем 8.1a).

8.2b 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 укладывает дивот в углубление от дивота).

Интерпретации Правила 8.2b:

8.2b/1 – Примеры намеренных действий игрока по улучшению других физических условий, влияющих на его собственную игру

Правило 8.2 применяется только в отношении изменения физических условий (но не условий, влияющих на удар), когда мяч игрока находится в состоянии покоя на *гольф-поле* или когда у него нет мяча *в игре*.

Примеры действий игрока, перечисленных в Правиле 8.1a (Неразрешенные действия, улучшающие условия), которые стали бы нарушением Правила 8.2, если бы были совершены с целью намеренного *улучшения* других физических условий, чтобы повлиять на его собственную игру (за исключением действий, явно разрешенных в Правилах 8.1b или c):

- Мяч игрока лежит непосредственно перед *паттинг-грином*, и хотя игрок имеет *линию игры* прямо на *лунку*, он обеспокоен тем, что его мяч может прийти в состояние покоя в находящемся поблизости *бункере*. Перед выполнением *удара* игрок разравнивает песок в этом *бункере*, чтобы обеспечить себе хорошее *положение мяча*, в случае попадания мяча в *бункер* после *удара*.
- Мяч игрока лежит на вершине крутого холма. Поскольку игрок обеспокоен тем, что до его *удара* ветер может сдуть мяч с холма в сторону от *лунки*, игрок намеренно утрамбовывает траву у подножия холма на случай, если мяч там придет в состояние покоя.
- Чтобы вернуть мяч *в игру*, игрок устанавливает или *возвращает* мяч на место, вдавливая его в поверхность земли, чтобы ветер или гравитация не переместили его, а затем играет этот мяч. Поскольку местоположение мяча включает в себя также и расстояние по вертикали, то мяч оказывается в *неверном месте*. Поскольку эти взаимосвязанные действия нарушают несколько Правил, игрок получает только один *основной штраф*. См. Правило 1.3c(4) (Применение штрафов при множественных нарушениях).

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 Намеренные действия игрока для изменения физических условий с целью повлиять на находящийся в покое мяч другого игрока или на его предстоящий удар

8.3a 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).

8.3b 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 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 других таких физических условий с целью ухода за *гольф-полем* (например, заравнивает следы в *бункере* или укладывает 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).

Интерпретации Правила 8.3:

8.3/1 – Оба игрока подвергаются штрафу, если физические условия улучшаются с ведома другого игрока

Если игрок просит другого игрока, разрешает ему или допускает намеренно изменить физические условия, чтобы *улучшить* свою игру:

- Игрок, выполняющий просьбу, получает *основной штраф* по Правилу 8.3, и
- Игрок, который попросил об *улучшении*, разрешил или допустил его, также получает *основной штраф* по Правилу 8.1 (Действия игрока, которые улучшают условия, влияющие на удар) или по Правилу 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), в зависимости от того, что применимо.

Например, в *игре на счет ударов*, не зная Правил, игрок А просит игрока В сломать ветку дерева, которая находится на *линии игры* игрока А, и игрок В выполняет эту просьбу. Оба игрока подлежат штрафу. Игрок А получает два удара штрафа за нарушение Правила 8.1, поскольку игрок В ломает ветку по просьбе игрока А. Игрок В получает два удара штрафа за нарушение Правила 8.3.

Правило 9 Мяч играется, как он лежит; Мяч в состоянии покоя поднят или сдвинут

Назначение Правила:

В Правиле 9 устанавливается основополагающий принцип игры: «играйте мяч, как он лежит».

- Если мяч игрока пришел в состояние покоя, а затем был сдвинут природными силами, такими как ветер или вода, то обычно игрок должен играть мяч с нового места.
- Если мяч в состоянии покоя был поднят либо сдвинут кем-либо или каким-либо внешним фактором до выполнения удара, то этот мяч должен быть возвращен 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).

9.1 Мяч играется, как он лежит

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 по Правилу 5.7a.

9.1a 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 предписывают или разрешают игроку:

- Сыграть мяч с какого-либо другого места *гольф-поля*, или
- Поднять мяч, а затем *возвратить* его на первоначальное место.

9.1b Что делать, если мяч сдвинулся во время замаха или удара

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 разрешается *возвращать* на 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

9.2 Определение того, сдвинулся ли мяч и что вызвало его сдвиг

9.2a Определение того, сдвинулся ли мяч

Находящийся в покое мяч игрока считается *сдвинутым* только в том случае, если имеются *знание или уверенность*, что это произошло.

Если мяч мог *сдвинуться*, но отсутствуют *знание или уверенность*, то считается, что мяч не *сдвинулся*, и должен играть, как он лежит.

Интерпретации Правила 9.2a:

9.2a/1 – Когда считается, что мяч сдвинулся

Как указано в определениях, для того, чтобы считаться *«сдвинутым»*, необходимо, чтобы находящийся в состоянии покоя мяч покинул свое первоначальное место и пришел в состояние покоя в каком-либо другом месте, и это движение мяча должно быть достаточным, чтобы быть заметным невооруженным глазом. Чтобы мяч считался *сдвинутым*, должны иметься *знание или уверенность* в том, что мяч *сдвинулся*.

Пример, когда имеются *знание или уверенность*, что мяч *сдвинулся*:

- Игрок *маркирует*, поднимает и *возвращает* на место свой мяч на *паттинг-грине*. Когда игрок отходит, мяч прокатывается на короткое расстояние и приходит в состояние покоя. Сам игрок не видит движения мяча, но это видит другой игрок и сообщает об этом игроку. Поскольку имеется *знание*, что мяч *сдвинулся*, игрок должен *возвратить* мяч на первоначальное место по Правилу 13.1d(2) (Мяч сдвинут природными силами).

Пример, когда отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч *сдвинулся*:

- Игроки А и В выполнили свои удары апроуч на *паттинг-грин*, но конфигурация *паттинг-грин* такова, что игроки не могли видеть, где оба мяча пришли в состояние покоя. Соответственно, игроки не знали, что мяч игрока В ударился в находящийся в покое мяч игрока А, и тот откатился на некоторое расстояние от *лунки*. Поскольку эта информация не была известна игрокам до того, как игрок А выполнил свой следующий *удар*, игрок А не получает штраф за выполнение *удара* с места, в котором его мяч пришел в состояние покоя после попадания в него мячом игрока В.

9.2a/2 – Игрок отвечает за действия, которые приводят к сдвигу мяча, даже тогда, когда он не знает, что мяч сдвинулся

Во втором примере в 9.2a/1 игрок не выполнял *удар с неверного места*, потому что в момент, когда он играл мяч, отсутствовали *знание или уверенность*, что мяч был *сдвинут*.

Однако, если *сдвиг* мяча вызван действиями самого игрока (или действиями *кедди* или *партнера* игрока), то игрок всегда несет ответственность за *сдвиг*, даже если игрок не знает, что его действия вызвали *сдвиг* мяча.

Примеры таких ситуаций:

- Мяч игрока лежит в *основной области*, и он удаляет *свободную помеху* рядом с мячом, что вызывает *сдвиг* мяча. Поскольку в этот момент игрок не смотрел на мяч, он не знал, что мяч был *сдвинут*. Игрок получает один удар штрафа по Правилу 15.1b (Мяч сдвинут при удалении свободной помехи), и должен *возвратить* мяч на место.
- Пока игрок смотрел за *ударом* другого игрока, *кедди* или *партнер* игрока удалили веревку и столбики ограждения, что вызвало *сдвиг* мяча. По Правилу 15.2a(1) (Удаление подвижного препятствия) штрафа за *сдвиг* мяча нет, но игрок должен *возвратить* мяч на место.

В обеих этих ситуациях, даже если игрок не знает, что мяч *сдвинулся*, и совершает *удар*, до этого не *возвратив* мяч на место, игрок получает *основной штраф* за игру с *неверного места* по Правилу 14.7a (Место, с которого должен играть мяч).

9.2b Определение того, что вызвало сдвиг мяча

Если находящийся в состоянии покоя мяч игрока *сдвинулся*:

- Должно быть установлено, что именно вызвало его *сдвиг*.
- В зависимости от этого определяется, должен ли игрок *возвратить* мяч на место или играть мяч, как он лежит, а также есть ли штраф.

(1) **Четыре возможные причины**. Правила признают только четыре возможные причины, по которым находящийся в состоянии покоя 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* вызвали *сдвиг* мяча только в том случае, если имеются *знание или уверенность*, что они были причиной *сдвига*.
- В отсутствие *знания или уверенности*, что причиной *сдвига* был кто-то или что-то из вышеперечисленного, 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 может получить с разумно необходимыми усилиями и без неоправданной задержки игры.

Для более подробных сведений см. Интерпретации к Определению «Знание или уверенность».

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 с его нового места.

Исключение – На паттинг-грине мяч должен быть возвращен на 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 *возвратил* его на место:

- Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

- Это остается верным 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

9.4 Мяч поднят или сдвинут игроком

Это Правило применяется только тогда, когда имеются *знание или уверенность*, что игрок (или *кедди* игрока) поднял свой мяч, находящийся в состоянии покоя, или вызвал его *сдвиг*.

9.4a Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть возвращен на место

Если игрок поднимает свой находящийся в покое мяч или вызывает его *сдвиг*, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), **за исключением** случаев:

- Когда игрок согласно Правилу поднял мяч, чтобы использовать рельеф или чтобы *возвратить* 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).

Интерпретации Правила 9.4a:

9.4a/1 – Процедура, когда мяч игрока высвобожден с дерева

Правило 9.4 применяется независимо от того, в каком месте *гольф-поля* находится мяч *в игре*. В том числе тогда, когда мяч находится на дереве. Однако, если игрок не намеревается играть мяч, как он лежит, а всего лишь пытается идентифицировать его или намеревается достать его, чтобы использовать другое Правило, то применяются Исключения к Правилу 9.4b, и штрафа нет. Например:

- При поиске своего мяча игрок видит на дереве мяч, но не может его идентифицировать. Игрок забирается на дерево, чтобы идентифицировать мяч, и при этом случайно сбивает мяч из дерева. Мяч идентифицирован, как мяч игрока.

В этом случае, поскольку мяч был случайно *сдвинут* во время разумно необходимых действий для его идентификации, штрафа за *сдвиг* мяча нет (Правило 7.4).

Игрок должен *возвратить* мяч на место или сразу может использовать Правило, дающее право на рельеф (например, Правило 19 – Неиграемый мяч).

В двух следующих ситуациях единственным вариантом игрока является использование рельефа по соответствующему Правилу:

У игрока нет возможности *возвратить* мяч на место, потому что он не может подобраться к месту, с которого мяч был *сдвинут* после того, как игрок его идентифицировал, или

Игрок может подобраться к этому месту, но мяч на этом месте не приходит в состояние покоя, и игрок не может подобраться к месту, на котором мяч

придет в состояние покоя по Правилу 14.2е (Возвращенный на место мяч не остается на своем месте).

- Игрок пока еще не нашел свой мяч, но полагает, что тот застрял в дереве, расположенном в *основной области*. Игрок дает понять, что, если мяч будет найден, он будет использовать релиф для неиграемого мяча по Правилу 19. Игрок трясет дерево; мяч падает на землю, и игрок идентифицирует его в течение трех минут после начала поиска.

Теперь игрок может использовать релиф по Правилу 19 (Неиграемый мяч), добавив себе только один удар штрафа, предписанный этим Правилем, без дополнительного штрафа за *сдвиг* мяча. Если место, где мяч лежал на дереве, неизвестно, то для применения Правила 19 игрок должен определить его приблизительно.

Однако, если игрок *сдвигает* мяч, который он не собирается идентифицировать, или если он не намерен использовать релиф по другому Правилу, игрок получает штраф за нарушение Правила 9.4. Например:

- Мяч игрока находится на дереве, и он намеревается играть им. При подготовке к удару игрок случайно сбивает мяч.

Игрок получает один удар штрафа по Правилу 9.4 за то, что вызвал *сдвиг* своего мяча. Игрок должен *возвратить* мяч на место или сразу может использовать релиф по Правилу, дающему право на релиф. Если игрок использует релиф по Правилу 19, он в общей сложности получит два удара штрафа: один удар по Правилу 9.4 и один удар по Правилу 19.

9.4b Штраф за поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг

Если игрок поднимает свой находящийся в состоянии покоя мяч, умышленно касается его или вызывает его *сдвиг*, то игрок получает **один удар штрафа**.

Но существует 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 *возвращать* его на первоначальное место,
- Предписывает *возвратить сдвинутый* мяч на первоначальное место, или
- Предписывает или разрешает игроку повторно *вбросить* или установить 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 попыток его найти или идентифицировать (см. Правило 7.4)

Исключение 3 - Случайный сдвиг мяча на паттинг-грине: Штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* мяча на *паттинг-грине* (см. Правило 13.1d), независимо от того, как это произошло.

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 *возвратить* его на 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 свинг 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 по 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

Интерпретации Правила 9.4b:

9.4b/1 – Игрок получает штраф, если намеренно касается мяча, но не сдвигает его

Если игрок намеренно касается мяча *в игре*, даже если тот не *сдвигается*, то игрок получает один удар штрафа по Правилу 9.4b.

Например, игрок получает один удар штрафа, если он:

- Не *замаркировав* местоположение мяча, поворачивает мяч на *паттинг-грине*, чтобы нацелить фабричную марку мяча на *лунку*, даже если при этом мяч остается на прежнем месте. Если бы игрок *замаркировал* местоположение мяча прежде, чем повернуть его, то штрафа бы не было.
- Не *замаркировав* местоположение мяча поворачивает мяч, расположенный в любом месте *гольф-поля*, с целью идентификации, и мяч оказывается мячом игрока.
- Намеренно касается клюшкой мяча при подготовке к *удару*.
- Придерживает мяч рукой или размещает около мяча сосновую шишку или палочку, чтобы не допустить *сдвига* мяча, когда игрок удаляет с мяча *свободные помехи* или сметает с него что-нибудь.

9.4b/2 – Значение выражения «Попытки найти мяч»

В соответствии с Правилем 7.4 (Мяч случайно сдвинут при попытках найти и идентифицировать его) и Исключением 2 к Правилу 9.4 штрафа нет, если мяч случайно *сдвинут*, при «попытках его найти». Под «попытками найти мяч» подразумеваются действия, которые в разумных пределах могут считаться частью поиска мяча, в том числе, действия, разрешенные Правилем 7.1 (Как корректно искать мяч). В это понятие не входят действия до начала поисков, например ходьба в направлении области предположительного нахождения мяча.

Например, игрок пробил мяч в сторону скопления деревьев. Игрок не знает, что его мяч ударился в дерево и отскочил назад в сторону *области-ти*. Когда игрок находится на некотором расстоянии от области предполагаемого нахождения мяча, и до начала поиска, игрок случайно задевает мяч ногой. Поскольку это произошло не при попытке найти мяч, игрок получает один удар штрафа по Правилу 9.4b за случайный *сдвиг* своего мяча и должен *возвратить* его на место.

9.4b/3 – Мяч сдвинут, когда поиски временно остановлены

В 9.4b/2 игрок получает штраф за то, что мяч был *сдвинут* в то время, когда игрок еще не пытался найти его.

Однако, если игрок случайно *сдвинул* свой мяч в то время, когда поиск был временно остановлен по независящим от игрока обстоятельствам, то игрок не получает штраф за *сдвиг* мяча.

Например:

- Игрок останавливает поиск своего мяча, чтобы дать сыграть другой группе, которую он пропускает вперед. Отходя в сторону, игрок случайно *сдвигает* свой мяч.
- *Комитет* приостанавливает игру, игрок покидает данную область *гольф-поля*, случайно наступает на свой мяч и *сдвигает* его.

9.4b/4 – Значение выражения «во время» в Исключении 4 к Правилу 9.4b.

В Исключении 4 используется выражение «во время», чтобы обозначить период, во время которого к игроку, *сдвинувшему* свой мяч *в игре* в результате «разумно необходимых действий», применяется данное Исключение. Что значит выражение «разумно необходимые действия» см. 9.4b/5.

Выражение «во время» используется, чтобы показать, что каждое разумно необходимое действие при применении Правила имеет начало и конец, и если *сдвиг* мяча случился в течение времени, когда происходило такое действие, то применяется данное Исключение.

Примеры ситуаций, которые подпадают под Исключение 4 и поэтому не предполагают штраф за действия, приводящие к *сдвигу* мяча:

- Игрок находит мяч, который он считает своим мячом *в игре*. В процессе идентификации игрок подходит к мячу, чтобы *замаркировать* и поднять его, и при этом случайно спотыкается и *сдвигает* мяч.
Несмотря на то, что в момент, когда мяч *сдвинулся*, игрок не *маркировал* или не поднимал его, все равно считается, что мяч *сдвинулся* во время его идентификации игроком.
- При использовании релифа игрок *вбросил* мяч, а затем наклонился, чтобы подобрать *подставку-ти*, обозначающую область *релифа*. Выпрямляясь, он случайно уронил свою клюшку, которая попала по мячу *в игре* и *сдвинула* его.
Хотя игрок уже закончил *вбрасывание* мяча при использовании релифа, считается, что мяч был *сдвинут* во время использования релифа.

9.4b/5 – Значение выражения «разумно необходимые действия» в Исключении 4 к Правилу 9.4b.

Во многих ситуациях Правила предписывают игроку выполнять действия вблизи мяча или рядом с мячом (такие, как поднятие мяча, *маркировка*, измерение и т. д.). Если мяч случайно *сдвигается* при выполнении этих «разумно необходимых действий», применяется Исключение 4 к Правилу 9.4.

Однако бывают и другие ситуации, когда игрок совершает действия вдали от мяча, и несмотря на то, что именно эти действия могли быть причиной *сдвига* мяча, также применяется Исключение 4, поскольку эти действия являются «разумно необходимыми».

Примерами этого являются следующие случаи:

- Игрок подходит к своему мячу с целью использования рельефа и случайно задевает ногой камень или случайно роняет свою клюшку, которые попадают по мячу и *сдвигают* его.
- На некотором расстоянии от мяча игрок убирает стойки и веревку (*подвижные препятствия*), используемые для ограничения прохода зрителей, и вынимая одну из стоек, он тем самым высвобождает другие стойки, которые падают на землю и *сдвигают* мяч в игре.
- Игрок восстанавливает *линию игры*, сметая своей кепкой песок с «фартука» *паттинг-грин* по Правилу 8.1d (Восстановление условий, ухудшенных после того, как мяч пришел в состояние покоя), и песок попадает в мяч и вызывает его *сдвиг*.

В других ситуациях Исключение 4 к Правилу 9.4 не применяется, поскольку действия игрока не являются «разумно необходимыми».

Примерами этого являются следующие случаи:

- Игрок подходит к своему мячу с целью использования рельефа и в расстроенных чувствах пинает камень, который попадает в мяч и *сдвигает* его.
- Собираясь измерить *область рельефа*, игрок бросает туда клюшку, которая случайно попадает в мяч и *сдвигает* его.
- Игрок поднимает в *бункере* грабли или свою клюшку и бросает их за пределы *бункера*. Грабли или клюшка сваливаются обратно в *бункер*, попадают в мяч и *сдвигают* его.

9.4b/6 – Игрок поднимает мяч по Правилу 16.1b, которое разрешает рельеф без штрафа, но затем решает не использовать рельеф без штрафа

Если игрок поднимает свой мяч в *основной области* с намерением использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b (Участок в аномальном состоянии), а затем, несмотря на свое право на рельеф, решает не действовать по этому Правилу, то право игрока поднимать мяч по Правилу 16.1b теряет силу.

После того, как игрок поднял мяч, но до совершения какого-либо другого действия у игрока есть следующие варианты:

- *Возвратить* мяч в первоначальную позицию со штрафом в один удар (Правило 9.4b);
- *Возвратить* мяч в первоначальную позицию со штрафом в один удар (Правило 9.4b), а затем использовать рельеф по Правилу 19.2 (Рельеф для неиграемого мяча) с дополнительным штрафом в один удар, что в общей сложности составит два удара штрафа;
- Сразу воспользоваться рельефом по Правилу 19.2b или с, не *возвращая* мяч на место, и используя место, где первоначально лежал мяч, как точку-ориентир для процедуры рельефа, получая один удар штрафа по Правилу 19.2 и дополнительно один удар штрафа по Правилу 9.4b, что в общей сложности составит два удара штрафа;
- *Вбросить* мяч по Правилу 16.1b, а затем либо без штрафа играть мяч, как он лежит, либо, используя его новую позицию для определения точки-ориентира, воспользоваться рельефом по любому из вариантов Правила 19.2, получив только один удар штрафа; или
- Не *вбрасывая* мяч по Правилу 16.1b сразу использовать рельеф *удар-и-расстояние*, получая один удар штрафа по Правилу 19.2a, но не получая штраф по Правилу 9.4b, поскольку игроку не нужно определять новую точку-ориентир перед тем, как использовать рельеф по Правилу 19.2a.

9.5 Мяч поднят или сдвинут противником в матчевой игре

Это Правило применяется только тогда, когда имеются *знание или уверенность*, что *противник* (или *кедди противника*) поднял находящийся в состоянии покоя мяч игрока или вызвал его *сдвиг*.

Ситуация, когда *противник* сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, регламентируется Правилом 6.3с(1), а не этим Правилом.

9.5a Когда поднятый или сдвинутый мяч должен быть возвращен на место

Если *противник* поднимает или *сдвигает* находящийся в покое мяч игрока, то этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), **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 Правилом или *возвратить* этот мяч на другое место.

9.5b 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 следующего 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.

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

Интерпретации Правила 9.5b:

9.5b/1 – Игрок объявляет, что нашел свой мяч, после чего противник поднимает другой мяч, который оказывается мячом игрока

По Правилу 9.5b *противник* получает один удар штрафа за поднятие мяча игрока, если только не применяется одно из Исключений.

Например, в ходе поиска игрок А находит мяч и утверждает, что это его мяч. Игрок В (*противник*) находит другой мяч и поднимает его. После этого игрок А понимает, что найденный им мяч на самом деле не был его мячом, а мяч, который поднял игрок В, был мячом игрока А.

Поскольку мяч на самом деле еще не был найден, когда игрок В поднимал мяч игрока А, то считается, что он был случайно *сдвинут* во время поиска, и применяется Исключение 3 к Правилу 9.5b. Игрок или *противник* должны *возвратить* мяч на место, и ни на кого из них штраф не налагается.

9.6 Мяч поднят или сдвинут внешним фактором

Если имеются *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
- Этот мяч должен быть *возвращен* на 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 рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

Ситуация, когда другой игрок сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, регламентируется Правилем 6.3с(2), 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

Интерпретации Правила 9.6:

9.6/1 – Внешний фактор, перемещаемый ветром, вызывает сдвиг мяча

Ветер сам по себе не является *внешним фактором*, но если ветер приводит к тому, что *внешний фактор сдвигает* мяча игрока, то применяется Правило 9.6.

Например, если мяч игрока приходит в состояние покоя в пластиковом пакете (*подвижное препятствие*), который лежит на земле, и порыв ветра сдувает пакет и смещает мяч, то считается, что пакет (*внешний фактор*) *сдвинул* мяч. Игрок может:

- Сразу воспользоваться рельефом по Правилу 15.2a, приблизительно определив точку непосредственно под тем местом, где мяч находился в состоянии покоя в пластиковом пакете перед *сдвигом* мяча, или
- *Возвратить* на место мяч, *сдвинутый* пакетом, применив Правило 9.6 (вернуть на место и мяч, и пакет), а затем решить: играть мячом, как он лежит, или воспользоваться рельефом по Правилу 15.2a (Рельеф при вмешательстве подвижного препятствия).

9.6/2 – На какое место возвращать мяч, если место, с которого он был сдвинут, неизвестно

Если мяч был *сдвинут внешним фактором*, а первоначальное место, где лежал мяч, неизвестно, то игрок должен использовать свое обоснованное суждение (Правило 1.3b (2)), чтобы определить место, в котором мяч пришел в состояние покоя перед тем, как был *сдвинут*.

Например, на какой-то лунке часть *паттинг-грин* и прилегающая к нему область не видна игрокам, играющим в направлении *паттинг-грин*. Около этого *паттинг-грин* также расположены *бункер* и *штрафная область*. Игрок играет в направлении *паттинг-грин* и не может наверняка сказать, где мяч пришел в состояние покоя. Игроки видят человека (*внешний фактор*) с мячом в руке. Человек бросает мяч и убегает. Игрок идентифицирует этот мяч, как свой. Игрок не знает, находился ли мяч на *паттинг-грине*, в *основной области*, в *бункере* или в *штрафной области*.

Поскольку невозможно определить, на какое место следует *возвращать* мяч, игрок должен использовать обоснованное суждение. Если в равной степени вероятно, что мяч пришел в состояние покоя на *паттинг-грине*, в *основной области*, в *бункере* или в *штрафной области*, то в данном случае обоснованным будет суждение, что мяч пришел в состояние покоя в *основной области*.

9.6/3 – После выполнения удара игрок узнает, что мяч был сдвинут

Если отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч игрока был *сдвинут внешним фактором*, игрок должен играть мяч, как он лежит. Если информация о том, что мяч на самом деле был перемещен *внешним фактором*, становится известной игроку лишь после того, как мяч был сыгран, то не считается, что игрок сыграл с *неверного места*, поскольку в момент выполнения игроком удара отсутствовало знание, что мяч был перемещен.

9.6/4 – Мяч, находящийся в состоянии покоя, был сыгран, а затем стало известно, что он был ранее сдвинут внешним фактором; впоследствии оказалось, что это неверный мяч

Если, сыграв свой мяч, игрок узнает, что *внешний фактор* вернул мяч на *гольф-поле* после того, как мяч пришел в состояние покоя *за пределами гольф-поля*, то игрок сыграл *неверным мячом* (см. Определение). Поскольку в момент, когда игрался мяч, об этом факте, отсутствовали *знание или уверенность*, то игрок не получает штраф за игру *неверным мячом* по Правилу 6.3c(1), но ему, в зависимости от того, когда это обнаружилось, возможно будет необходимо исправить ошибку, действуя в соответствии с Правилем 18.2b (Что делать, если мяч потерян или находится за пределами гольф-поля):

- В *матчевой игре* игрок должен исправить ошибку, если факт возврата мяча на *гольф-поле* *внешним фактором*, был обнаружен до того, как *противник* выполнил свой следующий удар или совершил похожее по сути действие (например, уступил лунку).
Если это обнаружилось после того, как *противник* выполнил свой следующий удар или совершил похожее по сути действие, игрок должен доиграть лунку *неверным мячом*.
- В *игре на счет ударов* игрок должен исправить ошибку, если факт возврата мяча на *гольф-поле* *внешним фактором*, был обнаружен до выполнения удара, чтобы начать следующую лунку, или (на финальной лунке *раунда*) до сдачи *счетной карточки*.
Если этот факт обнаружится после того, как игрок выполнит удар, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда*, после сдачи *счетной карточки*, то в счете игрока засчитывается игра *неверным мячом*.

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 *возвращен* на место.

9.7a Мяч или маркер мяча должен быть возвращен на место

Если *маркер мяча* игрока был поднят или *сдвинут* при любых обстоятельствах (в том числе, *природными силами*) до того, как мяч игрока был *возвращен* на место, игрок должен:

- *Возвратить* 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.

9.7b Штраф за поднятие маркера мяча или его сдвиг

Если игрок или его *противник* в *матчевой игре* поднимает *маркер мяча* игрока или вызывает его *сдвиг*, 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 штрафуется 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

Правило 10 Подготовка и выполнение удара; Совет и помощь; Кедди

Назначение Правила:

Правило 10 охватывает вопросы подготовки и выполнения удара, включая помощь и советы, которые игрок может получать от других (в том числе от кедди). Основополагающий принцип состоит в том, что гольф – это игра-испытание, в которой главным является индивидуальное мастерство.

10.1 Выполнение удара

Назначение Правила:

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.

10.1a 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 или цеплять.
- Если клюшка игрока случайно ударяет по мячу более одного раза, то считается, что был только один *удар*, и штраф не налагается.

Интерпретации Правила 10.1a:

10.1a/1 – Примеры того, что называется: толкать, тащить и цеплять

Эти термины частично дублируют друг друга, но могут быть пояснены следующими примерами, в которых клюшка используется способом, не разрешенным данным Правилom:

- Игрок *забивает* короткий патт нижней плоскостью головки клюшки, используя движение, подобное выполнению удара в бильярде или в шаффлборде. Перемещать мяч таким образом означает мяч толкать.
- Игрок передвигает клюшку вдоль поверхности земли, протягивая ее к себе. Перемещать мяч таким образом означает мяч тащить.
- Игрок подводит клюшку очень близко к мячу и под него. Затем игрок поднимает и перемещает мяч движением клюшки вперед и вверх. Перемещать мяч таким образом означает мяч цеплять.

10.1a/2 – Игрок может использовать любую часть головки клюшки, чтобы корректно ударить по мячу

При корректном *ударе* по мячу можно использовать любую часть головки клюшки, в том числе носок, пятку и тыльную часть головки клюшки.

10.1a/3 – Во время удара между мячом и головкой клюшки может находиться другой материал

При корректном *ударе* по мячу головка клюшки не обязательно должна быть в прямом контакте с мячом. Иногда между ними может находиться другой материал.

К примерам корректного *удара* по мячу относится ситуация, когда мяч лежит вплотную к основанию забора, ограничивающего *гольф-поле*, и чтобы привести мяч в движение, игрок выполняет *удар* по этому забору со стороны пространства *за пределами-гольф-поля*.

10.1b Закрепление клюшки

При выполнении *удара* игроку не разрешается 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.

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.

Рисунок 10.1b: Закрепление клюшки

Интерпретации Правила 10.1b:

10.1b/1 – Игроку не разрешается закреплять клюшку, прижимая предплечье к телу

Прижатие предплечья к телу во время *удара* является опосредованным способом закрепления клюшки.

Чтобы «точка закрепления» имела место, должны выполняться два условия: (1) игрок должен прижимать предплечье к телу; и (2) игрок должен держать клюшку так, чтобы кисти были разделены и работали независимо друг от друга.

Например, при выполнении *удара* длинным паттерном игрок прижимает предплечье к своему телу, чтобы установить стабильную точку, а нижняя рука держит шaft, чтобы выполнить свинг нижней частью клюшки.

Однако при выполнении *удара* игроку разрешается прижимать одно или оба предплечья к своему телу при условии, что при этом не будет создана точка закрепления.

10.1b/2 – Намеренный контакт с одеждой во время удара является нарушением

Для целей применения Правила 10.1b одежда, прижимаемая к телу клюшкой или кистью, удерживающей клюшку, трактуется, как часть тела игрока. Нельзя обходить принцип свободного свинга, размещая что-то между телом игрока и его клюшкой или рукой.

Например, если игрок одет в куртку, использует паттер средней длины и прижимает клюшку к своему телу, игрок нарушает Правило 10.1b.

Кроме этого, если игрок при выполнении *удара* намеренно использует кисть, держащую клюшку, для удерживания предмета одежды, находящейся на любой части тела (например, удерживает рукой рукав рубашки), то происходит нарушение Правила 4.3 (Запрещенное использование снаряжения), поскольку это не является предполагаемым использованием *снаряжения* и это может помочь игроку в выполнении этого *удара*.

10.1b/3 – Непреднамеренный контакт с одеждой во время удара не является нарушением

При выполнении *удара* разрешено касание предмета одежды клюшкой или кистью, удерживающей клюшку.

Это может произойти в различных ситуациях, когда:

- Игрок носит свободную одежду или одежду от дождя,
- Рост и физическое строение игрока таковы, что его руки естественным образом находятся близко к его телу,
- Игрок держит клюшку слишком близко к своему телу, или
- Игрок по какой-то другой причине прикасается к своей одежде, выполняя *удар*.

10.1c Выполнение удара, стоя на линии игры или по обе стороны линии игры

Игроку не разрешается выполнять *удар* из *стойки*, при которой ноги умышленно расположены по обе стороны *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.

10.1d Выполнение удара по движущемуся мячу

Игроку не разрешается 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**, в которых нет штрафа:

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 использовать рельеф 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**.

10.2 Совет и другая помощь

Назначение Правила:

Основной задачей, стоящей перед игроком, является определение стратегии и тактики своей игры. Поэтому существуют ограничения на советы и другую помощь, которую игрок может получать во время раунда.

10.2a Советы

Во время *раунда* игроку не разрешается:

- Давать *совет* кому-либо, играющему в соревновании на этом *гольф-поле*,
- Спрашивать *совет* у кого-либо, кроме своего *кедди*, или
- Касаться *снаряжения* другого игрока, чтобы получить информацию, которая являлась бы *советом*, если бы она была запрошена у другого игрока или предоставлена им (например, касаться клюшек другого игрока или его бэга, чтобы понять, какую клюшку он использовал).

Эти ограничения не применяются до начала *раунда*, во время остановки игры по Правилу 5.7a или между *раундами* соревнования.

См. Правила 22, 23 и 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*).

Интерпретации Правила 10.2a:

10.2a/1 – Игрок может получить информацию от общего *кедди*

Если несколько игроков пользуются услугами общего *кедди*, то любой из них может запрашивать у него информацию.

Например, два игрока пользуются услугами общего *кедди* и оба играют из *области-ти* в одно и то же место. Один из игроков достает клюшку, чтобы сделать *удар*, а другой игрок еще сомневается в своем выборе клюшки. Сомневающемуся игроку разрешается спросить у общего *кедди*, какую клюшку выбрал другой игрок.

10.2a/2 – Игрок должен попытаться пресечь советы, которые ему дают по собственной инициативе

Если игрок получает *совет* от кого-либо, кроме своего *кедди* (например, от зрителя), когда он об этом не просит, то штрафа нет. Однако, если от этого человека продолжают поступать *советы*, то игрок должен постараться пресечь такие попытки дачи *советов*. Если игрок этого не сделает, это будет расцениваться, как запрашивание *совета*, и он получит штраф по Правилу 10.2a.

В командном соревновании (Правило 24) это требование также относится к игроку, который получает *советы* от капитана команды, который при этом не был назначен советодателем.

10.2b Другая помощь

(1) **Указание линии игры, когда мяч находится в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-грин.** Игроку его *линию 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, когда мяч находится на паттинг-грине.** До выполнения *удара* только сам игрок или его *кедди* могут указывать *линию игры* игрока, **но** со следующими ограничениями:

- Игрок или *кедди* может касаться *паттинг-грина* рукой, ногой или чем-то находящимся в его руках, **но** при этом ему не разрешается в нарушение Правила 8.1а *улучшать условия, влияющие на удар*, и
- Игроку или *кедди* не разрешается размещать какой-либо предмет на *паттинг-грине* или вне его с целью указания *линии игры*. Это не разрешается даже в том случае, если этот предмет будет убран до выполнения удара.

Во время выполнения удара *кедди* не разрешается намеренно находиться на *линии игры* игрока или поблизости от нее либо выполнять другие действия для указания ему *линии игры* (например, указывать какую-либо точку на *паттинг-грине*).

Исключение – Кедди, обслуживающий флажок: При обслуживании *флажка кедди* может стоять на *линии игры* игрока или поблизости от нее.

(3) Запрет на размещение предмета с целью помочь в принятии стойки. Игроку не разрешается принимать *стойку* для удара, используя какой-либо предмет, который помещен на землю игроком или для игрока с целью выравнивания его ног или тела, например, клюшку, положенную на землю с целью указания *линии 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.

Интерпретации Правила 10.2b(3):

10.2b(3)/1 – Разрешается устанавливать головку клюшки на землю позади мяча, чтобы помочь себе в принятии стойки

Правило 10.2b(3) не разрешает игроку размещать на земле некоторый предмет (например, прут для прицеливания или клюшку для гольфа), чтобы помочь себе в принятии *стойки*.

Однако, этот запрет не препятствует игроку установить головку своей клюшки позади мяча, например, встать позади мяча, установить головку клюшки перпендикулярно *линии игры*, а затем перейти из позиции позади мяча в позицию, чтобы встать в *стойку*

(4) Ограничение для кедди, стоящего позади игрока. С момента, когда игрок начинает принимать *стойку* для удара и до завершения удара:

- *Кедди* игрока не разрешается намеренно и по любой причине стоять на продолжении *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 *стойку* до тех пор, пока *кедди* не переместится в другое место.

См. Правила 22, 23 и 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 (4)).

Рисунок 10.2b: Кедди, стоящий на линии игры позади мяча или рядом с линией игры

Интерпретации Правила 10.2b(4):

10.2b(4)/1 – Примеры ситуаций, в которых считается, что игрок начал принимать стойку

Правило 10.2b(4) не разрешает игроку, чтобы его *кедди* намеренно стоял позади него, когда игрок начинает принимать свою *стойку*, потому что прицеливание на намеченный объект является одной из задач, которые игрок должен решать самостоятельно.

Не существует установленной процедуры определения момента, в который игрок начинает принимать *стойку*, поскольку каждый игрок имеет свой индивидуальный набор рутинных действий по подготовке к *удару*. Однако, когда ноги или тело игрока оказываются близко к позиции, в которой он мог бы получить пользу от указания ему направления на намеченную цель, тогда следует считать, что игрок начал принимать свою *стойку*.

Примеры того, когда игрок начал принимать *стойку*:

- Установив клюшку позади мяча, игрок стоит рядом с мячом, но при этом его тело повернуто в направлении *лунки*; затем игрок начинает поворачивать тело в направлении мяча.
- Постояв позади мяча, чтобы определить линию прицеливания, игрок делает шаг вперед, а затем устанавливает ногу в положение для *удара* и следом начинает поворачивать тело.

(5) **Физическая помощь и защита от погодных явлений**. Игроку не разрешается выполнять *удар*, если:

- Он в это время получает физическую помощь от своего *кедди* или какого-либо другого человека, или
- 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.

Интерпретации Правила 10.2b(5):

10.2b(5)/1 – Игрок может попросить другого человека, который не был расположен намеренно, отойти или остаться на месте

Хотя игрок не может размещать предметы или располагать людей с целью закрыть мяч от солнца, игрок может попросить кого-либо (например, зрителя), чья тень уже расположена на мяче, не двигаться, либо напротив - попросить этого зрителя отодвинуться, чтобы тот не отбрасывал тень на мяч.

10.2b(5)/2 – Игрок может носить защищающую его одежду

Хотя игроку не разрешается *улучшать условия, влияющие на удар*, чтобы защитить себя от природных явлений, он может с целью защиты себя от природных явлений носить на себе защищающую одежду.

Например, если мяч игрока приходит в состояние покоя рядом с кактусом, то было бы нарушением Правила 8.1a (Действия, которые улучшают условия, влияющие на удар) размещение на кактусе полотенца с целью *улучшения* области планируемой *стойки*. Тем не менее, игрок может обернуть полотенце вокруг своего тела, чтобы защитить себя от кактуса.

Штраф за нарушение Правила 10.2: Основной штраф.

10.3 Кедди

Назначение Правила:

У игрока может быть 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.

10.3a 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 не разрешается иметь более одного *кедди* в каждый момент времени.
- Игрок может менять *кедди* во время *раунда*, **но** ему не разрешается 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), 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; Типовое Местное правило Н-1 (*Комитет может принять Местное правило, запрещающее или предписывающее игрокам использовать кедди, либо ограничивающее игрока в выборе кедди*).

Штраф за нарушение Правила 10.3a:

- Игрок получает **основной штраф** на каждой лунке, во время игры на которой ему помогали более одного *кедди* в какой-либо момент времени.
- Если нарушение происходит или продолжается между двумя лунками, то игрок получает **основной штраф** на следующей лунке.

Интерпретации Правила 10.3а:

10.3а/1 – Игрок перевозит клюшки на моторизованном гольф-каре и нанимает человека для выполнения всех остальных функций кедди

Игроку, который управляет моторизованным гольф-каром и перевозит на нем свои клюшки, разрешается взять в помощь человека для исполнения всех других обязанностей *кедди*, и считается, что этот человек является *кедди*.

Такое соглашение допустимо при условии, что игрок не нанял кого-либо еще для управления гольф-каром. В таком случае водитель гольф-кара является также и *кедди*, так как он перевозит клюшки игрока, а игрок получает штраф по Правилу 10.3а(1) за наличие более одного *кедди*.

10.3а/2 – Игрок, когда он не играет свой раунд, может помогать другому игроку как кедди

Игрок, участвующий в соревновании, может помогать в качестве *кедди* другому игроку этого же соревнования, за исключением случаев, когда этот игрок играет свой *раунд* или когда помощь игрока в качестве *кедди* запрещается Местным правилом.

Например:

- Двум игрокам, играющим в одном и том же соревновании в один и тот же день, но в разное время, разрешается помогать друг другу в качестве *кедди*.
- В *игре на счет ударов*, если один игрок в группе снимается с соревнования во время *раунда*, он может помогать в качестве *кедди* другому игроку в этой группе.

10.3b Что может делать кедди

Ниже приведены примеры разрешенных и неразрешенных действий *кедди*:

(1) **Действия, разрешенные всегда.** *Кедди* всегда может совершать следующие действия, когда они разрешены Правилами:

- Переносить, перевозить и обслуживать клюшки игрока или другое *снаряжение* (в том числе, управлять каром или перемещать тележку).
- Искать мяч игрока (Правило 7.1).
- Давать информацию, *советы* и оказывать другую помощь до выполнения удара (Правила 10.2а 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 13.1с).
- Удалять или обслуживать *флажок* (Правило 13.2b).
- *Маркировать* местоположение мяча игрока, поднимать и *возвращать* на место мяч игрока на *паттинг-грине* (Исключение к Правилу 14.1b и Правило 14.2b).
- Очищать мяч игрока (Правило 14.1с).
- 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-грина*, – поднимать мяч согласно Правилу, предписывающему *возвратить* его на место, или после того, как игрок решил использовать рельеф согласно Правилу (Правило 14.1b).

(3) **Неразрешенные действия.** *Кедди* не разрешается выполнять для игрока следующие действия:

- Уступать *противнику* следующий удар, лунку или матч либо согласовывать 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 завершения удара (Правило 10.2b(4)) либо совершать другие действия, запрещенные Правилем 10.2b.
- *Возвращать* на место мяч, если только не сам *кедди* поднял или *сдвинул* этот мяч (Правило 14.2b).
- *Вбрасывать* или устанавливать мяч в *области рельефа* (Правило 14.3).
- Принимать решение об использовании рельефа согласно Правилу (например, посчитать мяч неиграемым по Правилу 19 или использовать рельеф для участка в *аномальном состоянии* или *штрафной области* согласно Правилам 16.1 или 17); *кедди* может рекомендовать игроку использовать рельеф, но решение должен принимать сам игрок.

10.3с Игрок несет ответственность за действия кедди и нарушение им Правил

Игрок несет ответственность за действия *кедди* как во время *раунда*, так и во время остановки игры по Правилу 5.7a, но не до начала или после окончания *раунда*.

Если *кедди* совершает действие, которое нарушает Правило или являлось бы нарушением Правила в случае выполнения такого действия игроком, то игрок получает штраф в соответствии с этим Правилем.

Если применение Правила зависит от того, знал ли игрок определенные факты, то считается, что все, что известно *кедди*, известно и игроку.

Правило 11 Движущийся мяч случайно попадает в человека, животное или предмет. Намеренные действия с целью повлиять на движущийся мяч

Назначение Правила:

В Правиле 11 разъясняется, что делать, если движущийся мяч игрока 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, будь он для него удачный или нет, и играть мяч с места, где тот 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 брошен в *области рельефа* и еще не пришел в состояние покоя. Такая ситуация регламентируется Правилем 14.3.

11.1 Движущийся мяч случайно попадает в человека или внешний фактор

11.1a 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*, любого другого игрока, их *кедди* или *снаряжение*.

Исключение – мяч, сыгранный с паттинг-гринна 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)**.

11.1b 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-гринна, 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 в любом месте, кроме паттинг-гринна. 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 со следующими ограничениями:

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 находится 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 процедуры *возвращения* мяча на место 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 движущийся мяч), находящееся на паттинг-грине: Этот удар не засчитывается, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть *возвращен* 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

Интерпретации Правила 11.1b:

11.1b/1 – Если удар не засчитывается, то игра с того места, где мяч пришел в состояние покоя, означает игру с неверного места

Если *удар* был отменен *противником* (например, по Правилу 6.4a(2) – Игра вне очереди) или не засчитывается в соответствии с Правилom (например, в соответствии с Исключением 2 к Правилу 11.1b – Если мяч, сыгранный с паттинг-гринa, случайно попадает в человека, животное или подвижное препятствие (в том числе, другой движущийся мяч), находящееся на паттинг-грине), то этот *удар* не учитывается в счете игрока, как если бы его вовсе не было. Если игрок не *возвратит* мяч на место, а вместо этого сыграет с того места, где мяч пришел в состояние покоя, то он сыграет с *неверного места*, и применяется Правило 14.7 (Игра с неверного места), поскольку от игрока требовалось переиграть *удар*.

Например, игрок выполняет *удар с паттинг-гринa*, и мяч случайно попадает в облицовку *лунки*, которая выступает над *лункой* после извлечения *флажка* (Исключение 2 к Правилу 11.1b). Вместо того, чтобы *возвратить* мяч на место и переиграть *удар*, игрок играет мячом с места, где он пришел в состояние покоя. *Удар*, после которого мяч случайно попал в облицовку *лунки*, не засчитывается в счете игрока. Однако, поскольку игрок не *возвратил* мяч на место, как это требовалось, игрок сыграл с *неверного места*, и применяется Правило 14.7.

Это применяется также в случаях, когда игрок сыграл вне очереди, и его *удар* был отменен *противником* по Правилу 6.4a(2).

11.1b/2 – Что делать, если мяч сдвинулся после того, как был случайно отклонен или остановлен

Если после того, как мяч был случайно отклонен или остановлен, он приходит в состояние покоя, касаясь человека или *внешнего фактора*, и после этого человек или *внешний фактор* переместились или оказались перемещены, то применяется Правило 9, и игрок должен соответствующим образом следовать этому Правилу. Однако, если мяч *сдвигается* после того, как он пришел в состояние покоя, касаясь человека или *снаряжения*, то штрафа по Правилу 9 нет.

Примеры ситуаций, когда нет штрафа:

- *Противник* случайно останавливает мяч игрока, мяч приходит в состояние покоя, касаясь ноги *противника*, и после того, как *противник* перемещает ногу, мяч *сдвигается*. Игрок должен *возвратить* мяч на место, как этого требует Правило 9.5, но ни игрок, ни его *противник* не получают штраф.
- Игрок случайно останавливает клюшкой свой катящийся вниз по склону мяч, и после того, как он убирает клюшку, мяч *сдвигается*. Игрок должен *возвратить* мяч на место, как этого требует Правило 9.4, но он не получает штраф.

Как действовать в других ситуациях, когда мяч был случайно отклонен или остановлен *внешним фактором* (например, *животным*), после чего *внешний фактор* переместился и вызвал *сдвиг* мяча, см. Правило 9.6.

11.2 Движущийся мяч намеренно отклонен или остановлен человеком

11.2а Когда применяется Правило 11.2

Это Правило применяется только тогда, когда имеются *знание или уверенность*, что движущийся мяч игрока был намеренно отклонен или остановлен человеком, то есть когда:

- Человек намеренно касается движущегося мяча, или
- Движущийся мяч попадает в какое-либо *снаряжение* или другой предмет (**но** не в *маркер мяча* или другой мяч в состоянии покоя до того, как этот мяч был сыгран или как-либо еще пришел в движение) или человека (например, *кедди* игрока), которых 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 было 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 Правилом.

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.

Интерпретации Правила 11.2а:

11.2a/1 – Снаряжение оставлено в определенной позиции после того, как игрок осознал, что попадание в него мяча может оказаться полезным

Правило 11.2 применяется к ситуации, когда игрок, не имея сначала целью отклонить движущийся мяч, размещает в какой-то позиции *снаряжение*, другой предмет или человека, но впоследствии он понимает, что это *снаряжение*, предмет или человек могут отклонить или остановить его мяч, и поэтому намеренно оставляет их в этой позиции.

Пример ситуации, в которой игрок получает штраф:

- Разровняв *бункер*, игрок кладет грабли между *паттинг-грином* и *бункером*, не думая о том, что это может повлиять на движение мяча. Теперь игроку предстоит патт вниз по склону в сторону *бункера*, и он понимает, что грабли могли бы остановить его мяч, но играет, не убрав перед этим грабли. Игрок выполняет патт, и эти грабли действительно останавливают его мяч.

Пример ситуации, в которой игрок не получает штраф:

- Грабли были оставлены между *паттинг-грином* и *бункером* предыдущей группой. Игрок, которому предстоит патт вниз по склону в сторону *бункера*, видит грабли, но оставляет их, поскольку они могли бы остановить его мяч в случае слишком сильного патта. Игрок выполняет патт, и эти грабли действительно останавливают его мяч.

11.2b 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 рельефа 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).

11.2c Место, с которого должен играть намеренно отклоненный или остановленный мяч

Если имеются *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 рельеф:

(1) **Удар был выполнен с любого места, кроме паттинг-гринга.** Игрок должен использовать рельеф, 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-гринга. Игрок должен *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей *области рельефа* (см. Правило 14.3):

Точка-ориентир: Приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя.

Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира: Одна *длина клюшки*, но со следующими ограничениями:

Ограничения на местоположение области рельефа:

Должна находиться 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-гринге. Игрок должен установить первоначальный мяч или другой мяч на приблизительно определенное место, где мяч пришел бы в состояние покоя, используя процедуры *возвращения* мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.
- Если бы мяч пришел в состояние покоя за пределами гольф-поля. Игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

Интерпретации Правила 11.2c(1):

11.2c(1)/1 – Варианты действий, когда мяч мог прийти в состояние покоя в штрафной области

Когда движущийся мяч намеренно отклонен или остановлен, и приблизительно определено, что он пришел бы в состояние покоя в *штрафной области*, то у игрока есть выбор: *вбросить* мяч в *штрафной области* (Правило 11.2с(1)) или использовать рельеф для *штрафной области* (Правило 17.1d).

Если игрок решает использовать рельеф для *штрафной области*, потому что он не хочет *вбрасывать* мяч в *области рельефа* в *штрафной области*, то при использовании рельефа по Правилу 17.1d игрок должен приблизительно определить точку, в которой мяч в последний раз пересек бы границу *штрафной области*.

(2) **Удар выполнен с паттинг-гринга.** Этот удар не засчитывается, а первоначальный мяч или другой мяч должен быть *возвращен* на 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

11.3 Намеренное перемещение предметов или изменение условий с целью повлиять на движущийся мяч

Когда мяч находится в движении, игроку не разрешается намеренно совершать какое-либо из следующих действий с целью повлиять на то, где мяч мог бы прийти в состояние покоя (как мяч самого игрока, так и мяч другого игрока):

- Изменять физические условия, совершая какие-либо действия, перечисленные в Правиле 8.1a (например, укладывать на место дивот или придавливать 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
- Любое другое снаряжение игрока (но не мяч в состоянии покоя в любом месте, кроме *паттинг-гринга*, и не маркер мяча в любом месте *гольф-поля*).

Удаление флажка из лунки (в том числе, обслуживание флажка) во время движения мяча регламентируется Правилем 13.2, а не этим Правилем.

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).

Интерпретации Правила 11.3:

11.3/1 – Не имеет значения, к какому результату привели действия с целью повлиять на движущийся мяч

Правило 11.3 применяется, когда игрок или *кедди* предпринимает намеренное действие с целью повлиять на движущийся мяч, и игрок нарушает это Правило, даже если такое намеренное действие не повлияло на то, где мяч пришел в состояние покоя.

Примеры ситуаций, в которых игрок получает *основной штраф* по Правилу 11.3, и в *игре на счет ударов* должен играть мяч с места, в котором тот пришел в состояние покоя:

- Мяч игрока лежит в *основной области* у подножья склона. Игрок выполняет *удар*, и пока его мяч катится назад вниз по склону, игрок придавливает торчащий кусок дерна с целью не допустить плохого *положения мяча*, когда тот придет в состояние покоя.
- Игрок полагает, что грабли, лежащие на земле, могут остановить или отклонить движущийся мяч другого игрока, поэтому игрок поднимает грабли.

Примеры ситуаций, в которых игрок не получает штраф, и в *игре на счет ударов* должен играть мяч с места, в котором тот пришел в состояние покоя:

- Мяч игрока лежит в *основной области* у подножия склона. Игрок выполняет *удар*, и мяч начинает скатываться назад вниз по склону. Не зная, что мяч вновь катится туда, откуда он был сыгран, игрок придавливает торчащий кусок дерна без какого-либо намерения повлиять на место, где мяч может прийти в состояние покоя. Штрафа не будет даже в том случае, если мяч действительно придет в состояние покоя в области, где был придавлен дерн.
- После выполнения *удара* и пока мяч находится в движении, игрок поднимает лежащие рядом грабли, чтобы передать их другому игроку, которому предстоит *удар из бункера*. Мяч игрока прокатывается через область, из которой он поднял грабли.

IV. Специальные Правила для бункеров и паттинг-гринов

Правила 12 – 13

Правило 12 Бункеры

Назначение Правила:

Правило 12 является особым Правилom 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.

Рисунок 12.1: 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 в аномальном состоянии или неотъемлемого объекта гольф-поля*, которые касаются песка в *бункере* или расположены на поверхности земли в месте, где обычно находится песок в *бункере*.

Если мяч лежит на почве, траве, другом растущем или закрепленном природном объекте внутри границ *бункера*, но не касается песка, то мяч не находится в *бункере*.

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.

12.2а Удаление свободных помех и подвижных препятствий

Перед тем, как играть мяч из *бункера*, игрок может удалять *свободные помехи* по Правилу 15.1 и *подвижные препятствия* по Правилу 15.2.

Во время этих действий разрешается также касание или перемещение песка в *бункере* в разумных пределах.

Интерпретации Правила 12.2а:

12.2а/1 – Улучшение, полученное в результате удаления из бункера свободной помехи или подвижного препятствия

При удалении из *бункера свободной помехи* или *подвижного препятствия* часто бывает, что вместе с таким объектом перемещается и песок; если это *улучшает условия, влияющие на удар*, то штрафа нет, если действия, совершенные для удаления *свободной помехи* или *подвижного препятствия*, являлись разумно необходимыми (Правило 8.1b (2)).

Например, игрок около своего мяча удаляет сосновую шишку и протягивает ее так, что убирает горку песка из области своего планируемого свинга, тем самым *улучшая условия, влияющие на удар*.

Игрок мог использовать для удаления сосновой шишки способ, который затрагивал бы окружение в меньшей степени (например, мог поднять сосновую шишку непосредственно вверх, а не протягивать ее позади мяча). Поскольку действия игрока в этой ситуации не являются разумно необходимыми, игрок получает штраф за нарушение Правила 8.1а (Улучшение условий, влияющих на удар).

12.2b Ограничения на касание песка в бункере

(1) **Когда касание песка приводит к штрафу.** До выполнения удара по мячу, находящемуся в *бункере*, игроку не разрешается:

- 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 Правилom 7.1a, или случаев удаления *свободных помех* и *подвижных препятствий*, разрешенных Правилom 12.2a),

при выполнении тренировочного свинга, или

при выполнении замаха для удара.

(2) **Когда касание песка не приводит к штрафу.** За исключением случаев, указанных в п.(1), это Правило не запрещает игроку касаться 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 *возвращает* его на место или совершает другие действия согласно Правилу,
- Опирается на клюшку, чтобы отдохнуть, сохранить равновесие или избежать падения, или
- Ударяет по песку в раздражении или гневe.

Однако игрок получает **основной штраф**, если касание им песка *улучшает условия, влияющие на удар* в нарушение Правилa 8.1a. (см. также Правилa 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 Правилom 12.2b(1), и
- Разравнивать песок в *бункере* с целью ухода за *гольф-полем* без штрафа, предусмотренного Правилom 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
- Эта область песка в *бункере* находится на *линии игры* игрока для следующего удара вне *бункера*.

Однако, если сыгранный из *бункера* мяч вновь попадает в этот *бункер* или игрок использует рельеф, *вбрасывая* мяч в этом *бункере*, то все ограничения, предусмотренные Правилами 12.2b(1) и 8.1a для игры в *бункере*, снова применяются для игры этим мячом.

Штраф за нарушение Правилa 12.2: Основной штраф.

Интерпретации Правилa 12.2b(3):

12.2b(3)/1 – Игроку разрешается разравнивать песок в бункере с целью ухода за гольф-полем после того, как он использовал рельеф вне бункера

После того, как мяч был сыгран из *бункера*, игрок по Правилу 12.2b(3) может разравнивать песок в этом *бункере* с целью ухода за *гольф-полем* без штрафа, предусмотренного Правилем 8.1a (Неразрешенные действия). Выражение «был сыгран из *бункера*» в Правиле 12.2b(3) также включает в себя использование рельефа вне *бункера*.

Например, игрок решает использовать рельеф для неиграемого мяча вне *бункера* со штрафом в два удара по Правилу 19.3b (рельеф назад-по-линии). Перед тем, как *вбросить* мяч, используя процедуру рельефа назад-по-линии вне *бункера*, или, *вбросив* мяч, но до выполнения своего следующего удара, игрок разравнивает следы обуви в *бункере* на *линии игры*. Применяется Правило 12.2b(3) и штрафа нет.

Даже если бы игрок разровнял *бункер* до того, как *вбросить* мяч вне *бункера*, штрафа бы не было, при условии, что у игрока были намерения использовать рельеф вне *бункера*.

Интерпретации Правила 12.2b:

12.2b/1 – Ограничения Правила 12.2b применяются в отношении горки из песка из норы животного в бункере

Если мяч игрока лежит в *бункере* на горке из песка, которая является частью *норы животного*, или рядом с такой горкой, то касание этой горки из песка также ограничено Правилем 12.2b(1).

Тем не менее, игрок может использовать рельеф от *норы животного* (которая является участком в аномальном состоянии) по Правилу 16.1c.

12.2b/2 – Когда игроку разрешается зондировать поверхность в бункере

В интерпретации 8.1a/7 подтверждается, что игрок без штрафа может зондировать поверхность земли в любом месте *гольф-поля* (в том числе, в *бункере*) с целью проверить, могут ли корни деревьев, камни или *препятствия* помешать его удару, при условии, что игрок не *улучшает условия, влияющие на удар*.

Например, если мяч игрока приходит в состояние покоя в *бункере* около дренажной трубы, игрок может использовать *подставку-ти* для зондирования песка, чтобы определить размеры этой дренажной трубы и то, помешает ли она удару игрока.

Однако, если такое зондирование проводится с целью протестировать состояние песка, то игрок нарушает Правило 12. 2b(1).

12.2b/3 – Правило 12.2 по-прежнему применяется и в ситуации, когда игрок поднял свой мяч в бункере, чтобы использовать рельеф, но еще не решил, где ему использовать рельеф – внутри бункера или снаружи

Если игрок поднял мяч из *бункера*, чтобы использовать рельеф по Правилу, но еще не решил, какой вариант рельефа использовать, то продолжают применяться ограничения Правила 12.2b(1).

Например, если удар игрока из *области-ти* в *бункер* привел к неиграемой ситуации, и он пытается решить, вернуться ли обратно в *область-ти*, чтобы сыграть со штрафом *удар-и-расстояние*, использовать рельеф в *бункере* или использовать рельеф назад-по-линии вне

бункера, то игрок нарушает Правило 12.2b, если он намеренно тестирует состояние песка в этом *бункере* или касается песка в ходе тренировочного свинга.

Однако, подобно тому, как Правило 12.2b(1) больше не применяется после того, как игрок сыграл мяч, и мяч находится вне *бункера*, Правило 12.2b(1) также не применяется и после того, как игрок решает использовать рельеф вне *бункера*, при условии, что рельеф вне *бункера* и в самом деле будет использован.

12.3 Специальные правила рельефа для мяча, находящегося в бункере

Если мяч находится в *бункере*, то могут применяться специальные Правила рельефа в следующих ситуациях:

- Вмешательство участка в аномальном состоянии (Правило 16.1с),
- Вмешательство опасной ситуации с животным (Правило 16.2), и
- Неиграемый мяч (Правило 19.3).

Правило 13 Паттинг-грин

Назначение Правила:

Правило 13 является особым Правилom для применения на паттинг-гринaх. Паттинг-гринa специально подготовлены для игры мячом по поверхности земли, на каждом из них для указания местоположения лунки установлен флажок, в связи с этим применяются несколько иные Правила, чем при игре в других областях гольф-поля.

13.1 Действия, которые разрешаются или предписываются на паттинг-гринaх

Назначение Правила:

Это Правило разрешает игроку совершать на паттинг-грине действия, которые обычно не разрешены вне паттинг-гринa - например, маркировать, поднимать, очищать мяч и возвращать его на место, а также устранять повреждения паттинг-гринa, удалять на нем песок и рассыпанную почву. Если на паттинг-грине был случайно сдвинут мяч или маркер мяча, то штрафа нет.

13.1a Когда мяч находится на паттинг-грине

Мяч находится на *паттинг-грине*, если любая часть мяча:

- Касается *паттинг-гринa*, или
- Лежит на чем-либо или внутри чего-либо (например, на *свободной помехе* или *препятствии*) и при этом находится в пределах границ *паттинг-гринa*.

Если мяч одновременно находится на *паттинг-грине* и в другой области гольф-поля, см. Правило 2.2с.

13.1b Маркировка, поднятие и очистка мяча на паттинг-грине

Мяч, который находится на *паттинг-грине*, может быть поднят и очищен (см. Правило 14.1).

Местоположение мяча должно быть *замаркировано* до его поднятия, и этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

13.1с Улучшения, разрешенные на паттинг-грине

Во время *раунда* и во время остановки игры по 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 в каком-либо другом месте *гольф-поля*) могут быть удалены без штрафа.

(2) **Устранять повреждения.** Игрок без штрафа может устранять повреждения на *паттинг-грине*, совершая разумно необходимые действия, чтобы как можно точнее вернуть поверхность *паттинг-грина* 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-грина*, совершая действия, которые превышают разумно необходимые действия для восстановления поверхности *паттинг-грина* к ее первоначальному состоянию (например, создавая дорожку к *лунке* или используя неразрешенный предмет), то игрок получает **основной штраф** за нарушение Правила 8.1а.

«Повреждения *паттинг-грина*» означает любые повреждения, нанесенные человеком или *внешним фактором*, такие как:

- Следы от мячей, следы от 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,
- Следы *животных* или отпечатки копыт, и
- Заглубившиеся объекты (например, камни, желуди или *подставки-ти*).

Однако к «повреждениям *паттинг-грина*» не относится какое-либо повреждение или обстоятельство, которое:

- Является результатом регулярных работ по поддержанию *паттинг-грина* 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, области без травяного покрова либо области болеющей или неровной травы), или
- Возникло в результате естественного износа *лунок*.

Интерпретации Правила 13.1с(2):

См. 8.1b/7 в отношении того, можно ли устранять повреждение, если оно частично находится на паттинг-грине, а частично – вне паттинг-грина.

13.1с(2)/1 – Случайное повреждение линии игры на паттинг-грине может быть устранено

Игрок имеет право на такие *условия, влияющие на удар*, которые он имел, когда его мяч пришел в состояние покоя, если только причиной повреждения не был сам игрок или *природные силы* (Правило 8.1d). Тем не менее, повреждение, которое игрок нанес *паттинг-грину* на своей *линии игры*, может быть устранено по Правилу 13.1с (2).

Например, если игрок при оценке *линии игры* оставляет следы от шипов, то он может предпринять разумно необходимые действия для устранения этих повреждений.

13.1с(2)/2 – Поврежденная лунка является частью повреждения паттинг-грин

Повреждение *лунки* приравнивается Правилу 13.1с к повреждению *паттинг-грин*. Игрок может исправить поврежденную *лунку*, если только такое повреждение не является естественным износом, которое по Правилу 13.1с исправлять не разрешается.

Например, если *лунка* была повреждена при удалении *флажка*, то по Правилу 13.1с она может быть исправлена игроком, даже если повреждение изменило ее размеры.

Однако, если *лунка* была повреждена, а игрок не может исправить это повреждение (например, *лунку* не удастся вновь сделать круглой), или если *лунка* перестала быть круглой в результате естественного износа (и поэтому игрок не может ее исправлять), то игрок должен обратиться за помощью к *Комитету*.

13.1с(2)/3 – Игрок может обратиться за помощью к Комитету, если он не может сам устранить повреждение на паттинг-грине

Если игрок не может устранить повреждение на *паттинг-грине*, например, углубление от клюшки или просевшую заглушку прежней *лунки*, то игрок может попросить *Комитет* устранить это повреждение.

Если *Комитет* также не может устранить это повреждение, а мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, то *Комитет* может рассмотреть вопрос о предоставлении игроку релифа по Правилу 16.1, объявив поврежденную область *ремонтируемым участком*.

13.1d 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) **Нет штрафа 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:

- *Возвратить* этот мяч на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2), или
- Установить *маркер мяча*, чтобы *замаркировать* это первоначальное местоположение мяча.

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.

Интерпретации Правила 13.1d(1):

13.1d(1)/1 – Случайный сдвиг мяча или маркера мяча на паттинг-грине не штрафуются

Следующие ситуации являются примерами случайных действий по Правилу 13.1d(1):

- Перед выполнением удара игрок совершает обычные действия около мяча, например, выполняет около мяча тренировочные свинги или выполняет адресацию к мячу, установив паттер на землю около мяча.
- Игрок роняет монету или клюшку, попадает по мячу и вызывает его *сдвиг*.
- *Партнер* или *противник* игрока, или кто-либо из их *кедди* ненамеренно *сдвигает* мяч или *маркер мяча*, например, задевает мяч ногой, роняет что-либо на мяч или придавливает *маркер мяча*.
- Игрок непреднамеренно наступает на *маркер мяча*, и тот прилипает к подошве его обуви.

В этих примерах случайного *сдвига* мяч или *маркер мяча* необходимо *возвратить* на место, и штрафа нет никому из игроков. Если неизвестно точное место, откуда мяч или *маркер мяча* был *сдвинут*, это место должно быть определено приблизительно (Правило 14.2с).

(2) **Когда возвращать на 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 *возвращен* на первоначальное место:

- Мяч уже был поднят и затем возвращен на место. Мяч должен быть *возвращен* 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 возвращен на место. Мяч должен играть с нового места (см. Правило 9.3)

Интерпретации Правила 13.1d(2):

13.1d(2)/1 – Мяч должен быть возвращен на место, если он сдвинулся после того, как был установлен при использовании рельефа

Мяч игрока находится на *паттинг-грине*, и существует вмешательство участка в *аномальном состоянии*. Игрок решает использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1d. После того, как мяч был установлен, он трактуется, как мяч, который был поднят и *возвращен* на место по Правилу 13.1d(2).

Например, мяч игрока находился во *временной воде* на *паттинг-грине*. Игрок решил использовать рельеф и установил мяч на место *ближайшей точки полного рельефа*. Пока игрок готовился выполнять удар, мяч *сдвинулся* в результате действия *природных сил*. Игрок должен *возвратить* мяч на место *ближайшей точки полного рельефа*.

13.1e Запрет на тестирование грина

Во время *раунда* и во время остановки игры по Правилу 5.7a игроку не разрешается намеренно совершать какое-либо из следующих действий, с целью протестировать *паттинг-грин* или *неверный грин*:

- Тереть поверхность, или
- Катать мяч.

Исключение – Тестирование грина 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-грина* или *неверного грина* в нарушение Правила 13.1e: Основной штраф.

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

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило I-2 (*Комитет может принять Местное правило, запрещающее игроку катать мяч на *паттинг-грине* только что завершенной лунки.*)

Интерпретации Правила 13.1e:

13.1e/1 – Не разрешается намеренное тестирование какого-либо *паттинг-грина*

Правило 13.1e запрещает игроку совершать на *паттинг-грине* или *неверном грине* два конкретных действия с целью получения информации о том, как по нему может катиться мяч. Оно не запрещает игроку совершать другие действия, даже если они имеют целью тестирование, или другие непреднамеренные запрещенные действия.

Пример действия, которое представляет собой нарушение Правила 13.1e:

- Игрок взлохмачивает или скребет траву на *паттинг-грине*, чтобы определить направление роста травинок.

Примеры действий, которые не являются нарушением Правила 13.1e:

- Игрок уступает своему *противнику* следующий патт и отбивает мяч по той же *линии игры*, которую сам игрок может впоследствии использовать, но он не делает это намеренно, чтобы получить информацию о *паттинг-грине*.
- Игрок кладет ладонь своей руки на поверхность *паттинг-грина* или на свою *линию игры*, чтобы определить влажность *паттинг-грина*. Несмотря на то, что игрок делает это для тестирования *паттинг-грина*, такое действие не запрещено Правилем 13.1e.
- Игрок вытирает мяч о поверхность *паттинг-грина* для очистки мяча от грязи.

13.1f Обязательный рельеф 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 рельеф.** Когда имеет место вмешательство *неверного грина*, игроку нельзя играть мяч, как он лежит.

Вместо этого игрок должен использовать рельеф без штрафа, *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области рельефа (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Ближайшая точка полного рельефа в той же области *гольф-поля*, в которой мяч пришел в состояние покоя.
- Размер области рельефа, определяемый от точки ориентира: Одна длина клюшки, **но** со следующими ограничениями:
- Ограничения на расположение области рельефа:

Должна находиться в той же области *гольф-поля*, что и точка-ориентир, и

Должна быть не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и,

Должна обеспечивать полный рельеф от какого-либо вмешательства *неверного грина*.

(3) **Рельф 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; Типовое Местное правило D-3 (*Комитет может принять Местное правило, не разрешающее рельеф в случае вмешательства неверного грина только в область планируемой стойки игрока*).

Рисунок 13.1f: Рельф при вмешательстве неверного грина

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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

13.2 Флажок

Назначение Правила:

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. Если движущийся мяч попадает во флажок, то, как правило, штрафа нет.

Это Правило применяется к мячу, сыгранному с любого места *гольф-поля* - как на *паттинг-грине*, так и вне его.

13.2a Флажок оставлен в лунке

(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 центр *лунки* и оставить его в таком 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 игрок это сделает, и движущийся мяч затем попадет во *флажок*, игрок получит **основной штраф**.

Интерпретации Правила 13.2a(1):

13.2a(1)/1 – Игрок имеет право оставить флажок в той позиции, в которой он оказался после предыдущей группы

Игрок имеет право играть *гольф-поле*, каким он его находит, в том числе, с такой позицией *флажка*, в которой его оставила предыдущая группа.

Например, если предыдущая группа установила *флажок* в *лунку* так, что он оказался наклоненным в сторону от игрока, то игрок имеет право играть с *флажком* в этой позиции, если сочтет это для себя выгодным.

Если при этом другой игрок или *кедди* установит *флажок* в центре *лунки*, то игрок может либо оставить его в этой позиции, либо вернуть *флажок* в предыдущую позицию.

(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* не разрешается 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 такие действия будут совершены, то игрок получит **основной штраф**.
- 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 не разрешается 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 получит **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).

Интерпретации Правила 13.2a(4):

13.2a(4)/1 – Если необслуживаемый флажок был удален без разрешения игрока, он может быть возвращен обратно

Если игрок решает играть, оставив *флажок* в *лунке*, а другой игрок удаляет *флажок* из *лунки* без разрешения игрока, *флажок* можно вернуть обратно в *лунку*, пока мяч игрока находится в движении.

Тем не менее, если действие другого игрока было нарушением Правила 13.2a(4), он не сможет избежать штрафа, если вернет *флажок* обратно.

13.2b Флажок удален из лунки

(1) **По желанию игрока флажок может быть удален из лунки.** Игрок может выполнять удар, когда *флажок* удален из *лунки*, так, чтобы его движущийся мяч не попал 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*.

Интерпретации Правила 13.2b(1):

13.2b(1)/1 – Человек, обслуживающий флажок, может стоять в любом месте

Человек, обслуживающий *флажок*, может стоять в любом месте, когда придерживает *флажок* в лунке, над лункой или рядом с лункой.

Например, человек, обслуживающий *флажок*, может стоять непосредственно позади лунки или с любой стороны от лунки, чтобы не стоять на *линии игры* другого игрока.

13.2b(1)/2 – Игрок может выполнять удар, придерживая флажок

Правило 13.2b(1) позволяет игроку выполнять удар одной рукой, придерживая *флажок* другой рукой. Тем не менее, игроку нельзя использовать *флажок* для поддержания равновесия во время выполнения удара (Правило 4.3a).

Например, игрок может:

- Перед выполнением патта удалить одной рукой *флажок* из лунки и продолжать держать его, выполняя удар другой рукой.
- Одной рукой самому обслуживать оставленный в лунке *флажок* до и во время выполнения патта другой рукой. Во время или после выполнения удара одной рукой игрок может удалить *флажок* из лунки, но он не должен намеренно допускать ситуацию, когда движущийся мяч попадает во *флажок*.

(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:

- 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 рельеф согласно Правилу 11.2с.

Когда применяется штраф. Если человеком, который намеренно отклонил или остановил мяч, был какой-либо 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 11.2a, и включает случаи, когда движущийся мяч игрока попадает:

- В удаленный *флажок*, который намеренно расположен или оставлен в таком месте на земле, где бы он мог 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 отношении мяча игрока или *снаряжения* игрока приравниваются к действиям игрока).

13.2с 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 *возвращен* на место на край *лунки* (см. Правило 14.2).

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 13.2с: Основной штраф согласно Правилам 6.3b или 14.7a.

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

В игре на счет ударов игрок **дисквалифицируется**, если он не *забил* мяч в лунку, как это предписано Правилем 3.3с.

13.3 Мяч нависает над лункой

13.3a Время ожидания падения в лунку мяча, нависающего над лункой

Если какая-либо часть мяча нависает над кромкой *лунки*:

- Игроку предоставляется разумное время, чтобы приблизиться к лунке и дополнительные десять секунд ожидания, чтобы проследить, 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.

Интерпретации Правила 13.3a:

13.3a/1 – Значение выражения «разумное время, чтобы приблизиться к лунке»

Время, чтобы приблизиться к лунке, которое считается разумным, зависит от обстоятельств удара и включает в себя время естественной или спонтанной реакции игрока на то, что мяч не попал в лунку.

Например, игрок, мог сделать *удар* со значительного удаления от *паттинг-грина*, и ему могло потребоваться несколько минут, чтобы приблизиться к *лунке*, поскольку другие игроки делали свои *удары* и шли к *паттинг-грину*. Или возможно игроку пришлось двигаться к *лунке* не напрямую, а обходя *линии игры* других игроков на *паттинг-грине*.

13.3b 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 *возвращен* на место 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 *возвращенный* на место 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:

- 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)**. Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).

Интерпретации Правила 13.3b:

13.3b/1 – Что делать, если мяч игрока, нависавший над лункой, сдвинулся, когда игрок удалил флажок

Если мяч игрока, нависавший над *лункой*, *сдвинулся* после того, как игрок удалил *флажок*, он должен действовать следующим образом:

- Если имеются *знание или уверенность*, что *сдвиг* мяча был вызван удалением игроком *флажка*, то мяч надлежит *возвратить* на место на край *лунки*, и применяется Правило 13.3b. Считается, что мяч пришел в состояние покоя, и время ожидания согласно Правилу 13.3a больше не применяется. Штрафа для игрока нет, поскольку *флажок* является *подвижным препятствием* (Правило 15.2a(1)).
- Если *сдвиг* мяча не был вызван удалением игроком *флажка*, и мяч попал в *лунку*, то применяется Правило 13.3a.
- Если мяч игрока был *сдвинут* на новое место, в котором он уже не нависает над *лункой*, но был *сдвинут* не в результате удаления *флажка*, а *природными силами*, то штрафа нет, и мяч должен играть с нового места (Правило 9.3).

V. Поднятие мяча и возврат его в игру (Правило 14)

Правило 14

Правило 14 Действия с мячом: маркировка, поднятие и очистка; возвращение на место; вбрасывание в области рельефа; игра с неверного места

Назначение Правила:

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 вернуть на место, то на первоначальное место должен быть установлен этот же мяч.
- Когда 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.

14.1a Местоположение мяча, который предстоит поднять и вернуть на место, должно быть замаркировано

Прежде чем поднять мяч по Правилу, предписывающему *возвратить* этот мяч на первоначальное место, игрок должен *замаркировать* это место, что означает:

- Поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом, или
- Удерживать клюшку на земле непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом.

Если место *замаркировано маркером мяча*, то после *возвращения* мяча на место 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

Если игрок поднимает мяч, чтобы согласно Правилу использовать рельеф, то ему не обязательно перед поднятием *маркировать* местоположение мяча.

Интерпретации Правила 14.1a:

14.1a/1 – Мяч может быть поднят любым способом

Допускаются любые способы поднятия мяча, при условии, что мяч не будет поднят способом, при котором намеренно тестируется *паттинг-грин* (Правило 13.1e).

Например, после того как местоположение мяча на *паттинг-грине* *замаркировано*, игрок может поднять его тыльной стороной паттера или отодвинуть в сторону клюшкой.

14.1a/2– Правильно маркировать мяч

Правило 14.1a использует выражения «непосредственно позади» и «непосредственно рядом» в качестве меры, обеспечивающей достаточно точное обозначение местоположения поднятого мяча, для того чтобы игрок *возвратил* мяч строго на место.

Маркер мяча можно устанавливать в любом месте около мяча, при условии, что он будет расположен непосредственно рядом с мячом, в том числе перед мячом или сбоку от мяча.

14.1b 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.

Если *кедди* поднимает мяч без разрешения игрока, когда мяч находится в любом месте, кроме *паттинг-грины*, игрок получает **один удар штрафа** (см. Правило 9.4).

14.1c Очистка поднятого мяча

Мяч, поднятый с *паттинг-грины*, может быть очищен всегда (см. Правило 13.1b).

Мяч, поднятый в любом другом месте, может быть очищен всегда, **за исключением** ситуаций, когда он поднят:

- Чтобы осмотреть мяч на предмет наличия порезов и трещин. Очистка не разрешена (см. Правило 4.2с(1))
- Для идентификации мяча. Очистка разрешена только в той мере, которая необходима для идентификации. (см. Правило 7.3).
- Потому, что мяч 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(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).

Интерпретации Правила 14.1с:

14.1с/1 – Игрок должен проявлять осторожность в случаях, когда поднятый мяч нельзя очищать

Если игрок применяет любое из четырех Правил, упомянутых в Правиле 14.1с, в которых мяч очищать не разрешено, то игроку следует избегать определенных действий, потому что, несмотря на отсутствие намерения очистить мяч, само действие может привести к тому, что мяч будет очищен.

Например, если игрок поднимает свой мяч, к которому прилипла трава и грязь, и бросает его своему *кедди*, который ловит мяч полотенцем, то велика вероятность, что часть травы или грязи с мяча будет удалена, а это в свою очередь будет означать, что мяч будет очищен. Аналогично, если игрок кладет такой мяч в свой карман или бросает его на землю, то эти действия могут привести к удалению с мяча части травы или грязи, а это в свою очередь будет означать, что мяч будет очищен.

Однако, если игрок после поднятия мяча совершает подобные действия, и известно, что перед поднятием мяча тот был чистым, то игрок не получает штраф, поскольку очистки мяча не произошло.

14.2 Возвращение мяча на место

Это Правило применяется каждый раз, когда мяч поднят или *сдвинут*, и другое Правило предписывает *возвратить* его на место.

14.2а Должен использоваться первоначальный мяч

При *возвращении* мяча на 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 стал недоступным.
- Первоначальный мяч оказался порезан или треснут (см. Правило 4.2с),
- Игра возобновляется после того, как она была остановлена (см. Правило 5.7d), или
- Другой игрок сыграл первоначальным мячом игрока, как *неверным мячом* (см. Правило 6.3с(2)).

14.2b Кто и как должен возвращать мяч на место

(1) **Кто может возвращать мяч на место:** Согласно Правилам мяч игрока может быть *возвращен* на место только:

- Игроком, или
- Другим человеком, который поднял этот мяч или вызвал его *сдвиг* (даже если ему это не разрешалось Правилами).

Если игрок сыграет мяч, который был *возвращен* на место кем-либо, не имеющим на это права, игрок получает **один удар штрафа**.

(2) **Как мяч должен быть возвращен на место.** Мяч должен быть *возвращен* на место следующим образом: мяч необходимо положить на требуемое место и отпустить его так, чтобы он остался на этом месте.

Если игрок сыграет мяч, который был *возвращен* неправильным способом, но на требуемое место, игрок получает **один удар штрафа**.

Интерпретации Правила 14.2b(2):

14.2b(2)/1 – Игрок вбрасывает мяч, когда мяч надлежит вернуть на место

Если игрок *вбрасывает* мяч, когда Правила предписывают ему *возвратить* мяч на место, это означает, что мяч был *возвращен* на место неправильным способом. Если игрок *возвращает* мяч неправильным способом, но в требуемом месте (в том числе, когда игрок *вбрасывает* мяч, и он приходит в состояние покоя в требуемом месте), он получает один удар штрафа, если мяч был сыгран без исправления этой ошибки по Правилу 14.5 (Исправление ошибки, допущенной при замене, возвращении на место, вбрасывании или установке мяча).

Но если игрок *вбросил* мяч, и этот мяч пришел в состояние покоя где-либо, кроме требуемого места, то он получает *основной штраф* за игру с *неверного места*, если мяч был сыгран без исправления этой ошибки.

Например:

- В игре на счет ударов игрок *сдвигает* свой мяч во время поиска, и от него требуется *возвратить* мяч на место без штрафа. Вместо того, чтобы *возвратить* мяч на первоначальное место или на приблизительно определенное место, игрок *вбрасывает* мяч в этом месте, мяч отскакивает и приходит в состояние покоя в другом месте, с которого игрок и играет мяч. Считается, что игрок *возвратил* мяч на место неправильным способом, а также сыграл с *неверного места*. Поскольку нарушения игроком Правил были комбинацией нарушения процедуры (*возвращение* мяча на место неправильным способом в нарушение Правила 14.2b(2)) и игры с *неверного места* в нарушение Правила 14.7a, то игрок в общей сложности получит два удара штрафа по Правилу 14.7a (см. Правило 1.3c(4) – Применение штрафов при множественных нарушениях).

14.2c Место, на которое должен быть возвращен мяч

Мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно), **за исключением** случаев, когда мяч должен быть *возвращен* 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 *возвращен* 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 *возвращен* на место, то эту *свободную помеху* не нужно возвращать обратно.

Чтобы узнать, какие ограничения накладываются на удаление *свободных помех* перед *возвращением* на место поднятого или *сдвинутого* мяча, см. Правило 15.1a, Исключение 1.

Интерпретации Правила 14.2с:

14.2с/1 – При возвращении на место мяч может быть сориентирован в любом направлении

При *возвращении* поднятого мяча на место принципиальным моментом с точки зрения Правил является только его местоположение. Мяч при *возвращении* на место может быть сориентирован в любом направлении (например, линию его логотипа можно повернуть в нужную сторону), при условии, что вертикальное расстояние от мяча до земли остается неизменным.

Например, при использовании Правила, которое не разрешает очищать мяч, игрок поднимает свой мяч с прилипшим на него кусочком грязи. При *возвращении* мяча на первоначальное место мяч может быть сориентирован в любом направлении (например, повернут так, чтобы мешающий кусочек грязи был направлен к *лунке*).

Тем не менее, игроку не разрешается *возвращать* мяч на место так, чтобы он оказался лежащим на этом кусочке грязи, если только именно в этой позиции мяч не лежал до того, как был поднят. «Место», на котором находится мяч, включает в себя и вертикальную составляющую относительно земли.

14.2с/2 – Удаление свободных помех с того места, на которое надлежит вернуть мяч

В Исключении 1 к Правилу 15.1а четко указано, что до *возвращения* мяча на место игроку не разрешается удалять *свободную помеху*, перемещение которой могло бы вызвать *сдвиг* мяча, находящегося в состоянии покоя. Но бывают ситуации, когда *свободная помеха* может *сдвинуться* либо при поднятии мяча, либо перед *возвращением* мяча на место, и игроку в этом случае не требуется возвращать обратно *свободную помеху* ни до, ни после *возвращения* мяча на место.

Например:

- Игрок *маркирует* и поднимает свой мяч в *основной области* после того, как его об этом попросили, поскольку его мяч мешает игре другого игрока. В результате поднятия мяча смещается отдельная веточка, лежавшая вплотную к мячу. От игрока не требуется возвращать обратно эту веточку при *возвращении* мяча на место.
- Игрок *маркирует* и поднимает свой мяч в *бункере*, чтобы посмотреть, не порезан ли он. В процессе поднятия мяча листок, лежавший непосредственно позади *маркера мяча*, уносит ветром. От игрока не требуется возвращать обратно листок при *возвращении* мяча на место.

14.2d На какое место возвращать мяч, если первоначальное положение мяча изменилось

Если *положение* поднятого или *сдвинутого* мяча, который должен быть *возвращен* на место, изменилось, то игрок должен *возвратить* мяч на место следующим образом:

(1) **Мяч находился в песке.** Если мяч находился в состоянии покоя в песке, будь то в *бункере* или в каком-либо другом месте *гольф-поля*, то:

- При *возвращении* мяча на его первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2с), 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 где-либо, кроме песка, то игрок должен *возвратить* мяч на место, установив его 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 14.2с),
- 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 *возвратить* мяч на место 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.

Интерпретации Правила 14.2d(2):

14.2d(2)/1 – Измененное положение может оказаться «ближайшим местом, в котором положение мяча будет наиболее похожим»

Если *положение мяча* игрока изменилось, когда мяч был поднят или *сдвинут*, и мяч должен быть *возвращен* на место, то измененное *положение* может оказаться ближайшим местом, в котором *положение мяча* будет наиболее похожим на первоначальное *положение мяча*, и от игрока может потребоваться сыграть мяч из измененного *положения*.

Например, мяч игрока пришел в состояние покоя на фэрвее в углублении от дивота. Другой игрок играет этим мячом, полагая, что это его мяч, и делает углубление от дивота немного глубже. Если в пределах одной *длины клюшки* нет другого подобного углубления от дивота, то ближайшим местом с *положением*, наиболее похожим на первоначальное *положение*, будет место в изменившемся углублении от дивота.

14.2e Что делать, если возвращенный на место мяч не остается на первоначальном месте

Если игрок пытается *возвратить* мяч на место, но мяч не остается на своем первоначальном месте, то игрок должен повторить попытку.

Если мяч снова не остается на этом месте, то игрок должен *возвратить* мяч на место, установив этот мяч на ближайшее место, 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*.

Интерпретации Правила 14.2е:

14.2е/1 – Игрок должен использовать рельеф со штрафом, если место, где мяч остается в состоянии покоя, оказывается ближе к лунке

При выполнении Правила 14.2е существует вероятность, что единственным местом в той же *области гольф-поля*, где мяч будет оставаться в состоянии покоя, окажется место ближе к лунке. В таких обстоятельствах игрок должен использовать рельеф со штрафом в соответствии с разрешенным Правилom.

Игроку не разрешается вдавливать мяч в землю, чтобы он оставался на месте (см. 8.2b/1).

Например, мяч игрока приходит в состояние покоя вплотную к граблям, лежащим на склоне *бункера*, и когда игрок убирает грабли, мяч скатывается вниз. Игрок пытается *возвратить* мяч на место, как это требуется, но тот не остается на месте. Игрок безуспешно следует процедуре Правила 14.2е и понимает, что в этом *бункере* для установки мяча нет другого места, кроме как ближе к лунке.

В этом случае игрок должен использовать рельеф для неиграемого мяча – либо применяя рельеф *удар-и-расстояние* с одним ударом штрафа (Правило 19.2a), либо применяя рельеф назад-по-линии вне *бункера* с двумя ударами штрафа (Правило 19.3b).

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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(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).

Общие интерпретации Правила 14.2:

14.2/1 – Нет необходимости возвращать мяч на первоначальное место, если игрок будет играть с другого места

Когда мяч игрока должен быть *возвращен* на первоначальное место, то игроку не нужно *возвращать* мяч на это место, если он хочет использовать рельеф по Правилу или сыграть мяч с другого места.

Например, если мяч игрока находился в состоянии покоя в *штрафной области* и был *сдвинут внешним фактором* (Правило 9.6), то игроку не нужно *возвращать* мяч на место перед тем, как использовать рельеф для *штрафной области*.

Он может *возвратить* мяч на место, а затем использовать рельеф для *штрафной области* или может сразу использовать рельеф для *штрафной области*.

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 по Правилу 14.3с(2).

Если игрок перед *вбрасыванием* или во время *вбрасывания* *улучшает область рельефа*, см. Правило 8.1.

14.3a 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.

14.3b Мяч должен вбрасываться правильным способом

Игрок должен *вбрасывать* мяч правильным способом, что означает соответствие всем трем нижеперечисленным пунктам:

(1) **Мяч должен вбрасывать игрок.** 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, 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 придет 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.

Рисунок 14.3b: Вбрасывание с высоты колена

Интерпретации Правила 14.3b(2):

14.3b(2)/1 – При вбрасывании с высоты колена мяч может пролететь только короткое расстояние

Правило 14.3b(2) и Определение «*вбросить*» предписывают игроку *вбрасывать* мяч с высоты его колена в положении стоя. Но, хотя мяч и должен находиться в фазе полета, чтобы считаться *брошенным* (а не установленным), мяч не всегда будет пролетать расстояние от колена игрока до земли.

Например, у игрока есть вмешательство *участка в аномальном состоянии*, а *область рельефа* для игрока находится на крутом склоне. Если для *вбрасывания* мяча игрок встанет ногами у основания склона и повернется в сторону склона, то возможно, что мяч после *вбрасывания* пролетит совсем короткое расстояние, хотя он и был *брошен* с высоты колена.

(3) **Мяч должен вбрасываться в области рельефа.** Мяч должен быть *брошен* в *области рельефа*. Игрок при *вбрасывании* мяча может стоять как внутри *области рельефа*, так и вне ее.

Если мяч *брошен* 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 14.3с(2).

Если игрок заново не *вбрасывает* мяч, 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 релифа*, то игрок получает **один удар штрафа** (игрок не сыграл мяч с *неверного места*, что запрещено Правилем 14.7а).
- **Однако**, если мяч был сыгран с места, находящегося за пределами *области релифа*, или был сыгран, будучи установлен, в то время как требовалось его *вбросить* (неважно, где он пришел в состояние покоя), то игрок получает **основной штраф**.

14.3с Мяч, брошенный правильным способом, должен прийти в состояние покоя в области релифа

Это Правило применяется только тогда, когда мяч *вброшен* правильным способом согласно Правилу 14.3b.

(1) **Игрок завершил процедуру использования релифа, когда мяч, брошенный правильным способом, пришел в состояние покоя в области релифа.** Мяч должен прийти в состояние покоя в *области релифа*.

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:

- Если мяч пришел в состояние покоя в *области релифа*, то игрок завершил процедуру использования релифа и должен играть мяч, как он лежит.
- Если мяч пришел в состояние покоя за пределами *области релифа*, то игрок должен использовать процедуры, предусмотренные Правилем 14.3с(2).

В любом из этих случаев никто из игроков не получает штраф, если мяч, *вброшенный* правильным способом, случайно попадает в какого-либо человека, *снаряжение* или другой *внешний фактор* перед тем, как прийти в состояние покоя.

Исключение – Мяч, брошенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком: Чтобы узнать порядок действий, когда *вброшенный* мяч был намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком, перед тем как прийти в состояние покоя, см. Правило 14.3d.

Интерпретации Правила 14.3с(1):

14.3с(1)/1 – Что делать, если брошенный мяч сдвигается после того, как пришел в состояние покоя, касаясь ноги игрока или его снаряжения

Игрок *вбрасывает* мяч правильным способом, но мяч случайно остановлен его ногой или *снаряжением* (например, *подставкой-ти*, обозначающей *область релифа*) и приходит в состояние покоя в *области релифа*. Штрафа нет, считается что игрок завершил процедуру использования релифа, и мяч должен играть, как он лежит.

Если мяч *сдвигается*, когда игрок убирает ногу или *снаряжение*, то игрок должен *возвратить* мяч на место по Правилу 9.4, но штраф не получает, так как *сдвиг* мяча был результатом разумно необходимых действий при использовании релифа в соответствии с

Правилom (см. Исключение 4 к Правилу 9.4 – Случайный сдвиг мяча в любом месте, кроме паттинг-гринa, во время применения Правилa).

(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 также приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен завершить процедуру использования рельефа, установив мяч с помощью процедур *возвращения* мяча на место, 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 мяч на ближайшее место, где мяч останется в состоянии покоя, с ограничениями, предусмотренными Правилom 14.2e.

Рисунок 14.3с: Мяч должен быть брошен и прийти в состояние покоя в области рельефа

Интерпретации Правилa 14.3с(2):

14.3с(2)/1 – Если мяч был дважды брошен правильным способом и пришел в состояние покоя за пределами области рельефа, то он может быть установлен за пределами области рельефа

Если игрок должен завершить процедуру *вбрасывания*, установив мяч согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e, эта процедура может закончиться установкой игроком мяча за пределами *области рельефа*.

Например, если игрок повторно *вбрасывает* мяч правильным способом близко к краю *области рельефа*, и мяч приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то игрок должен установить мяч на место, в котором мяч первый раз коснулся земли при повторном *вбрасывании*. Но если установленный мяч не остается на этом месте после двух попыток, то ближайшее место не ближе к *лунке*, где мяч останется в состоянии покоя, может оказаться как внутри, так и снаружи *области рельефа*.

14.3с(2)/2 – Куда устанавливать мяч, дважды брошенный правильным способом в области рельефа, в которой находится куст

Если игрок должен завершить процедуру *вбрасывания*, установив мяч в соответствии с Правилами 14.2b(2) и 14.2e, то может возникнуть необходимость попытаться установить мяч не на поверхности земли.

Например, если игрок *вбрасывает* в куст, находящийся в *области рельефа*, и после двух *вбрасываний* мяч приходит в состояние покоя за пределами *области рельефа*, то Правилo 14.3с(2) предписывает игроку, установить мяч в месте, в котором мяч в первый раз коснулся земли при повторном *вбрасывании*. Если при повторном *вбрасывании* мяч в первый раз коснулся куста, то куст также входит в понятие «земля», и игрок должен попытаться установить мяч там, где он в первый раз коснулся куста. Но если установленный мяч не

остается на этом месте после двух попыток, то игрок должен установить мяч на ближайшее место не ближе к *лунке*, где мяч останется в состоянии покоя, с учетом ограничений, указанных в Правиле 14.2е.

Общие интерпретации Правила 14.3с:

14.3с/1 – Область рельефа включает все, что в ней находится

Область рельефа игрока включает в себя высокую траву, кусты или что-либо другое растущее в ней. Если мяч, *вброшенный* игроком, пришел в состояние покоя в плохом *положении в области рельефа*, он тем не менее пришел в состояние покоя в *области рельефа*.

Например, игрок правильным способом *вбросил* свой мяч, и тот остался в кусте в *области рельефа*. Куст является частью *области рельефа*, поэтому мяч находится *в игре*, и игроку не разрешается повторно *вбрасывать* мяч в соответствии с Правилем 14.3с.

14.3с/2 – Мяч может быть вброшен в зоне, запрещенной для игры

При *вбрасывании* мяча по Правилу о рельефе игрок может *вбросить* мяч в *зоне, запрещенной для игры*, если эта зона является частью *области рельефа*. Однако после этого игрок должен использовать рельеф в соответствии с применимым Правилем.

Например, игрок может использовать рельеф для *штрафной области* и *вбросить* мяч в *зоне, запрещенной для игры*, на участке в *аномальном состоянии*. Но после того, как *вброшенный* мяч придет в состояние покоя в *области рельефа*, указанной в Правиле 17 (Рельеф в штрафной области), игрок будет должен использовать рельеф по Правилу 16.1f.

14.3d Что делать, если мяч, вброшенный правильным способом, намеренно отклонен или остановлен человеком

Для целей этого Правила считается, что *вброшенный* 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, чтобы эти *снаряжение*, объект или человек отклонили или остановили движущийся мяч.

Если мяч, *вброшенный* правильным способом, намеренно отклонен или остановлен каким-либо человеком (неважно в пределах или за пределами *области рельефа*) до того, как мяч пришел в состояние покоя:

- Игрок должен заново *вбросить* мяч, используя процедуры, предусмотренные Правилем 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 по Правилу 14.3с(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, что мяч придет в состояние покоя в области рельефа: Если мяч, *вброшенный* правильным способом, намеренно

отклонен или остановлен (неважно в пределах или за пределами *области рельефа*), когда отсутствует реальная возможность, что мяч придет в состояние покоя в *области рельефа*:

- Штрафа нет никому из игроков, и
- Считается, что *вброшенный* мяч пришел в состояние покоя за пределами *области рельефа*, и это *вбрасывание* учитывается в числе двух *вбрасываний*, которые требуются перед установкой мяча по Правилу 14.3с(2).

Штраф за игру мячом с неверного места или за игру мячом, который вместо вбрасывания был установлен в нарушение Правила 14.3: Основной штраф по Правилу 14.7а.

Если в результате одного действия или взаимосвязанных действий произошло множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(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
- *Возвращает* на 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*, то этот мяч находится *в игре*, даже если:

- Им был заменен первоначальный мяч, когда это не было разрешено Правилами, или
- Он был *возвращен* на место, *вброшен* или установлен (1) в *неверном месте*, (2) неправильным способом или (3) с использованием неприменимой процедуры.

Возвращенный на место мяч находится *в игре*, даже если *маркер мяча*, которым *замаркировано* его местоположение, не был удален.

Интерпретации Правила 14.4:

14.4/1 – Установленный мяч не является мячом в игре, если не было намерения ввести его в игру

Когда мяч установлен или *возвращен* на место на землю, необходимо определить, был ли он установлен с намерением ввести его *в игру*.

Например, игрок *маркирует* мяч на *паттинг-грине*, устанавливая монету непосредственно позади мяча, поднимает мяч и дает его своему *кедди*, чтобы тот его очистил. Затем *кедди* устанавливает мяч позади монеты или рядом с ней (но не на первоначальном месте мяча), чтобы помочь игроку оценить *линию игры* с другой стороны *лунки*. Мяч не находится *в игре*, поскольку *кедди* устанавливал мяч без намерения ввести его *в игру*.

В этом случае мяч не является мячом *в игре* до тех пор, пока он не будет перемещен с намерением *возвратить* его на место в соответствии с требованиями Правила 14.2. Если игрок выполняет *удар* по мячу, который не является мячом *в игре*, считается, что игрок играет *неверным мячом*.

14.4/2 – Не разрешаются пробные вбрасывания

Процедура *вбрасывания* в Правиле 14.3 предполагает, что при использовании релифа по Правилу имеется элемент неопределенности. Если игрок *вбрасывает* мяч, чтобы проверить, каким окажется результат *вбрасывания*, то такое действие противоречит духу игры.

Например, при использовании релифа от дорожки для каров (*неподвижного препятствия*) игрок определяет свою *область релифа* и понимает, что мяч может откатиться и прийти в состояние покоя в кустарнике в *области релифа*. Зная, что *вброшенный* мяч не станет мячом *в игре*, если он будет *вброшен* без такого намерения, игрок выполняет пробные *вбрасывания* мяча с одной стороны *области релифа*, чтобы посмотреть, не укатится ли мяч в кустарник.

Поскольку такие действия противоречат духу игры, то *Комитет* имеет основания дисквалифицировать игрока по Правилу 1.2a (Серьезное нарушение норм поведения).

14.5 Исправление ошибки, допущенной при замене, возвращении на место, вбрасывании или установке мяча

14.5a 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 *возвращен* на 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.

14.5b 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 эту ошибку, либо *возвратить* мяч на место согласно Правилу 9.4 (если он был поднят), либо использовав релиф со штрафом согласно Правилу 17, и при этом он может использовать любую опцию релифа этого Правилы, которая применима в его ситуации.

(2) **Если мяч был введен в игру по применимому Правилу, но мяч был вброшен или установлен в неверном месте.**

- При исправлении ошибки такого рода игрок должен продолжать использовать релиф согласно тому же самому Правилу, но может использовать любой вариант релифа этого Правила, применимый в его ситуации.
- Например, если для неиграемого мяча игрок использует вариант бокового релифа (Правило 19.2с) и по ошибке *вбрасывает* мяч за пределами требуемой *области релифа*, то при исправлении этой ошибки игрок должен продолжать использовать релиф по Правилу 19.2, но может использовать любой вариант релифа, по Правилу 19.2а, b или с.

(3) Если мяч был введен в игру по применимому Правилу, а также был брошен или установлен в верном месте, но Правило предписывает вбросить или установить мяч повторно.

- При исправлении ошибки такого рода игрок должен продолжать использовать релиф согласно тому же самому Правилу и используя тот же самый вариант релифа этого Правила.
- Например, если для неиграемого мяча игрок использует вариант бокового релифа (Правило 19.2с), и при этом мяч (1) *брошен* в правильной области релифа, но (2) *брошен* неправильным способом (см. Правило 14.3b) или пришел в состояние покоя за пределами *области релифа* (см. Правило 14.3с), то при исправлении этой ошибки игрок должен продолжать использовать релиф согласно Правилу 19.2 и должен использовать тот же самый вариант релифа (боковой релиф по Правилу 19.2с).

Интерпретации Правила 14.5b(3):

14.5b(3)/1 – Игрок может выбрать другую область релифа, если повторно вбрасывает мяч, используя релиф назад-по-линии.

Когда от игрока требуется повторно *вбросить* мяч после использования релифа назад-по-линии по Правилу 16.1с(2) (Релиф для участка в аномальном состоянии), по Правилу 17.1d (2) (Релиф для штрафной области) или по Правилу 19.2b или 19.3b (Релиф для неиграемого мяча), он обязан *вбрасывать* мяч вновь по варианту релифа назад-по-линии соответствующего Правила. Но при повторном *вбрасывании* игроку разрешается выбрать другую точку-ориентир так, чтобы *область релифа* была ближе к лунке или дальше от нее.

Например, мяч игрока приходит в состояние покоя в *штрафной области*, и он решает использовать релиф назад-по-линии. Игрок выбирает точку ориентир и *вбрасывает* мяч правильным способом, но тот выкатывается из *области релифа*. Когда игрок снова будет *вбрасывать* мяч, используя релиф назад-по-линии, он может выбрать другую точку-ориентир, которая находится ближе к лунке или дальше от нее.

14.5b(3)/2 – Игрок может выбрать другую область гольф-поля в области релифа при повторном вбрасывании

Когда *область релифа* игрока расположена в нескольких *областях гольф-поля*, и от игрока требуется повторно *вбросить* мяч по тому же варианту релифа, игрок может *вбросить* мяч в другой *области гольф-поля* в пределах той же *области релифа*.

Например, игрок решает использовать релиф для неиграемого мяча по Правилу 19.2с (боковой релиф), а его *область релифа* частично находится в *основной области*, а частично в *бункере*. *Брошенный* мяч игрока вначале касается *бункера* в *области релифа*, а затем приходит в состояние покоя либо в *основной области*, либо за пределами всей *области*

релифа, поэтому игрок должен повторно *вбросить* мяч. В этом случае он может *вбросить* мяч в той части *области релифа*, которая находится в *основной области*.

14.5с 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 теперь находится *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 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.

14.6а 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).

14.6b Предыдущий удар был выполнен из основной области, штрафной области или бункера

Первоначальный мяч или другой мяч должен быть *вброшен* в нижеследующей *области релифа* (см. Правило 14.3):

- Точка-ориентир: Место, откуда был выполнен предыдущий *удар* (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно).
- Размер области релифа, определяемый от точки ориентира: Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- 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.

14.6с 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 *возвращения* мяча на место, предусмотренных Правилами 14.2b(2) и 14.2e.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 14.6: Основной штраф по Правилу 14.7a.

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

Рисунок 14.6: Выполнение следующего удара с места предшествующего удара

14.7 Игра с неверного места

14.7a 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 играть 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

14.7b 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 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.

- **Нарушение было серьезным.**

Засчитывается счет игры мячом, сыгранным, чтобы исправить ошибку игры с *неверного места*, и игрок 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 общей сложности** составит **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**.

Интерпретации Правила 14.7b:

14.7b/1 – Игрок получает штраф за каждый удар, выполненный из области, откуда игра не разрешается

Когда мяч игрока приходит в состояние покоя в области, откуда игра не разрешается, игрок должен использовать рельеф по соответствующему Правилу. Если в *игре на счет ударов* игрок сыграет мяч из этой области (например, из *зоны, запрещенной для игры*, или с *неверного грина*), то игрок получает по два удара штрафа за каждый удар, выполненный из этой области.

Например, мяч игрока пришел в состояние покоя в *зоне, запрещенной для игры*, в пределах *штрафной области*. Игрок заходит в *зону, запрещенную для игры*, и выполняет удар по мячу, который перемещается всего на несколько метров и остается в этой *зоне, запрещенной для игры*. Игрок выполняет еще один удар по этому мячу, и тот приходит в состояние покоя за пределами *зоны, запрещенной для игры*.

Засчитывается каждый выполненный удар, и игрок получает *основной штраф* по Правилу 14.7 за игру с *неверного места* для каждого удара, выполненного из *зоны, запрещенной для игры*, что в общей сложности составит четыре удара штрафа. Игрок обязан закончить лунку мячом, сыгранным из *зоны, запрещенной для игры*, если только не было совершено *серьезное нарушение*. В случае *серьезного нарушения* игрок должен исправить ошибку (см. Правило 14.7b).

14.7b/2 – Мяч находился в неверном месте, если клюшка при ударе попадает по тому обстоятельству, от вмешательства которого использовался рельеф

Если игрок использует рельеф при вмешательстве *участка в аномальном состоянии*, то рельеф должен полностью исключить какое-либо вмешательство этого участка. Если мяч *вброшен* или приходит в состояние покоя в таком месте, в котором игрок имеет какое-либо вмешательство этого участка, то мяч находится в *неверном месте*.

Например, мяч игрока приходит в состояние покоя на дорожке для каров, и игрок решает использовать рельеф. Он приблизительно определяет *ближайшую точку полного рельефа*, используя клюшку, которой он бы играл мяч с этой дорожки. Измерив *область рельефа* от этой точки, игрок *вбрасывает* мяч, который приходит в состояние покоя в *области рельефа*, и выполняет удар, при этом задевая клюшкой дорожку для каров. Поскольку дорожка для каров находилась в области планируемого свинга игрока, это означает, что игрок все еще имел вмешательство дорожки. То есть, он неправильно определил *область рельефа*, и получает *основной штраф* за игру с *неверного места*.

Однако, если вмешательство этого обстоятельства имело место только потому, что, например, игрок решил сыграть в другом направлении или игрок при выполнении удара поскользнулся, и поэтому изменилась область планируемого свинга, то в этом случае не считается, что игрок играл с *неверного места*.

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)

Назначение Правила:

В Правиле 15 говорится о том, когда и как игрок может использовать рельеф без штрафа при вмешательстве свободных помех и подвижных препятствий:

- Такие подвижные природные и искусственные объекты не являются частью необходимого испытания при прохождении гольф-поля, и, как правило, игроку разрешено их удалять, если они мешают игре.
- Однако игроку следует проявлять осторожность, когда он перемещает свободные помехи вблизи своего мяча, находящегося вне паттинг-грена, поскольку, если перемещение свободной помехи вызовет сдвиг мяча, то игрок получит штраф.

15.1 Свободные помехи

15.1a 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 должен быть возвращен мяч: Перед тем, как *возвратить* на место мяч, который был поднят или *сдвинут* в любом месте, кроме *паттинг-грин*а:

- Игроку не разрешается 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 обратно удаленную *свободную помеху* не требуется.

Это Исключение применяется как во время *раунда*, так и во время остановки игры согласно Правилу 5.7a. Но оно не относится к *свободной помехе*, которая была удалена во время *маркировки* местоположения мяча, поднятия, *сдвига* или *возвращения* мяча на место.

Исключение 2 – Ограничение на намеренное удаление свободных помех с целью повлиять на движущийся мяч (см. Правило 11.3).

Интерпретации Правила 15.1a:

15.1a/1 – Удаление свободных помех, в том числе, с помощью других лиц

Свободные помехи бывают разных форм и размеров (например, желуди и крупные камни), при этом средства и методы, с помощью которых они могут быть удалены, Правилами не ограничиваются, за исключением того, что их удаление не должно необоснованно задерживать игру (см. Правило 5.6a).

Например, игрок для удаления *свободной помехи* может использовать полотенце, руку или кепку, а также может поднимать или сталкивать *свободную помеху*. Игроку также разрешается обратиться к другим лицам за помощью в удалении *свободной помехи*, например, попросить зрителей помочь в удалении большой ветви дерева.

15.1a/2 – Игроку разрешено отломить часть свободной помехи

Хотя Правило 15.1a разрешает игроку удалить *свободную помеху*, игрок может также отломить часть *свободной помехи*.

Например, мяч игрока пришел в состояние покоя рядом с большой ветвью, отломившейся от дерева. Чтобы не просить других игроков помочь удалить всю ветвь дерева, игрок может отломить только ту часть, которая ему мешает.

15.1a/3 – Удаление свободных помех из области рельефа или с того места, куда надлежит вбросить, установить или вернуть на место мяч

В Исключении 1 к Правилу 15.1a четко указано, что до *возвращения* мяча на место игроку не разрешается удалять *свободную помеху*, перемещение которой могло бы вызвать *сдвиг* мяча, находящегося в состоянии покоя. Это связано с тем, что, когда мяч находится в

исходном местоположении, есть вероятность, что при удалении *свободной помехи* игрок может *сдвинуть* мяч.

Однако, когда мяч надлежит *вбрасывать* или устанавливать, то мяч не возвращается в какое-то определенное место и, следовательно, разрешается удалять *свободные помехи* перед тем, как *вбросить* или установить мяч.

Например, если игрок применяет Правило 14.3b, *вбрасывая* мяч в *области рельефа*, или применяет Правило 14.3c(2), устанавливая мяч, который, будучи *вброшен*, не остается *области рельефа*, то игроку разрешается удалять *свободные помехи* из *области рельефа*, в которую будет *вброшен* мяч, или с того места (или вокруг того места), куда игрок должен будет установить мяч.

15.1b Мяч сдвинут при удалении свободной помехи

Если удаление игроком *свободной помехи* вызывает *сдвиг* его мяча:

- Этот мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (которое, если неизвестно, должно быть определено приблизительно) (см. Правило 14.2).
- Если *сдвинутый* мяч находился в состоянии покоя в любом месте, кроме *паттинг-грин* (см. Правило 13.1d) или *области-ти* (см. Правило 6.2b(6)), то игрок получает **один удар штрафа** по Правилу 9.4b, **за исключением** случаев, когда применяется Правило 7.4 (нет штрафа 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

15.2 Подвижные препятствия

Это Правило разрешает рельеф без штрафа при вмешательстве искусственных объектов, соответствующих определению *подвижного препятствия*.

Это Правило не предусматривает рельеф при вмешательстве *неподвижных препятствий* (это другой случай рельефа без штрафа, и он разрешен Правилем 16.1), *границных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля* (рельеф без штрафа не разрешен).

15.2a Рельеф 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 – Не разрешается перемещать ти-маркеры, когда мяч предстоит сыграть из области-ти (см. Правила 6.2b(4) и 8.1a(1)).

Исключение 2 – Ограничение на намеренное удаление подвижных препятствий с целью повлиять 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 *возвращен* 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; подвижное препятствие расположено в любом месте гольф-поля, кроме паттинг-гринна.** Игрок может воспользоваться релифом без штрафа, подняв мяч, удалив *подвижное препятствие* и *вбросив* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей области релифа (см. Правило 14.3):

- **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 релифа, определяемый от точки ориентира:** Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- **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.

Рисунок 15.2а, № 1: Мяч сдвигается при удалении подвижного препятствия (за исключением случая, когда мяч находится внутри препятствия или на нем)

Рисунок 15.2а, № 2: Мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем

(3) **Релиф для случая, когда мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем; подвижное препятствие расположено 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 *возвращения* мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2e.

15.2b Релиф для случая, когда мяч не найден, но находится в подвижном препятствии или на нем

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что он пришел в состояние покоя внутри находящегося на *гольф-поле подвижного препятствия* или на нем, то вместо релифа *удар-и-расстояние* игрок может использовать нижеследующий вариант релифа:

- 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 пересек край этого, находящегося на *гольф-поле, подвижного препятствия*.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы использовать такой релиф:

Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, и играть его нельзя.

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 отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя внутри *подвижного препятствия* или на нем, то игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

Штраф за игру неправомерно замещающим мячом или за 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3с(4).

15.3 Мяч или маркер мяча, помогающий или мешающий игре

15.3a Мяч на паттинг-грине, помогающий игре

Правило 15.3a применяется только в случаях, когда мяч находится в состоянии покоя на *паттинг-грине*, но не в любом другом месте *гольф-поля*.

Если у игрока есть основания полагать, что мяч на *паттинг-грине* может помочь чьей-либо игре (например, не дать другому мячу укатиться от *лунки*), игрок может:

- *Замаркировать* местоположение этого мяча и поднять его по Правилу 13.1b, если это его мяч, или, если мяч принадлежит другому игроку, потребовать от этого игрока *замаркировать* местоположение и поднять этот мяч (см. Правило 14.1).
- Поднятый мяч должен быть *возвращен* на первоначальное место (см. Правило 14.2).

Только в *игре на счет ударов*:

- Игрок, от которого потребовали *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, кто участвовал в договоренности, получает **основной штраф (два удара штрафа)**.

Интерпретации Правила 15.3a:

15.3a/1 – Если игроки не знают, что им запрещено договариваться оставлять помогающий мяч на месте, они все равно нарушают Правило

Если двое или несколько игроков в *игре на счет ударов* в нарушение Правила 15.3a договариваются оставить мяч на *паттинг-грине* на месте с целью помочь какому-либо игроку, а затем этот игрок выполняет *удар*, когда помогающий игре мяч находился на месте, то каждый игрок, который участвовал в договоренности, получает два удара штрафа. Игроки нарушили Правило 15.3a вне зависимости от того, знали ли они, что такая договоренность не разрешается.

Например, в *игре на счет ударов* перед выполнением удара рядом с *паттинг-грином* игрок просит другого игрока оставить на месте свой мяч, находящийся недалеко от *лунки*, чтобы тот не дал мячу игрока укатиться дальше от *лунки*. Не зная, что это не разрешено, другой игрок соглашается оставить свой мяч у *лунки*, чтобы помочь другому игроку. Как только был выполнен *удар* с оставленным на месте мячом, оба игрока получают штраф по Правилу 15.3a.

Такие же последствия будут и в случае, если игрок, чей мяч находился рядом с *лункой*, сам предложил оставить этот мяч *в игре*, чтобы помочь другому игроку, а другой игрок принял это предложение и сыграл.

Если игроки знают, что им не разрешено заключать такую договоренность, но все же делают это, то они оба дисквалифицируются в соответствии с Правилем 1.3b(1) за умышленное игнорирование Правила 15.3a.

15.3a/2 – В матчевой игре игрокам разрешается оставить помогающий мяч

В *матчевой игре* игрок может согласиться оставить свой мяч на месте, чтобы помочь *противнику*, поскольку любое преимущество, которое может возникнуть в результате такой договоренности, влияет только на их матч.

15.3b Мяч, находящийся в любом месте гольф-поля, мешает игре

(1) **Что означает «мяч другого игрока мешает игре».** Согласно этому Правилу, мяч другого игрока мешает игре, если находящийся в состоянии покоя мяч другого игрока:

- Может помешать планируемой *стойке* или планируемому свингу игрока, или
- 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 игрок обоснованно полагает, что мяч другого игрока, находящийся в любом месте *гольф-поля*, может помешать его игре, то:

- Этот игрок может потребовать от другого игрока *замаркировать* местоположение мяча и поднять его (см. Правило 14.1), при этом мяч не разрешается очищать (за исключением случаев, когда мяч поднят на *паттинг-грине* согласно Правилу 13.1b), и он должен быть *возвращен* 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, от которого потребовали *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 другой игрок не требовал этого делать (за исключением случаев поднятия мяча на *паттинг-грине* по Правилу 13.1b), то игрок получает **один удар штрафа**.

15.3c 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
- Если *маркер мяча* принадлежит другому игроку – потребовать от него переместить *маркер мяча* в сторону по тем же причинам, по которым он может потребовать 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.

Затем либо поднятый мяч должен быть *возвращен* 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) потребовал от кого-либо другого сделать это, или
- Отказывается поднять свой мяч или переместить свой *маркер мяча*, когда от него это потребовали, и после этого *удар* выполнен игроком, чьей игре этот мяч или *маркер мяча* помогал или мешал.

Штраф за игру неправомерно 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 множественное нарушение Правил, см. Правило 1.3c(4).

Правило 16 Релиф при вмешательстве участка в аномальном состоянии (в том числе неподвижных препятствий), опасной ситуации с животным, заглубившегося мяча

Назначение Правила:

В Правиле 16 говорится о том, как и когда игрок может воспользоваться релифом без штрафа, сыграв мяч с другого места, например, при вмешательстве участка 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.
- Обычно игрок применяет релиф, вбрасывая мяч в области релифа, которая определяется ближайшей точкой полного релифа.

В этом Правиле также говорится о релифе без штрафа в случае, когда мяч игрока заглубился в своем собственном следе в основной области.

16.1 Участок 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 «*участок в аномальном состоянии*», но у каждого из них есть отдельное Определение.
- Это Правило не предусматривает релиф при вмешательстве *подвижных препятствий* (это другой случай релифа без штрафа, и он разрешен Правилем 15.2a), *границных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля* (релиф без штрафа не разрешен).

16.1a Когда разрешается релиф

(1) **Что означает вмешательство участка в аномальном состоянии.** Вмешательство имеет место, когда выполняется одно из нижеперечисленных условий:

- Мяч игрока касается *участка в аномальном состоянии*, лежит внутри него или на нем,
- *Участок в аномальном состоянии* физически вмешивается в область планируемой стойки игрока или область планируемого свинга, или
- Только когда мяч лежит на *паттинг-грине* – *участок в аномальном состоянии* на *паттинг-грине* или вне его находится на *линии игры*.

Если *участок 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; Типовое Местное правило F-23 (*Комитет может принять Местное правило, не разрешающее релиф в случае, если *участок в аномальном состоянии* вмешивается только в область планируемой стойки игрока.*

Рисунок 16.1a Когда разрешен релиф для участка в аномальном состоянии

(2) **Релиф разрешен в любом месте гольф-поля, за исключением случаев, когда мяч находится в штрафной области.** Релиф при вмешательстве *участка в аномальном состоянии* разрешается по Правилу 16.1 только тогда, когда соблюдаются оба условия:

- *Участок в аномальном состоянии* находится на *гольф-поле* (не за пределами *гольф-поля*), и
- Мяч лежит в любом месте *гольф-поля*, за исключением *штрафной области* (в которой единственно возможным релифом 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 *участка в аномальном состоянии* (например, когда игрок стоит во *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; Типовое Местное правило F-23 (*Комитет может принять Местное правило, разрешающее релиф без штрафа при вмешательстве временных неподвижных препятствий, расположенных на *гольф-поле* или вне его.*

Интерпретации Правила 16.1a(3):

16.1a(3)/1 – Если препятствие мешает удару, отличающемуся от нормального, то это не означает, что игрок не может использовать релиф

В некоторых случаях, чтобы приспособиться к определенной ситуации и сыграть мяч, игроку, возможно, придется использовать свинг, *стойку* или направление игры, отличающиеся от нормальных. Если *удар*, отличающийся от нормального, не является в данных обстоятельствах явно нецелесообразным, то игроку разрешается использовать релиф без штрафа по Правилу 16.1.

Например, в *основной области* мяч игрока-правши находится настолько близко к *граничному объекту* с левой стороны лунки, что для того, чтобы сыграть в направлении *лунки*, он вынужден выполнять свинг из левосторонней *стойки*. При выполнении такого свинга *стойке* игрока мешает *неподвижное препятствие*.

Игроку разрешается релиф от *неподвижного препятствия*, поскольку использование свинга из левосторонней *стойки* не является явно нецелесообразным в данных обстоятельствах.

После завершения процедуры релифа для свинга из левосторонней *стойки* игрок для следующего *удара* может использовать свою обычную правостороннюю *стойку*. Если это *препятствие* будет мешать свингу из правосторонней *стойки*, то игрок может использовать релиф для свинга из правосторонней *стойки* по Правилу 16.1b или играть мяч, как он лежит.

16.1a(3)/2 – Игрок не может использовать явно нецелесообразный удар, чтобы получить релиф при вмешательстве обстоятельства

Игрок не может использовать явно нецелесообразный *удар*, чтобы получить релиф при вмешательстве *участка в аномальном состоянии*. Если *удар* игрока является в данных обстоятельствах явно нецелесообразным, то релиф по Правилу 16.1 не разрешается, и игрок должен либо играть мяч, как он лежит, либо использовать релиф для неиграемого мяча.

Например, в *основной области* мяч игрока-правши находится в плохом *положении*. Находящееся рядом *неподвижное препятствие* не мешает нормальному правостороннему свингу, но помешает, если *удар* делать левосторонним свингом. Игрок утверждает, что он выполнит следующий *удар* в левосторонней *стойке*, и полагает, что раз *препятствие* будет мешать такому *удару*, то Правило 16.1b разрешает релиф.

Однако, поскольку единственной причиной применения игроком левостороннего *удара* является желание игрока воспользоваться релифом, чтобы не играть мяч из плохого *положения*, то применение левостороннего *удара* явно нецелесообразно, и игроку не разрешается использовать релиф по Правилу 16.1b (Правило 16.1a(3)).

Те же принципы применимы и к использованию явно нецелесообразных *стойки*, направления игры или выбора клюшки.

16.1a(3)/3 – Применение Правила 16.1a(3) для мяча, находящегося под землей в норе животного

Если мяч находится под землей в *норе животного*, то решение об отказе в релифе в соответствии с Правилу 16.1a(3) следует принимать, основываясь не на позиции мяча в норе под землей, а на *положении мяча*, если бы он находился у входа в нору.

Например, в *основной области* мяч игрока пришел в состояние покоя под землей в *норе животного*. Рядом находится большой куст, который закрывает вход в *нору животного*.

Характер области у входа в *нору животного* таков, что если бы этой норы не было, то игроку было бы явно нецелесообразно выполнять *удар* по мячу (из-за нависающего куста).

В такой ситуации игроку не разрешается использовать рельеф по Правилу 16.1b. Игрок должен играть мяч, как он лежит, либо действовать по Правилу 19 (Неиграемый мяч)

Если мяч лежит в *норе животного*, но не под землей, то при оценке явной нецелесообразности игры этим мячом и возможности применения Правила 16.1a(3) используется местоположение этого мяча. Если нет оснований для применения Правила 16.1a(3), то игроку разрешается использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1b. Те же принципы применяются и к мячу, который находится под землей в *неподвижном препятствии*.

16.1b Рельеф для мяча в основной области

Если мяч игрока лежит в *основной области*, и имеет место вмешательство *участка 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 со следующими ограничениями:*
- Ограничения на расположение области рельефа:

Должна быть в *основной области*,

Должна быть не ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, и,

Должен обеспечиваться полный рельеф, исключаящий какое-либо вмешательство этого *участка в аномальном состоянии*.

Рисунок 16.1b: Рельеф без штрафа от участка в аномальном состоянии в основной области

Интерпретации Правила 16.1b:

16.1b/1 Процедура рельефа для случая, когда мяч находится на участке в аномальном состоянии ниже уровня земли

Когда мяч попадает на *участок в аномальном состоянии* и приходит в состояние покоя под землей (и нет оснований для применения Правила 16.1a(3)), то применяемая процедура рельефа зависит от того, лежит ли мяч в *основной области* (Правило 16.1b), в *бункере* (Правило 16.1c), в *штрафной области* (Правило 17.1c) или *за пределами гольф-поля* (Правило 18.2b).

Ниже приводятся примеры, показывающие, возможен ли рельеф и как его использовать:

- Мяч попадает в *нору животного*, вход в которую расположен в *бункере у паттинг-грину*, и приходит в состоянии покоя под *паттинг-грином*. Поскольку мяч не находится ни в *бункере*, ни на *паттинг-грине*, то используется рельеф по Правилу 16.1b для мяча в *основной области*. Место, в котором лежит мяч в *норе животного*, используется для определения *ближайшей точки полного рельефа*, а *область рельефа* должна быть в *основной области*.
- Мяч попадает в *нору животного*, вход в которую расположен *за пределами гольф-поля*. Часть норы находится в *основной области* в границах *гольф-поля*. Мяч

находится в состоянии покоя ниже поверхности земли в *основной области* в границах *гольф-поля*. Используется рельеф по Правилу 16.1b для мяча в *основной области*. Место, в котором лежит мяч в *норе животного*, используется для определения *ближайшей точки полного рельефа*, а *область рельефа* должна быть в *основной области*.

- Мяч попадает в *нору животного*, вход в которую расположен в *основной области*, но всего лишь в полуметре от забора, ограничивающего *гольф-поле*. *Нора животного* имеет крутой уклон вниз под забор, и мяч найден в состоянии покоя за линией границы *гольф-поля*. Поскольку мяч находится *за пределами гольф-поля*, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние*, добавив один удар штрафа и сыграв мяч с места, с которого был выполнен предыдущий удар (см. Правило 18.2b).
- Есть вероятность, что мяч игрока попал в *нору животного*, вход в которую расположен в *основной области*, но при этом отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч, который не был найден, находится на *участке в аномальном состоянии*. В данной ситуации мяч является *потерянным*, и игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние*, добавив один удар штрафа и сыграв мяч с места, с которого был выполнен предыдущий удар (см. Правило 18.2b).

16.1c Рельеф для мяча в бункере

Если мяч игрока лежит в *бункере*, и имеет место вмешательство *участка 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) **Рельеф без штрафа: Игра из бункера.** Игрок может воспользоваться рельефом без штрафа по Правилу 16.1b, с **тем исключением**, что:

- *Ближайшая точка полного рельефа* должна находиться в этом *бункере*.
- Если такую *ближайшую точку полного рельефа* найти не удастся, то игрок по-прежнему может воспользоваться рельефом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира для определения *области рельефа* *точку максимально возможного рельефа* в этом *бункере*.

Рисунок 16.1c: Рельеф от участка в аномальном состоянии в бункере

(2) **Рельеф со штрафом: Игра вне бункера (рельеф назад-по-линии).** С **одним ударом штрафа** игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч (см. Правило 14.3) в *области рельефа*, 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 выбрав 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 рельефа, определяемый от точки ориентира:** Одна *длина клюшки*, **но** со следующими ограничениями:
- **Ограничения на расположение области рельефа:**

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 рельефа*.

См. интерпретацию 17.1d(2)/1 – Рекомендация игроку физически маркировать точку-ориентир на линии-ориентире

Интерпретации Правила 16.1с:

16.1с/1 – Игрок использует максимально возможный рельеф, а затем принимает решение использовать рельеф назад-по-линии

После использования максимально возможного рельефа игрок все равно имеет вмешательство *участка в аномальном состоянии*, и он может дополнительно использовать рельеф, используя процедуру назад-по-линии с одним ударом штрафа. Если игрок решает поступить таким образом, то точкой-ориентиром для рельефа назад-по-линии будет место, где мяч пришел в состояние покоя после использования максимально возможного рельефа.

16.1с/2 – После того, как игрок поднял мяч, он может изменить вариант рельефа перед тем, как ввести мяч в игру

Если игрок поднимает свой мяч, чтобы использовать рельеф по Правилу 16.1с, он не обязан применять исключительно запланированный вариант рельефа по Правилу 16.1с, пока первоначальный мяч не будет введен *в игру* или не будет *заменен* другим мячом по этому варианту рельефа.

Например, игрок решает использовать рельеф при вмешательстве *временной воды в бункере* и поднимает мяч с намерением использовать рельеф без штрафа в *бункере* (Правило 16.1с(1)). Затем игрок понимает, что с того места в *бункере*, в которое Правило предписывает *вбросить* мяч, ему придется выполнять очень сложный *удар*.

После поднятия мяча, но до введения его *в игру*, игрок может выбрать любой из двух вариантов Правила, несмотря на первоначальное намерение использовать рельеф по Правилу 16.1с(1).

16.1d Рельеф для мяча на паттинг-грине

Если мяч игрока находится на *паттинг-грине*, и имеет место вмешательство *участка в аномальном состоянии*, находящегося на *гольф-поле*, то игрок может воспользоваться рельефом без штрафа, установив первоначальный мяч или другой мяч на *место ближайшей точки полного рельефа*, применив процедуры *возвращения* мяча на место согласно Правилам 14.2b(2) и 14.2е.

- *Ближайшая точка полного рельефа* должна быть или на *паттинг-грине*, или в *основной области*.
- Если такую *ближайшую точку полного рельефа* найти не удастся, то игрок по-прежнему может воспользоваться рельефом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира *точку максимально возможного рельефа*, которая должна находиться или на *паттинг-грине*, или в *основной области*.

Рисунок 16.1d: Релиф без штрафа от участка в аномальном состоянии на паттинг-грине

16.1e Релиф для мяча, который находится на участке в аномальном состоянии, но не найден

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на *участке 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, с или d, используя приблизительно определенную точку, в которой мяч в последний раз пересек границу *участка в аномальном состоянии*, находящегося на *гольф-поле*, как место нахождения мяча для целей определения *ближайшей точки полного релифа*.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы использовать такой релиф:

Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, и играть его нельзя.

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 отсутствуют *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя на *участке в аномальном состоянии*, то игрок должен использовать релиф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

16.1f Обязательный релиф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, на участке в аномальном состоянии

В каждой из нижеследующих ситуаций мяч нельзя играть, как он лежит:

(1) **Мяч находится в зоне, запрещенной для игры.** Если мяч игрока находится в *зоне, запрещенной для игры*, которая расположена на *участке в аномальном состоянии* в *основной области*, в *бункере* или на *паттинг-грине*:

- Зона, запрещенная для игры, расположена в основной области. Игрок должен использовать релиф без штрафа согласно Правилу 16.1b.
- Зона, запрещенная для игры, расположена в бункере. Игрок должен использовать релиф без штрафа или релиф со штрафом согласно Правилам 16.1c(1) или (2).
- Зона, запрещенная для игры, расположена 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, (расположенная на *участке в аномальном состоянии* или в *штрафной области*) вмешивается в область планируемой *стойки* или область планируемого *свинга* игрока, то игрок должен:

- Использовать релиф, который разрешен Правилу 16.1b, с 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 по Правилу 14.7а.

Общие интерпретации Правила 16.1:

16.1/1 – Релиф от участка в аномальном состоянии может привести к улучшению или ухудшению условий

Если при использовании релифа по Правилу 16.1 у игрока возникают лучшие *положение мяча*, область планируемого свинга или *линия игры*, то это является для игрока удачным стечением обстоятельств. В Правиле 16.1 нет ничего, требующего от игрока похожих условий после использования релифа.

Например, при вмешательстве находящейся в рафе крышки спринклера (*неподвижное препятствие*), *ближайшая точка полного релифа* или *область релифа* могут находиться на фэрвее. Если в результате игрок сможет *вбросить* мяч на фэрвее, то это разрешено.

В некоторых ситуациях условия для игрока после использования релифа могут оказаться менее выгодными по сравнению с условиями до использования релифа, например, когда *ближайшая точка полного релифа* или *область релифа* окажутся среди камней.

16.1/2 – Если после использования полного релифа для первого участка в аномальном состоянии существует вмешательство второго аналогичного участка, то можно далее использовать релиф

Если после использования полного релифа для *участка в аномальном состоянии* у игрока есть вмешательство второго *участка в аномальном состоянии*, то вторая ситуация является новой ситуацией, и игрок может снова использовать релиф по Правилу 16.1.

Например, в *основной области* есть две области *временной воды*, которые находятся близко друг к другу, и у игрока есть вмешательство одной области, но нет вмешательства другой. Игрок использует релиф по Правилу 16.1, и мяч приходит в состояние покоя в *области релифа* в месте, где отсутствует вмешательство первой области *временной воды*, но появилось вмешательство второй области.

Игрок может играть мяч, как он лежит, или использовать релиф от второй области *временной воды* в соответствии с Правилем 16.1.

Такая же процедура применяется в случае, если существует вмешательство любого другого *участка в аномальном состоянии*.

16.1/3 – В случаях, когда существует вмешательство двух обстоятельств, игрок может выбрать релиф для любого из них

Бывают ситуации, когда у игрока имеется вмешательство двух обстоятельств одновременно, и в таких ситуациях игрок может принять решение об использовании релифа для любого из них. Если после использования релифа для одного обстоятельства все еще существует вмешательство второго обстоятельства, то игрок может затем использовать релиф для второго обстоятельства.

Ниже приведены некоторые примеры:

- В *основной области неподвижное препятствие* вмешивается в область планируемого свинга игрока, а мяч лежит в пределах области, обозначенной, как *ремонтируемый участок*.

Игрок может вначале использовать рельеф для этого *препятствия* по Правилу 16.1, *вбросить* мяч на *ремонтируемом участке*, если там находится часть *области рельефа*, а затем выбрать вариант: играть мяч, как он лежит, *из ремонтируемого участка* или использовать рельеф по Правилу 16.1b.

Или, наоборот, игрок может использовать рельеф для *ремонтируемого участка*, а затем, если после этого останется вмешательство *препятствия*, использовать рельеф для *препятствия*.

- Мяч игрока *заглубился* в *основной области* на *ремонтируемом участке*.
У игрока есть возможность использовать рельеф по Правилу 16.1 для вмешательства *ремонтируемого участка* или по Правилу 16.3 для *заглубившегося* мяча.

Однако, в таких ситуациях игрок не может в рамках единой процедуры одновременно использовать рельеф для двух обстоятельств, *вбрасывая* мяч в единую *область рельефа*, определяемую комбинированной *ближайшей точкой полного рельефа* для обоих обстоятельств, за исключением случая, когда игрок последовательно использовал рельеф для вмешательства каждого обстоятельства и, по сути, вернулся туда, откуда начал.

16.1/4 – Как использовать рельеф, если мяч лежит на поднятой над землей части неподвижного препятствия

Когда мяч лежит на поднятой над землей части *неподвижного препятствия*, то *ближайшая точка полного рельефа* находится на уровне земли под этим *препятствием*. Такой порядок действий был принят для того, чтобы облегчить нахождение *ближайшей точки полного рельефа* и избежать ситуации, когда эта точка находилась бы на ветке соседнего дерева.

Например, мяч пришел в состояние покоя в *основной области* на поднятой над землей части *неподвижного препятствия*, например, на пешеходном мостике или на мосту через глубокий овраг.

Если игрок в такой ситуации решит использовать рельеф, то вертикальное расстояние не учитывается, и *ближайшая точка полного рельефа* (точка X) будет находиться на уровне земли непосредственно под тем местом, где мяч лежал на *препятствии*, при условии, что для игрока в этой точке будет отсутствовать вмешательство, как оно определено Правилем 16.1a. Игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b, *вбросив* мяч в *области рельефа*, задаваемой точкой X в качестве точки-ориентира.

Если для мяча, расположенного в точке X, имеется вмешательство некоторой части этого *препятствия* (например, опоры моста), то игрок затем может использовать рельеф по Правилу 16.1b, взяв точку X в качестве места нахождения мяча в целях определения *ближайшей точки полного рельефа*.

См. Интерпретацию 16.1/5 для случая, когда мяч находится ниже уровня земли и существует вмешательство неподвижного препятствия.

16.1/5 – Как определить ближайшую точку полного рельефа, если мяч находится на участке в аномальном состоянии ниже уровня земли

Если мяч лежит на *участке в аномальном состоянии* ниже уровня земли (например, в туннеле), то процедура использования рельефа отличается от случая, когда мяч находится на поднятой над землей части *неподвижного препятствия*. В этом случае при определении *ближайшей точки полного рельефа* должно учитываться вертикальное и горизонтальное

расстояние. В некоторых ситуациях *ближайшая точка полного рельефа* будет находиться возле начала туннеля, а в других ситуациях она будет находиться на уровне земли, непосредственно над тем местом, где мяч лежал в туннеле.

См. Интерпретацию 16.1/4 для случая, когда мяч находится на поднятой над землей части неподвижного препятствия.

16.1/6 – Если мяч перемещается в воде, то игрок может дождаться более удачного момента для определения ближайшей точки полного рельефа

Если мяч перемещается, находясь во *временной воде*, то независимо от того, будет ли игрок поднимать движущийся мяч или *заменит* его другим мячом при использовании рельефа по Правилу 16.1, он может дождаться для мяча более удобного места, прежде чем определять *ближайшую точку полного рельефа*, если только игрок при этом не будет неоправданно задерживать игру (Исключение 3 к Правилу 10.1d и Правилу 5.6a).

Например, мяч игрока перемещается во *временной воде* через фервей. Игрок подходит к мячу, когда тот находится в точке А, и понимает, что когда мяч переместится в точку В, которая находится в пяти метрах от точки А, то *ближайшая точка полного рельефа* окажется в гораздо лучшем месте, чем в случае, если бы точкой-ориентиром была точка А.

Если игрок не будет неоправданно задерживать игру (Правило 5.6a), ему разрешается отложить начало процедуры рельефа, пока мяч не переместится в точку В.

16.2 Опасная ситуация с животным

16.2a Когда разрешается рельеф

«Опасная ситуация с *животным*» имеет место, когда опасное *животное* (например, ядовитая 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 *животным* игрок может использовать рельеф по Правилу 16.2b, независимо от того, где на *гольф-поле* находится его мяч, **за исключением** двух случаев, когда такой рельеф 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.

Интерпретации Правила 16.2a:

16.2a/1 – Опасный участок гольф-поля не дает права на рельеф без штрафа

Если мяч игрока приходит в состояние покоя в месте, где игроку мешает растение или куст, которые могут причинить ему телесные повреждения, например, ядовитый плющ или кактус, которые могут вызвать у игрока аллергию или привести к другим тяжелым последствиям, то Правила не дают ему права на рельеф без штрафа.

16.2b Релиф при вмешательстве опасной ситуации с животным

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 Правилу 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: Игра из штрафной области.** Игрок может использовать релиф без штрафа по Правилу 16.1b, с тем **исключением**, что *ближайшая точка полного релифа* и *область релифа* должны находиться в этой *штрафной области*.
- **Релиф со штрафом: Игра вне штрафной области.**

Игрок может использовать релиф со штрафом по Правилу 17.1d.

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 дополнительно воспользоваться релифом без штрафа согласно п.(1).

Для целей этого Правила *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 Правила 16.2: Основной штраф по Правилу 14.7а.

16.3 Заглубившийся мяч

16.3а Когда разрешается релиф

(1) **Заглубившийся мяч должен находиться в основной области.** Правилу 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* в любом другом месте, кроме *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 *возвратить* этот мяч на первоначальное место (см. Правилу 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 в части *основной области*, которая не подстрижена до высоты 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 тогда, когда:

- 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.

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, кто наступил на него,
- Мяч не находился в воздухе, а был вбит сразу в землю, или
- Мяч был *вброшен* при использовании рельефа согласно Правилу.

Рисунок 16.3а: Когда мяч является заглубившимся

Интерпретации Правила 16.3а(2):

16.3а(2)/1 – Определение того, заглубился ли мяч в своем собственном следе

Для того, чтобы сделать вывод, что мяч находится в своем собственном следе, и чтобы игрок мог использовать рельеф по Правилу 16.3b, должны существовать достаточные для этого основания.

Достаточным основанием считать, что мяч остановился в своем собственном следе, например, является случай, когда после удара апроуч мяч игрока приземляется в мягкую землю непосредственно перед *паттинг-грином*. Игрок видит, как мяч сначала отскочил вперед, а затем покатился назад. Когда игрок подходит к мячу, он видит, что мяч *заглубился* в единственном имеющемся в этой области следе от мяча. Поскольку есть достаточные основания считать, что мяч откатился в свой собственный след, игрок может использовать рельеф по Правилу 16.3b.

Однако, если после удара игрока из *области-ти* мяч приземляется на фервее и отскакивает за холм, так что его не видно из *области-ти*, а затем мяч находят в следе от мяча, то в этом случае нет достаточных оснований считать, что мяч *заглубился* в своем собственном следе, и поэтому игроку не разрешается использовать рельеф по Правилу 16.3b.

16.3b Рельеф для заглубившегося мяча

Если мяч игрока *заглубился* в *основной области* и согласно Правилу 16.3а разрешен рельеф, игрок может воспользоваться рельефом 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** со следующими ограничениями:
- 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; Типовое Местное правило F-2 (Комитет может принять Местное правило, разрешающее рельеф 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 по Правилу 14.7а.

Рисунок 16.3b: Рельеф без штрафа для заглубившегося мяча

16.4 Поднятие мяча, чтобы проверить наличие рядом с мячом обстоятельства, разрешающего рельеф

Если у игрока есть основания полагать, что его мяч лежит в обстоятельстве, которое дает право на рельеф 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 рельеф, **но:**
- Местоположение мяча должно быть сначала *замаркировано*, а поднятый мяч не разрешается 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), то игрок получает **один удар штрафа**.

Если рельеф разрешен, и игрок использует рельеф, то штрафа нет даже в том случае, если игрок не *маркирует* местоположение мяча перед его поднятием или очищает поднятый мяч.

Если рельеф не разрешен или игрок решает не использовать разрешенный рельеф:

- 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 *возвращен* 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 14.7а.

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

VII. Рельеф со штрафом:

Правила 17 – 19

Правило 17 Штрафные области

Назначение Правила:

Правило 17 – это специальное Правило для штрафных областей, которыми являются водоемы или другие определенные Комитетом области, где мяч часто теряется или откуда его невозможно сыграть. С одним ударом штрафа игрок может использовать специальные варианты рельефа и сыграть мяч вне штрафной области.

17.1 Варианты игры при попадании мяча в штрафную область

Штрафные области бывают красные или желтые. Цвет определяет варианты рельефа, 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 рельеф от *штрафной области*.

17.1a 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 2.2с.

Интерпретации Правила 17.1a:

17.1a/1 – Мяч находится в штрафной области, даже если штрафная область не размечена надлежащим образом

Если колышки, обозначающие водоем, как *штрафную область*, расположены ненадлежащим образом, то игрок не имеет права воспользоваться подобной ошибкой *Комитета*.

Например, мяч находится в воде, которая с учетом линии берега очевидно является частью *штрафной области*, но при этом мяч находится вне колышков разметки и, поэтому, технически оказывается вне *штрафной области*. Игрок не может утверждать, что вода, в которой находится его мяч в состоянии покоя, является *временной водой*, поскольку понятие *штрафная область* подразумевает любой водоем на *гольф-поле*, независимо от того, размечен он *Комитетом* или нет (см. Определение «штрафной области»).

17.1a/2 – Мяч потерян либо в штрафной области, либо на участке в аномальном состоянии, прилегающем к штрафной области

Если мяч игрока не найден на участке *гольф-поля*, где есть *штрафная область* и примыкающий к ней *участок в аномальном состоянии*, то при определении местоположения мяча игрок должен использовать обоснованное суждение (Правило 1.3b(2)). Если в результате такого обоснованного суждения имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в одной из этих областей, но оба события равновероятны, то игрок должен использовать рельеф со штрафом по Правилу 17.

17.1b Игрок может играть мяч, как он лежит в штрафной области, или использовать рельеф со штрафом

Игрок может:

- Сыграть мяч, как он лежит, без штрафа, по тем же Правилам, по которым играется мяч, находящийся в *основной области* (то есть, нет специальных Правил, которые определяют, как играть мяч из *штрафной области*), или

- Сыграть мяч вне *штрафной области*, используя релиф со штрафом в соответствии с Правилами 17.1d или 17.2.

Исключение – Обязательный релиф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая находится в штрафной области (см. Правило 17.1e).

17.1c Релиф, когда мяч находится в штрафной области, но не найден

Если мяч игрока не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*:

- Игрок может использовать релиф со штрафом согласно Правилам 17.1d или 17.2.
- Как только игрок вводит в *игру* другой мяч, чтобы использовать такой релиф:

Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, и играть им нельзя.

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 отсутствуют *знание или уверенность*, что этот мяч пришел в состояние покоя в *штрафной области*, игрок должен использовать релиф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2.

17.1d Релиф для мяча в штрафной области

Если мяч игрока находится в *штрафной области*, включая ситуацию, когда мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что мяч находится в *штрафной области*, у игрока есть три варианта релифа, каждый с **одним ударом штрафа**:

(1) **Релиф удар-и-расстояние**. Игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места выполнения 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 выбрав 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** со следующими ограничениями:
- **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*, мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч коснулся в первый раз, когда был *вброшен в области рельефа*.

Рисунок 17.1d №1: Релиф для мяча в желтой штрафной области

Интерпретации Правила 17.1d(2):

17.1d(2)/1 – Рекомендация игроку физически маркировать точку-ориентир на линии-ориентире

Правило 17.1d позволяет игроку выбрать на линии-ориентире точку-ориентир, которая будет определять *область рельефа* для случая рельефа назад-по-линии. Несмотря на то, что игроку рекомендуется отметить такую точку-ориентир, с помощью предмета (например, *подставки-ти*), он может выбрать эту точку-ориентир визуально.

Если игрок выбрал точку-ориентир визуально, то именно эта точка используется для определения *области рельефа* и возможной необходимости повторного *вбрасывания* мяча.

Но все-таки желательно, чтобы игрок физически маркировал точку-ориентир, поскольку это поможет ему в процедуре рельефа, и можно будет легко определить, был ли *вброшен* мяч в *области рельефа* и пришел ли он в ней в состояние покоя (Правило 14.3).

(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 определенная 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*, мяч должен прийти в состояние покоя в той же *области гольф-поля*, которую мяч коснулся в первый раз, когда был *вброшен в области рельефа*.

Рисунок 17.1d №2: Релиф для мяча в красной штрафной области

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило В-2 (*Комитет может принять Местное правило, разрешающее боковой рельеф на противоположной стороне красной штрафной области на равном расстоянии от лунки*).

Интерпретации Правила 17.1d(3):

17.1d(3)/1 – При использовании бокового рельефа игрок может проводить измерения через штрафную область

При использовании бокового рельефа в случае, когда мяч в последний раз пересек границу узкой красной *штрафной области*, игрок при определении размера *области рельефа* может отмерять две *длины клюшки* от точки-ориентира через *штрафную область*. Однако, любая часть *штрафной области* в пределах двух *длин клюшки*, отмеренных от точки-ориентира, не будет являться частью *области рельефа*.

17.1d(3)/2 – Игрок вбрасывает мяч, приблизительно определив точку пересечения мячом границы штрафной области, которая впоследствии оказывается неверной точкой

Если точка, где мяч в последний раз пересек границу *штрафной области*, неизвестна, игрок должен использовать свое обоснованное суждение для определения точки-ориентира.

По Правилу 1.3b(2) обоснованное суждение игрока будет принято, даже если такая точка-ориентир окажется неверной. Однако бывают ситуации, когда еще до выполнения игроком удара становится известно, что точка-ориентир определена неверно, и тогда эта ошибка должна быть исправлена.

Например, в *игре на счет ударов* имеется уверенность, что мяч игрока находится в красной *штрафной области*. Игрок, посоветовавшись с другими игроками в группе, приблизительно определяет, где мяч в последний раз пересек границу *штрафной области*. Игрок использует боковой рельеф и *вбрасывает* мяч в *области рельефа*, основываясь на такой точке-ориентире.

Однако до того, как был выполнен удар по *брошенному* мячу, один из игроков в группе находит первоначальный мяч игрока в *штрафной области* в таком месте, что становится ясно, что мяч в последний раз пересек границу *штрафной области* примерно на 20 метров ближе к *лунке*, чем точка-ориентир, приблизительно определенная игроком.

Поскольку эта информация стала известна до того, как игрок выполнил удар по *брошенному* мячу, он должен исправить ошибку в соответствии с Правилу 14.5 (Исправление ошибки, допущенной при замене, возвращении на место, вбрасывании или установке мяча). При этом игрок должен действовать по Правилу 17.1 в соответствии с правильной точкой-ориентиром и может использовать любой вариант рельефа по этому Правилу (см. Правило 14.5b(2)).

17.1e Обязательный рельеф при вмешательстве зоны, запрещенной для игры, которая расположена в штрафной области

В каждой из следующих ситуаций игроку нельзя играть мяч, как он лежит:

(1) **Если мяч находится 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, находящегося в штрафной области.** Если мяч игрока лежит в *штрафной области*, но за пределами *зоны, запрещенной для игры*, и *зона, запрещенная для игры* (расположенная либо на *участке 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 со следующими ограничениями:

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 где-либо кроме *штрафной области*, см. Правило 16.1f.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 17.1: Основной штраф по Правилу 14.7а.

17.2 Варианты действий после того, как мяч сыгран из штрафной области

17.2а 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 релиф по любому из следующих вариантов:

(1) **Обычные варианты релифа**. Игрок может использовать релиф удар-и-расстояние по Правилу 17.1d(1) или релиф назад-по-линии по Правилу 17.1d(2), или, в случае красной *штрафной области*, – использовать боковой релиф по Правилу 17.1d(3).

В случае использования релифа по Правилам 17.1d(2) или (3) *область релифа* задается приблизительно определенной точкой, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу той *штрафной области*, в которой этот мяч теперь лежит.

Если игрок использует релиф 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 последующий рельеф вне *штрафной области* по Правилу 17.1d(2) или 17.1d(3) (для 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) **Дополнительный вариант рельефа: Игра 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).

Рисунок 17.2a, № 1: Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же штрафной области

Рисунок 17.2a, № 2: Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же штрафной области, покинув ее и зайдя в нее повторно

17.2b Сыгранный из штрафной области мяч потерян, находится за пределами гольф-поля или является неиграемым вне 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 *вброшенный* мяч с того места, где он пришел в состояние покоя:

- Игрок может использовать последующий рельеф вне *штрафной области* по Правилу 17.1d(2) или 17.1d(3) (для 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 такой рельеф вне *штрафной области*, не *вбрасывая* перед этим мяч в *штрафной области*, но игрок по-прежнему **в общей сложности** получает **два удара штрафа**.

Интерпретации Правила 17.2b:

17.2b/1 – Примеры вариантов рельефа, разрешенных Правилем 17.2b

Рисунок

На рисунке игрок играет из *области-ти*, и мяч приходит в состояние покоя в красной *штрафной области* в точке А. Игрок решает играть из *штрафной области* и попадает в точку В, которая находится за пределами гольф-поля.

Игрок может использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 18.2b, приняв точку А в качестве точки-ориентира для *области рельефа*, этот удар будет 4-м.

Если игрок использует рельеф *удар-и-расстояние*, *вбрасывая* мяч в *штрафной области*, а затем решает не играть *вброшенный* мяч с того места, где он пришел в состояние покоя:

- Игрок может использовать рельеф назад-по-линии в любом месте пунктирной линии Х-У вне *штрафной области* по Правилу 17.1d(2), использовать боковой рельеф, приняв точку Х в качестве точки-ориентира по Правилу 17.1d(3) или сыграть другой мяч с места предыдущего удара вне *штрафной области* (в данном случае – из *области-ти*) по Правилу 17.2a(2).
- Если игрок использует любой из этих трех вариантов, он получает еще один удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа: один удар за использование рельефа *удар-и-расстояние* плюс один удар за использование рельефа назад-по-линии, бокового рельефа или за игру другим мячом с места предыдущего удара вне *штрафной области* (в данном случае – из *области-ти*) по Правилу 17.2a(2). Таким образом, по любому из этих вариантов этот удар будет для игрока 5-м.

Игрок также имеет возможность использовать рельеф вне *штрафной области*, не *вбрасывая* перед этим мяч в *штрафной области*, но по-прежнему он в общей сложности получит за это два удара штрафа.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 17.2: Основной штраф по Правилу 14.7a

17.3 Если мяч находится в штрафной области, то рельеф по другим Правилам не разрешен

Если мяч игрока находится в *штрафной области*, то игрок не имеет права на рельеф:

- При вмешательстве участка в аномальном состоянии (см. Правило 16.1),
- Для *заглубившегося* мяча (см. Правило 16.3), или
- Для неиграемого мяча (см. Правило 19).

Единственным вариантом рельефа для игрока является рельеф со штрафом по Правилу 17.

Однако, если в игру мячом, находящимся в *штрафной области*, вмешивается опасная ситуация с *животным*, то игрок может использовать либо рельеф без штрафа внутри *штрафной области*, либо рельеф со штрафом вне *штрафной области* (см. Правило 16.2b(2)).

Правило 18 Рельеф удар-и-расстояние; мяч потерян или находится за пределами гольф-поля; временный мяч

Назначение Правила:

В Правиле 18 говорится о рельефе 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.

В этом Правиле также говорится о том, как и когда для экономии времени можно играть временным мячом, если находящийся в игре мяч мог оказаться за пределами гольф-поля или быть потерян вне штрафной области.

18.1 Релиф со штрафом удар и расстояние разрешен в любое время

В любое время игрок может использовать релиф *удар-и-расстояние*, добавив **один удар штрафа** и сыграв первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда был выполнен предыдущий *удар* (см. Правило 14.6).

У игрока всегда есть вариант релифа *удар-и-расстояние*:

- Независимо от того, где на *гольф-поле* находится мяч игрока, и
- Даже если какое-либо Правило предписывает игроку использовать релиф определенным образом или играть мяч с определенного места.

Как только игрок вводит другой мяч *в игру* со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 14.4):

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

Однако это не относится к ситуации, когда мяч играется с места предыдущего *удара*, и при этом игрок:

- Объявляет, что он играет *временным мячом* (см. Правило 18.3b), или
- Играет вторым мячом *в игре на счет ударов* по Правилам 14.7b или 20.1c(3).

Интерпретации Правила 18.1:

18.1/1 – Установленный в области-ти мяч может быть поднят, если первоначальный мяч найден до истечения трехминутного периода поиска

Если игрок собирается снова сыграть из *области-ти*, то мяч, который установлен на землю, *вброшен* или установлен на *подставку-ти*, не является мячом *в игре* до тех пор, пока игрок не выполнит по нему *удар* (см. Определение «в игре» и Правило 6.2).

Например, игрок сыграл из *области-ти*, недолго поискал свой мяч, а затем вернулся в *область-ти* и установил на *подставку-ти* другой мяч. Прежде, чем игрок сыграл установленный на *подставку-ти* мяч, и до истечения трехминутного периода поиска был найден первоначальный мяч. Игрок может отказаться от игры мячом, установленным на *подставку-ти*, и без штрафа продолжить игру первоначальным мячом, но ему также разрешается действовать по процедуре *удар-и-расстояние*, играя из *области-ти*.

Однако, если игрок сыграл из *основной области*, а затем *вбросил* другой мяч, чтобы использовать релиф *удар-и-расстояние*, то игрок должен действовать по-другому и продолжать играть *вброшенным* мячом, со штрафом *удар и расстояние*. Если же игрок продолжит игру первоначальным мячом, он будет играть *неверным мячом*.

18.1/2 – Не удастся уклониться от штрафа, играя по процедуре *удар-и-расстояние*

Если игрок поднимает свой мяч, когда ему это не разрешается, игрок не может избежать штрафа в один удар по Правилу 9.4b, если затем решит сыграть по процедуре *удар-и-расстояние*.

Например, после *удара* из *области-ти* мяч игрока пришел в состояние покоя среди деревьев. Игрок поднимает мяч, полагая, что это ничейный мяч, но обнаруживает, что мяч оказался его мячом *в игре*. После этого игрок решил сыграть по процедуре *удар и расстояние*.

В дополнение к штрафу *удар и расстояние* по Правилу 18.1 игрок также получает один удар штрафа по Правилу 9.4b, поскольку в тот момент, когда игрок поднимал мяч, ему не разрешалось это делать, и у игрока не было намерения играть по процедуре *удар и расстояние*. Следующий удар игрока будет его четвертым ударом.

18.2 Мяч потерян или находится за пределами гольф-поля: игрок должен использовать релиф удар-и-расстояние

18.2a Когда мяч считается потерянным или находящимся за пределами гольф-поля

(1) **Когда мяч считается потерянным**. Мяч считается *потерянным*, если он не был найден в течение трех минут после того, как игрок или его *кедди* приступили к его поиску.

Если в течение этого времени найден мяч, но неизвестно, является ли он мячом игрока:

- 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.

Если игрок за это разумное время не идентифицировал этот мяч, как свой, то его мяч считается *потерянным*.

Интерпретации Правила 18.2a(1):

18.2a(1)/1 – Время, разрешенное для поиска, когда поиск временно прерывается

Игроку отводится три минуты на поиск своего мяча, прежде чем мяч будет считаться *потерянным*. Однако бывают ситуации, когда «часы останавливаются», и это время не входит в три минуты, предоставляемые игроку.

Следующие примеры иллюстрируют, как учитывается время, когда поиск временно прерывается:

- В *игре на счет ударов* игрок ищет свой мяч в течение одной минуты и находит мяч. Игрок предполагает, что это его мяч, в течение 30 секунд решает, как ему выполнить *удар*, выбирает клюшку и играет этот мяч. После этого игрок обнаруживает, что это был *неверный мяч*.
Когда игрок возвращается в область, где может находиться его первоначальный мяч, и возобновляет поиск, у него остается на поиск еще две минуты. Время, разрешенное на поиск, остановилось, когда игрок нашел *неверный мяч* и прекратил поиск.
- Игрок искал свой мяч в течение двух минут, и в это время игра была приостановлена *Комитетом*. Игрок продолжает поиск. По истечении трех минут после начала игроком поиска мяча этот мяч является *потерянным*, даже если трехминутный период поиска закончился уже после того, как игра была приостановлена.
- Игрок искал свой мяч в течение одной минуты, и в это время игра была приостановлена. Игрок продолжил поиск еще одну минуту, а затем прекратил поиск и пошел в направлении укрытия. После возвращения игрока на *гольф-поле* для возобновления игры ему будет разрешен поиск мяча в течение еще одной минуты, даже если при этом игра еще не будет возобновлена.

- Игрок находит и идентифицирует свой мяч в высоком рафе после двухминутного поиска. Игрок покидает область поиска, чтобы взять клюшку. Когда он возвращается, мяч не удается найти. У игрока остается на поиск одна минута, прежде чем мяч станет *потерянным*. Трехминутное время поиска было остановлено, когда мяч был найден в первый раз.
- Игрок ищет свой мяч в течение двух минут, а затем отходит в сторону, чтобы дать сыграть следующей группе и позволить им пройти вперед. Время поиска было остановлено, когда поиск был временно остановлен, и игроку на поиск отводится еще одна минута.

18.2a(1)/2 – От кедди не требуется начинать поиск мяча игрока раньше игрока

Игрок может сказать своему *кедди* не начинать поиск его мяча.

Например, игрок сыграл длинный драйв в густой раф, а другой игрок пробил короткий драйв в густой раф. *Кедди* игрока направляется вперед к месту, где может находиться мяч игрока, чтобы начать его искать. Все остальные, включая самого игрока, идут к месту, где может находиться мяч другого игрока, для поиска его мяча.

Игрок может сказать своему *кедди*, чтобы тот пока тоже занимался поисками мяча другого игрока и отложил поиск мяча своего игрока до тех пор, пока ему не смогут помочь остальные.

18.2a(1)/3 – Мяч может стать потерянным, если он не был незамедлительно идентифицирован

Если игрок имеет возможность идентифицировать мяч как свой в течение трехминутного периода поиска, но не делает это, то мяч становится *потерянным*, когда истекает трехминутный период поиска.

Например, игрок начинает искать свой мяч и через две минуты находит мяч, который он принимает за мяч другого игрока, после чего возобновляет поиск своего мяча.

По истечении трехминутного периода поиска обнаруживается, что найденный игроком мяч, который он посчитал мячом другого игрока, на самом деле был его собственным мячом. В этом случае мяч игрока является *потерянным*, потому что он продолжал поиск, своевременно не идентифицировав найденный мяч.

(2) **Когда мяч находится за пределами гольф-поля.** Мяч в состоянии покоя находится *за пределами гольф-поля* только тогда, когда он полностью находится за границей *гольф-поля*.

Мяч находится в пределах *гольф-поля*, если какая-либо часть мяча:

- Лежит на поверхности либо касается земли или чего-либо другого (например, какого-либо природного или искусственного объекта) внутри границ *гольф-поля*, или
- Находится над границей или над любой другой частью *гольф-поля*.

Игрок может стоять *за пределами гольф-поля*, когда он играет мяч, находящийся на *гольф-поле*.

Рисунок 18.2a: Когда мяч находится за пределами гольф-поля.

Интерпретации Правила 18.2a(2):

18.2a(2)/1 – Мяч перемещен за пределы гольф-поля течением воды

Если течение воды (*временной воды* или воды в *штрафной области*) выносит мяч за пределы гольф-поля, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* (Правило 18.2b). Вода является *природной силой*, а не *внешним фактором*, поэтому Правило 9.6 не применяется.

18.2b Что делать, если мяч потерян или находится за пределами гольф-поля

Если мяч *потерян* или находится за пределами гольф-поля, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние*, добавив **один удар штрафа** и сыграв первоначальный мяч или другой мяч с места, откуда был выполнен предыдущий удар (см. Правило 14.6).

Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда имеются знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом: Вместо рельефа *удар-и-расстояние* игрок может ввести в игру другой мяч в соответствии с применимым Правилу, если его мяч не был найден, но имеются *знание или уверенность*, что этот мяч:

- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле*, но был перемещен *внешним фактором* (см. Правило 9.6) или другой игрок сыграл им как *неверным мячом* (см. Правило 6.3c(2)),
- Пришел в состояние покоя на *гольф-поле* внутри *подвижного препятствия* или на нем (см. Правило 15.2b) либо находится на *участке в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1e),
- Находится в *штрафной области* (см. Правило 17.1c), или
- Был намеренно отклонен или остановлен любым человеком (см. Правило 11.2c).

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 18.2: Основной штраф по Правилу 14.7a.

18.3 Временный мяч

18.3a 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.

Интерпретации Правила 18.3a:

18.3a/1 – Когда игрок может играть временный мяч

Для того, чтобы понять, разрешено ли ему играть *временный мяч*, игрок должен принимать во внимание только ту информацию, которая ему известна на данный момент времени.

Следующие ситуации являются примерами, когда можно играть *временным мячом*:

- Первоначальный мяч может находиться в *штрафной области*, но он также может быть *потерян* вне *штрафной области* или оказаться *за пределами гольф-поля*.
- Игрок полагает, что первоначальный мяч пришел в состояние покоя в *основной области* и он может оказаться *потерян*. Если позднее он будет найден в *штрафной области* до истечения трехминутного периода поиска, то игрок должен прекратить игру *временным мячом*.

18.3a/2 – Разрешается играть временным мячом после того, как был начат поиск

Игрок может сыграть *временным мячом* на случай возможной *потери* своего мяча даже в том случае, если первоначальный мяч не был найден и идентифицирован, а трехминутный период поиска еще продолжается.

Например, если у игрока есть возможность вернуться к месту своего предыдущего *удара* и сыграть *временный мяч* до того, как закончился трехминутный период поиска, игроку разрешается сделать это.

Если игрок играет *временным мячом*, а затем до истечения трехминутного периода поиска найден первоначальный мяч, то игрок должен продолжить игру первоначальным мячом.

18.3a/3 – Каждый мяч, сыгранный с одного и того же места, соотносится только с предыдущим сыгранным мячом

Если игрок играет несколько мячей с одного и того же места, каждый мяч соотносится только с предыдущим сыгранным мячом.

Например, игрок играет *временный мяч*, полагая, что после *удара* из *области-ти* его мяч может быть *потерян* или оказаться *за пределами гольф-поля*. *Временный мяч* летит в том же направлении, что и первоначальный мяч, и без какого-либо объявления игрок играет еще одним мячом из *области-ти*. Этот мяч приходит в состояние покоя на фервее.

Если окажется, что первоначальный мяч не *потерян* или не находится *за пределами гольф-поля*, то игрок должен продолжить игру первоначальным мячом без штрафа.

Однако, если первоначальный мяч был *потерян* или оказался *за пределами гольф-поля*, то игрок должен продолжить игру третьим мячом, сыгранным из *области-ти*, поскольку этот мяч был сыгран без соответствующего объявления. Таким образом, третий мяч стал мячом, заменившим *временный мяч* со штрафом *удар-и-расстояние* (Правило 18.1), независимо от местоположения *временного мяча*. Когда игрок сыграл третьим мячом из *области-ти*, он сделал 5-й удар (включая удары штрафа).

18.3b 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.
- Игрок должен произнести слово «временный» или как-то еще явно выразить свое намерение временно играть мячом по Правилу 18.3.

Если игрок не объявит об игре *временным мячом* (даже если он при этом действительно намеревается играть *временным мячом*) и сыграет мяч с места предыдущего удара, то этот мяч становится для игрока мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние* (см. Правило 18.1).

Интерпретации Правила 18.3b:

18.3b/1 – Что считается объявлением временного мяча

Хотя Правило 18.3b не конкретизирует, кому должно делаться объявление о *временном мяче*, это объявление должно делаться так, чтобы его могли услышать люди, находящиеся в непосредственной близости от игрока.

Например, если рядом с игроком находятся другие люди, и игрок объявляет, что будет играть *временный мяч*, но делает это так, что только он сам может это услышать, то это не удовлетворяет требованию Правила 18.3b о том, что игрок должен «объявить», что собирается играть *временный мяч*. Любой мяч, сыгранный в таких обстоятельствах, становится мячом *в игре* со штрафом *удар-и-расстояние*.

Если поблизости от игрока нет никого, кто мог бы услышать его объявление (например, когда игрок вернулся в *область-ти* после недолгого поиска своего мяча), то считается, что игрок надлежащим образом объявил о своем намерении играть *временный мяч*, если он проинформирует об этом кого-либо сразу, как только это станет возможным.

18.3b/2 – Заявления, которые «явно выражают» намерение играть временным мячом

Самым подходящим словом, которое игрок может использовать, объявляя об игре *временным мячом*, является слово «временный» (или «провиженал»). Тем не менее, приемлемы и другие варианты, которые четко дают понять намерение игрока играть *временный мяч*.

Примеры объявлений, в которых явно выражено, что игрок играет *временный мяч*:

- «Я играю мяч по Правилу 18.3».
- «Я сыграю другой мяч на всякий случай».

Примеры объявлений, в которых явно не выражено, что игрок играет *временный мяч*, и которые означают, что игрок будет вводить мяч *в игру* по процедуре *удар-и-расстояние*:

- «Пульну-ка я еще разок».
- «Я сыграю другой мяч».

18.3c Временный мяч играется до тех пор, пока он не станет мячом в игре или игра им будет прекращена

(1) **Временный мяч играется более одного раза.** Игрок может продолжать играть *временным мячом*, сохраняя его статус *временного мяча*, при условии, что он играет с места,

находящемся на равном или большем расстоянии от лунки, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча.

Это относится и к ситуации, когда *временный мяч* играется несколько раз.

Однако он перестает быть *временным мячом*, когда он становится мячом *в игре* в соответствии с п.(2) или игра им прекращена в соответствии с п.(3), и в таком случае он становится *неверным мячом*.

Интерпретации Правила 18.3с(1):

18.3с(1)/1 – Действия, совершаемые с временным мячом, не меняют статус временного мяча. Действия с *временным мячом*, за исключением удара, такие как *вбрасывание*, установка или замена другим мячом, которые совершаются ближе к лунке, чем место, где может находиться первоначальный мяч, не являются «игрой» *временным мячом*, и не приводят к тому, что этот мяч теряет статус *временного мяча*.

Например, после удара игрока из области-ти его мяч может быть *потерян* в 160 метрах от лунки, поэтому он играет *временный мяч*. После недолгого поиска своего первоначального мяча игрок идет вперед, чтобы сыграть свой *временный мяч*, находящийся в кустах в 140 метрах от лунки. Он принимает решение, что *временный мяч* является неиграемым, и *вбрасывает* мяч по Правилу 19.2с. До того, как он сыграл *вброшенным мячом*, и в течение трех минут с момента начала поиска первоначальный мяч игрока был найден зрителем.

В этом случае первоначальный мяч остается мячом *в игре*, потому что он был найден до истечения трехминутного периода поиска, и игрок не выполнил удар по *временному мячу* с места, расположенного ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча.

(2) **Когда временный мяч становится мячом в игре.** *Временный мяч* становится для игрока его мячом *в игре* со штрафом удар и расстояние в одном из следующих двух случаев:

- Если первоначальный мяч потерян в любом месте гольф-поля, кроме штрафной области, или находится за пределами гольф-поля. Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре* (даже если впоследствии он будет найден на *гольф-поле* после окончания трехминутного периода поиска) и теперь является *неверным мячом*, играть которым нельзя (см. Правило 6.3с).
- Если временный мяч сыгран с места, находящегося ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча. Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре* (даже если впоследствии он будет найден на *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 не может определить, какой из мячей каким является, 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 играть им нельзя.

Исключение – Игрок может ввести в игру другой мяч по другому Правилу, когда имеются знание или уверенность в отношении того, что случилось с мячом: У игрока

есть дополнительный вариант действий, когда его мяч не был найден, но имеются *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 *участке в аномальном состоянии* (см. Правило 16.1e), или
- Был намеренно отклонен или остановлен любым человеком (см. Правило 11.2c).

Если применяется одно из этих Правил, игрок может:

- Ввести *в игру* другой мяч в соответствии с таким Правилем, или
- Считать *временный мяч* мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние*.

Рисунок 18.3с: Временный мяч сыгран с места, находящегося ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча

Интерпретации Правила 18.3с(2):

18.3с(2)/1 – Приблизительно определенное место первоначального мяча используется для определения того, какой из мячей является мячом в игре

В Правиле 18.3с(2) место, в котором по «оценке» игрока находится его первоначальный мяч, используется для определения того, был ли сыгран *временный мяч* с места ближе к лунке, чем данное место, и какой из мячей является мячом *в игре*: первоначальный или временный. Приблизительно определенное место, это не то место, где в конце концов будет найден первоначальный мяч. Это то место, где по мнению или предположению игрока его первоначальный мяч должен находиться.

Примеры определения того, какой из мячей является мячом *в игре*:

- Игрок, полагая, что его первоначальный мяч может быть *потерян* или оказаться *за пределами гольф-поля*, играет *временный мяч*, который приходит в состояние покоя не ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча. Игрок находит мяч и играет его, полагая, что это его первоначальный мяч. Затем игрок обнаруживает, что мяч, которым он сыграл, был *временным мячом*. В этом случае *временный мяч* не был сыгран с места ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча. Таким образом, игрок может возобновить поиск первоначального мяча. Если первоначальный мяч будет найден в течение трех минут с начала поиска, он останется мячом *в игре*, и игрок должен прекратить игру *временным мячом*. Если трехминутный период поиска истечет до того, как будет найден первоначальный мяч, *временный мяч* станет мячом *в игре*.
- Игрок, полагая, что после удара из *области-ти* его мяч может быть *потерян* или перелететь через дорогу, которая находится *за пределами гольф-поля*, играет *временный мяч*. Игрок недолго ищет первоначальный мяч, но не находит его. Игрок идет вперед и выполняет удар по *временному мячу* с места, расположенного ближе к лунке, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча. Затем игрок идет вперед и находит свой первоначальный мяч в пределах *гольф-поля*. Должно

быть, его первоначальный мяч прокатился по дороге и затем вернулся в границы *гольф-поля*, поскольку он был найден значительно дальше, чем предполагалось. В этом случае *временный мяч* стал мячом *в игре*, когда он был сыгран с места, расположенного ближе к *лунке*, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча. Первоначальный мяч больше не является мячом *в игре*, и игра им должна быть прекращена.

18.3с(2)/2 – Игрок может попросить других не искать его первоначальный мяч

Если игрок не планирует искать свой первоначальный мяч, потому что он предпочитает продолжить игру *временным мячом*, игрок может попросить других не искать мяч, но эта просьба не обязательна к выполнению.

Если мяч найден, то игрок должен приложить все необходимые усилия для идентификации этого мяча, при условии, что он еще не сыграл *временный мяч* с места, расположенного ближе к *лунке*, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча, и в этом случае *временный мяч* стал мячом *в игре*. Если *временный мяч* еще не стал мячом *в игре* к моменту, когда был найден другой мяч, то отказ игрока попытаться идентифицировать найденный мяч может быть расценен как серьезное нарушение норм поведения, противоречащее духу игры (Правило 1.2а).

Если после того, как был найден другой мяч, *временный мяч* был сыгран с места, расположенного ближе к *лунке*, чем место, где был найден другой мяч, и оказалось, что другой мяч был первоначальным мячом игрока, то *удар по временному мячу* фактически является ударом по *неверному мячу* (Правило 6.3с). Игрок получит *основной штраф*, и *в игре на счет ударов* должен исправить ошибку, продолжив игру первоначальным мячом.

18.3с(2)/3 – Противник или другой игрок может искать мяч игрока, несмотря на возражение игрока

Даже если игрок предпочитает продолжать игру на *лунке временным мячом* без поиска первоначального мяча, *противник* или другой игрок *в игре на счет ударов* может искать первоначальный мяч игрока, при условии, что он неоправданно не задерживает игру. Если первоначальный мяч игрока будет найден, пока он все еще находится *в игре*, игрок должен будет прекратить игру *временным мячом* (Правило 18.3с(3)).

Например, на *лунке пар-3* мяч после *удара* игрока из *области-ти* попал в густой лес, и он играет *временный мяч*, который приходит в состояние покоя около *лунок*. С учетом этих обстоятельств, игрок не хочет искать первоначальный мяч и сразу направляется к *временному мячу*, чтобы продолжить им игру. *Противник* игрока или другой игрок *в игре на счет ударов* считает, что это будет отвечать его интересам, если первоначальный мяч игрока будет найден, поэтому он начинает его искать.

Если он найдет первоначальный мяч до того, как игрок выполнит следующий *удар по временному мячу*, то игрок должен прекратить игру *временным мячом* и продолжить игру первоначальным мячом. Однако, если игрок выполнит очередной *удар по временному мячу* до того, как будет найден первоначальный мяч, то *временный мяч* станет мячом *в игре*, потому что он находился ближе к *лунке*, чем предполагаемое местонахождение первоначального мяча (Правило 18.3с(2)).

В *матчевой игре*, если *временный мяч* игрока находился ближе к *лунке*, чем мяч *противника*, то *противник* может отменить *удар* и обязать игрока сыграть в правильной очередности (Правило 6.4а). Однако, отмена *удара* не изменит статуса первоначального мяча, который больше не является мячом *в игре*.

18.3с(2)/4 – Когда счет игры забитым временным мячом становится счетом на лунке

При условии, что первоначальный мяч не был найден в пределах *гольф-поля*, счет игры *временным мячом*, который был *забит* в лунку, становится счетом на лунке в тот момент, когда игрок вынимает мяч из лунки, так как в этом случае извлечение мяча из лунки приравнивается к выполнению удара.

Например, на короткой лунке мяч после удара игрока А из *области-ти* может быть *потерян*, и он играет *временный мяч*, который попадает в лунку. Игрок А не хочет искать первоначальный мяч, но игрок В, *противник* игрока А или другой игрок в *игре на счет ударов* идет искать первоначальный мяч.

Если игрок В найдет первоначальный мяч игрока А до того, как тот достанет *временный мяч* из лунки, игрок А будет должен отказаться от *временного мяча* и продолжить игру первоначальным мячом. Если игрок А достанет мяч из лунки прежде, чем игрок В найдет первоначальный мяч игрока А, то счет игрока А на лунке составит три удара.

18.3с(2)/5 – Временный мяч, поднятый игроком, впоследствии становится мячом в игре

Если игрок поднимает свой *временный мяч*, когда ему это не разрешается Правилами, а *временный мяч* впоследствии становится мячом *в игре*, то игрок должен добавить один удар штрафа по Правилу 9.4b (Штраф за поднятие или сдвиг мяча) и должен *возвратить* мяч на место.

Например, в *игре на счет ударов* игрок, полагающий, что его мяч после удара из *области-ти* может быть *потерян*, сыграл *временным мячом*. Игрок находит мяч, который принимает за свой первоначальный мяч, выполняет по нему удар и поднимает свой *временный мяч*, а затем обнаруживает, что мяч, которым он сыграл, был не первоначальным мячом, а *неверным мячом*. Игрок возобновляет поиск первоначального мяча, но не может найти его до истечения трехминутного периода поиска.

Поскольку *временный мяч* стал мячом *в игре* со штрафом *удар и расстояние*, игрок должен *возвратить* этот мяч на место и получает один удар штрафа по Правилу 9.4b. Игрок также получает два удара штрафа за игру *неверным мячом* (Правило 6.3с). Следующий удар игрока будет его 7-м ударом.

(3) **Когда игра временным мячом должна быть прекращена**. Если *временный мяч* еще не стал мячом *в игре*, игра им должна быть прекращена в любом из двух следующих случаев:

- 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 имеются знание или уверенность, что мяч находится в штрафной области. Игрок должен либо играть первоначальный мяч, как он лежит, либо использовать рельеф по Правилу 17.1d

Но в любом из этих случаев:

- Игроку нельзя выполнять другие 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.

Интерпретации Правила 18.3с(3):

18.3с(3)/1 – Временный мяч не может иметь статус мяча в игре, если первоначальный мяч оказался неиграемым или находится в штрафной области

Игроку разрешается играть *временный мяч* только в том случае если он считает, что первоначальный мяч может быть *потерян* вне *штрафной области* или может оказаться *за пределами гольф-поля*. Игрок при этом не может решить, что второй мяч, который он собирается играть, будет одновременно *временным мячом* в случае, если первоначальный мяч будет *потерян* вне *штрафной области* или окажется *за пределами гольф-поля*, и также мячом *в игре* в случае, если первоначальный мяч окажется неиграемым или будет находиться в *штрафной области*.

Если первоначальный мяч найден в пределах *гольф-поля* или имеются *знание или уверенность*, что он находится в *штрафной области*, то игра *временным мячом* должна быть прекращена.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 18.3: Основной штраф по Правилу 14.7а.

Правило 19 Неиграемый мяч

Назначение Правила:

В Правиле 19 говорится о нескольких вариантах рельефа для неиграемого мяча. Оно позволяет игроку выбрать вариант, который обычно с одним ударом штрафа дает ему возможность выйти из трудной ситуации, сложившейся в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области.

19.1 Игрок может использовать рельеф для неиграемого мяча в любом месте гольф-поля, за исключением штрафной области

Только сам игрок может посчитать свой мяч неиграемым, используя рельеф со штрафом по Правилу 19.2 или 19.3.

Рельеф для неиграемого мяча разрешен в любом месте *гольф-поля*, за **исключением** *штрафной области*.

Если мяч оказался неиграемым в *штрафной области*, то единственным вариантом рельефа для игрока является рельеф со штрафом по Правилу 17.

19.2 Варианты рельефа для неиграемого мяча в основной области или на паттинг-грине

Игрок может использовать один из трех вариантов рельефа для неиграемого мяча согласно Правилу 19.2а, b или c, в каждом случае с **одним ударом штрафа**.

- Игрок может использовать рельеф *удар-и-расстояние* по Правилу 19.2а, даже если его первоначальный мяч не был найден и не был идентифицирован.
- **Однако** для того, чтобы использовать рельеф *назад-по-линии* по Правилу 19.2b или *боковой рельеф* по Правилу 19.2с, игрок должен знать место, где лежит первоначальный мяч.

19.2a Релиф удар-и-расстояние

Игрок может сыграть первоначальный мяч или другой мяч с места выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6).

Интерпретации Правила 19.2a:

19.2a/1 – Игрок может использовать релиф удар-и-расстояние даже тогда, когда место предыдущего удара оказалось ближе к лунке, чем место, где лежит неиграемый мяч

Если мяч приходит в состояние покоя дальше от лунки, чем место, с которого он был сыгран, то все равно можно использовать релиф удар-и-расстояние.

Примеры, когда релиф удар-и-расстояние может оказаться ближе к лунке:

- После удара из области-ти мяч игрока попадает в дерево, отскакивает назад и приходит в состояние покоя позади области-ти. Игрок может сыграть повторно из области-ти со штрафом в один удар.
- Игроку предстоит сыграть патт с уклоном вниз, в результате которого мяч выкатывается с паттинг-грин и оказывается в плохом положении или попадает в штрафную область. Игрок может сыграть повторно с паттинг-грин со штрафом в один удар.

19.2a/2 – Релиф удар-и-расстояние разрешается только с места последнего удара

Вариант релифа удар-и-расстояние для неиграемого мяча применяется только относительно места, с которого был сделан последний удар; игроку не разрешается идти назад к месту выполнения какого-либо другого предыдущего удара.

Если варианты релифа удар-и-расстояние или релифа назад-по-линии не являются для игрока благоприятными, то единственным вариантом релифа является многократное использование бокового релифа, каждый раз получая штраф, пока мяч не окажется в более удачном для игрока местоположении.

19.2b 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 местоположение 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 выбрав 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 со следующими ограничениями:

- Ограничения на расположение области рельефа:

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 брошен в области рельефа.

См. интерпретацию 17.1d(2)/1 Рекомендация игроку физически маркировать точку-ориентир на линии-ориентире

19.2с Боковой рельеф

Игрок может *вбросить* первоначальный мяч или другой мяч в нижеследующей боковой области рельефа (см. Правило 14.3):

- 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 находиться 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 брошен в области рельефа.

Рисунок 19.2: Варианты рельефа для неиграемого мяча в основной области

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.2: Основной штраф по Правилу 14.7а.

Интерпретации Правила 19.2с:

19.2с/1 – Точка-ориентир для бокового рельефа в случае, когда мяч не находится на земле

Когда мяч игрока лежит над землей (например, в кустарнике или на дереве), игрок может использовать боковой рельеф, используя в качестве своей точки-ориентира точку на земле непосредственно под местоположением мяча:

- Область рельефа будет находиться в двух *длинах клюшки* от этой точки-ориентира на земле и не ближе к лунке (см. Правило 19.2с).
- В некоторых случаях это может позволить игроку *вбросить* мяч на *паттинг-грине*.

Но если неиграемый мяч лежит на земле, то в качестве точки-ориентира всегда используется первоначальное местоположение мяча. Например:

- Если мяч игрока лежит у основания скалы или крутого склона, то точкой-ориентиром является первоначальное местоположение мяча.
- Это означает, что игрок не может игнорировать вертикальное расстояние и *вбрасывать* мяч на вершине скалы или склона в пределах двух длин клюшки от точки, расположенной непосредственно над местом, где мяч лежит на земле у подножья скалы или склона.

Общие интерпретации Правила 19.2:

19.2/1 – Нет гарантий того, что после использования рельефа для неиграемого мяча мяч станет играемым

При использовании рельефа для неиграемого мяча игрок должен принять последствия использования рельефа, даже если они оказываются для него неблагоприятными, например, когда *вброшенный* мяч приходит в состояние покоя в первоначальном месте или в плохом *положении* в другом месте в *области рельефа*:

- Как только *вброшенный* мяч пришел в состояние покоя в *области рельефа*, у игрока возникает новая ситуация.
- Если игрок решает, что он не может (или не хочет) играть мяч так, как он теперь лежит, игрок с дополнительным штрафом может снова использовать рельеф для неиграемого мяча, используя любой возможный вариант рельефа по Правилу 19.

19.2/2 – При использовании рельефа для неиграемого мяча мяч может быть брошен в любой области гольф-поля

Игрок может использовать рельеф, *вбрасывая* мяч в *область рельефа* в любой *области гольф-поля* в соответствии с вариантами рельефа для неиграемого мяча. В том числе, если неиграемый мяч находится в *основной области*, то при использовании рельефа мяч может быть *брошен* непосредственно в *бункер* или *штрафную область*, на *паттинг-грин*, в *зону, запрещенную для игры*, или на *неверный грин*.

Однако, если игрок решает *вбрасывать* мяч в *зону, запрещенную для игры*, или на *неверный грин*, то в дальнейшем игрок должен использовать обязательный по Правилам рельеф для такой *зоны, запрещенной для игры*, или для *неверного грин*а.

Аналогично, если игрок решает *бросить* мяч в *штрафной области*, а затем не может (или не хочет) играть этот мяч с того места, где он сейчас лежит, единственным вариантом для игрока будет использование рельефа со штрафом *удар и расстояние* и игра с места, откуда был выполнен предыдущий *удар*, потому что:

- Нельзя снова использовать рельеф для неиграемого мяча, поскольку такой рельеф не разрешается в *штрафной области*.
- Также нельзя для данной *штрафной области* использовать варианты рельефа назад-по-линии и боковой рельеф, так как мяч не пересекал границу *штрафной области* до того, как пришел в состояние покоя, и, следовательно, отсутствует точка-ориентир и способы определения точки-ориентира для использования такого рельефа.

При использовании рельефа *удар-и-расстояние* игрок получит еще один удар штрафа (в дополнение к первому удару штрафа за использование рельефа для неиграемого мяча).

19.2/3 – Точка-ориентир для рельефа удар-и-расстояние остается неизменной до тех пор, пока не будет выполнен удар

Точка-ориентир, используемая для рельефа *удар-и-расстояние*, остается неизменной до тех пор, пока не будет выполнен *удар* по мячу *в игре*, даже если игрок *вбросил* мяч по Правилу.

Например, игрок использует рельеф для неиграемого мяча и *вбрасывает* мяч по варианту рельефа назад-по-линии или по варианту бокового рельефа. *Вброшенный* мяч остается в *области рельефа*, но откатывается в место, которое по мнению игрока снова оказывается неиграемым.

За один дополнительный удар штрафа игрок может снова применить вариант рельефа назад-по-линии или вариант бокового рельефа либо может выбрать вариант рельефа *удар-и-расстояние*, взяв в качестве точки-ориентира точку, с которой мяч был сыгран в последний раз перед тем, как он впервые стал неиграемым. Точка-ориентир для *удара-и-расстояния* остается неизменной, потому что игрок не выполнил *удар* по *вброшенному мячу*. Если бы игрок выполнил *удар* по *вброшенному мячу*, то это привело бы к другому развитию событий, потому что тогда это место стало бы новой точкой-ориентиром для рельефа *удар-и-расстояние*.

19.2/4 – Игрок может использовать рельеф без штрафа, если он поднимает мяч, чтобы использовать рельеф для неиграемого мяча, но до вбрасывания обнаруживает, что мяч находился на ремонтируемом участке

Если игрок поднимает свой мяч, чтобы использовать рельеф для неиграемого мяча, а затем обнаруживает, что мяч находился на *ремонтируемом участке* или на *другом участке в аномальном состоянии*, то игрок все еще может использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1, при условии, что он не ввел мяч *в игру* по Правилу 19, чтобы использовать рельеф для неиграемого мяча.

19.2/5 – Игрок должен найти свой мяч для использования вариантов рельефа назад-по-линии или бокового рельефа

Варианты рельефа назад-по-линии и бокового рельефа в соответствии с Правилами 19.2 и 19.3 не могут применяться, если первоначальный мяч не был найден, поскольку в обоих вариантах требуется, чтобы первоначальное местоположение мяча служило точкой-ориентиром для использования рельефа. Если для неиграемого мяча используется любой из этих двух вариантов рельефа, и за точку-ориентир берется какой-либо мяч, который не является мячом игрока, то считается, что игрок в этом случае использует рельеф *удар-и-расстояние*, поскольку это единственное Правило, которое можно применить, если игрок не нашел свой первоначальный мяч.

Например, игрок находит ничейный мяч в плохом положении. Ошибочно приняв его за свой мяч, игрок решает использовать боковой рельеф (Правило 19.2с), *заменяет* мяч и играет его. По пути к своему следующему *удару* игрок находит свой мяч. Поскольку игрок не знал местонахождение первоначального мяча в момент *замены* его другим мячом, то считается, что он использовал рельеф *удар-и-расстояние*, и он сделал это в *неверном месте* (Правило 14.7).

В *матчевой игре* игрок проигрывает лунку за игру с *неверного места*.

В *игре на счет ударов* игрок получает один удар штрафа за использование рельефа *удар-и-расстояние* (Правило 18.1) и еще два удара штрафа за то, что это было сделано в *неверном месте*. Если игра с *неверного места* представляла собой *серьезное нарушение*, эта ошибка

должна быть исправлена до того, как игрок выполнит *удар*, чтобы начать другую лунку, или, в случае финальной лунки *раунда*, до того, как игрок сдаст свою *счетную карточку*.

19.3 Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере

19.3a 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*.

19.3b 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 может использовать рельеф назад-по-линии по Правилу 19.2b вне этого *бункера*.

Рисунок 19.3: Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере

См. интерпретацию 17.1d(2)/1 Рекомендация игроку физически маркировать точку-ориентир на линии-ориентире

Интерпретации Правила 19.3b:

19.3b/1 – Использование рельефа для неиграемого мяча вне бункера после того, как вначале был использован рельеф для неиграемого мяча внутри бункера

Если мяч игрока лежит в *бункере*, и игрок использует рельеф для неиграемого мяча в *бункере* с одним ударом штрафа по Правилу 19.3a, а затем решает, что он не может (или не хочет) играть *вброшенный* мяч, как он лежит, игрок сталкивается с новой ситуацией:

- Можно снова использовать рельеф для неиграемого мяча по Правилу 19.3a, получив еще один удар штрафа, то есть в общей сложности два удара штрафа, и применить либо рельеф *удар-и-расстояние*, играя снова с того места, откуда был выполнен предыдущий *удар*, либо рельеф назад-по-линии или боковой рельеф в *бункере*, используя новое местоположение мяча в качестве точки-ориентира.
- Если игрок вместо этого решит использовать рельеф, *вбросив* мяч позади *бункера*, используя дополнительный вариант рельефа по Правилу 19.3b, он получит еще два удара штрафа в дополнение к одному удару штрафа за использование рельефа для неиграемого мяча в первый раз, в общей сложности получая три удара штрафа.

Штраф за игру мячом с неверного места в нарушение Правила 19.3: Основной штраф по Правилу 14.7a.

VIII. Процедуры для игроков и Комитета при возникновении вопросов, связанных с применением Правил

Правило 20

Правило 20 Решение вопросов применения Правил во время раунда; Судейские решения рефери и Комитета

Назначение Правила:

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), дающих игрокам право на последующее судейское решение.

В этом Правиле также говорится о роли рефери, который уполномочен решать вопросы факта и применения Правил. Судейские решения, вынесенные рефери или Комитетом, являются обязательными для всех игроков.

20.1 Решение вопросов Правил во время раунда

20.1a 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)).

20.1b Вопросы Правил в матчевой игре

(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 стал окончательным.** 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 доступны в разумное время, запрос судейского решения может заключаться в том, что игрок уведомит *противника* о желании позже получить судейское решение, когда *рефери* или представитель *Комитета* станут доступны.

Если игрок запрашивает судейское решение до того, как результат матча стал окончательным:

- 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 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 станет окончательным (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 выполнил 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).

Интерпретации Правила 20.1b(2):

20.1b(2)/1 – Запрос судейского решения должен быть сделан своевременно

Игрок вправе постоянно знать статус своего матча либо то, что позднее по ходу матча будет рассмотрен запрос судейского решения. Запрос судейского решения должен быть сделан своевременно, чтобы предотвратить попытки игрока применять штрафы позже по ходу матча. Будет ли вынесено судейское решение, зависит от того, когда игрок узнал о фактах (а не когда он узнал, что то или иное действие наказывается штрафом), и когда был сделан запрос судейского решения.

Например, в ходе игры на первой лунке матча в отсутствие *рефери* игрок А надлежащим образом поднимает свой мяч, чтобы проверить его на наличие повреждений по Правилу 4.2c(1), определяет, что он порезан и *заменяет* его новым мячом по Правилу 4.2c(2). Незаметно для игрока А игрок В также оценивает состояние первоначального мяча, но не соглашается с оценкой игрока А. Тем не менее, игрок В решает не обращать внимание на возможное нарушение и ничего не говорит игроку А. Оба игрока заканчивают лунку и играют из следующей *области-ти*.

По завершении финальной лунки матча игрок А становится победителем матча с перевесом в одну лунку. Выходя с *паттинг-грин*а, когда неподалеку находится представитель *Комитета*, игрок В меняет свое мнение и говорит игроку А, что он не согласен с *заменой* мяча, которую игрок А сделал на первой лунке, и делает запрос судейского решения в *Комитет*.

Комитету следует определить, что запрос судейского решения не был сделан игроком В своевременно, поскольку игрок В знал о фактах во время игры на первой лунке, а затем был выполнен *удар* на второй лунке (Правило 20.1b(2)). Поэтому *Комитету* надлежит дать ответ, что судейское решение не будет вынесено.

Результат матча остается таким, как он был сыгран, победителем является игрок А.

20.1b(2)/2 – Судейское решение, вынесенное после завершения финальной лунки матча, но до того, как результат матча стал окончательным, может привести к возобновлению игроками матча

Если игрок узнает о возможном нарушении Правил своим *противником* после завершения игры на лунке, которая, по их мнению, была последней лункой матча, игрок может сделать запрос судейского решения. Если *противник* нарушил Правила, то в результате корректировки счета матча может потребоваться, чтобы игроки вернулись на *гольф-поле* и возобновили матч.

Например:

- В матче между игроками А и В игрок В выигрывает со счетом 5 за 4. По пути в клубный дом и до того, как результат матча стал окончательным, выясняется, что у игрока В в гольф-бэге было 15 клюшек. Игрок А запрашивает судейское решение, и *Комитет* правильно определяет, что запрос судейского решения был сделан игроком А своевременно. Игроки должны вернуться на 15-ю лунку и возобновить матч. Счет в матче корректируется посредством вычитания двух лунок из счета игрока В (Правило 4.1b (4)), и игрок В теперь ведет 3 лунки за четыре лунки до конца.
- В матче между игроками А и В игрок В выигрывает со счетом 3 за 2. По пути в клубный дом игрок А выясняет, что игрок В во время тренировочного свинга попал по песку в *бункере* на 14-й лунке. При том, что игрок В выиграл 14-ю лунку. Игрок А запрашивает судейское решение, и *Комитет* правильно определяет, что запрос игроком А судейского решения был сделан своевременно, и что игрок В проиграл 14-ю лунку, поскольку не сообщил игроку А о штрафе (Правило 3.2d(2)). Игроки должны вернуться на 17-ю лунку и возобновить матч. Поскольку счет в матче был скорректирован тем, что выигрыш 14-й лунки игроком В был заменен на ее проигрыш, то игрок В теперь ведет 1 лунку за две лунки до конца.

(3) Запрос судейского решения после того, как результат матча стал окончательным.

Если игрок запрашивает судейское решение после того, как результат матча стал окончательным:

- *Комитет* вынесет игроку судейское решение только при соблюдении обоих следующих условий:

Запрос основывается на фактах, которые игроку не были известны до того, как результат матча стал окончательным, и

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 стал окончательным.

- Период времени, в течение которого может быть вынесено такое судейское решение, не ограничен.

(4) **Игрок не имеет права играть двумя мячами.** Игроку, который сомневается в правильности своих действий в матче, не разрешается доигрывать лунку двумя мячами. Эта процедура применяется только в *игре на счет ударов* (см. Правило 20.1c).

Интерпретации Правила 20.1b(4):

20.1b(4)/1 – Доигрывать лунку двумя мячами в матчевой игре не разрешается

Возможность доиграть лунку двумя мячами ограничивается только форматом *игры на счет ударов*, потому что в ходе матча любые инциденты касаются только игроков, участвующих в данном матче, и игроки в матче могут сами защитить свои собственные интересы.

Однако, если игрок в матче не уверен в правильной процедуре и доигрывает лунку двумя мячами, то всегда засчитывается счет первоначальным мячом, если игрок и *противник* сообщают о ситуации в *Комитет*, и *противник* не возражал против доигрывания игроком вторым мячом.

Однако, если *противник* возражает против того, чтобы игрок играл вторым мячом, и своевременно делает запрос судейского решения (Правило 20.1b(2)), тогда игрок проигрывает лунку за игру неверным мячом в нарушение Правила 6.3c(1).

20.1c 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 всех 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 свою *счетную карточку*, кроме случаев, когда вовремя 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 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 выполнил *удар* до того, как принял решение об игре вторым мячом:

это Правило вообще не применяется, и засчитывается счет мячом, который игрок сыграл до принятия решения об игре вторым мячом,

но игрок не получает штраф за игру вторым мячом.

Второй мяч, играемый по этому Правилу, не является *временным мячом* по Правилу 18.3.

Интерпретации Правила 20.1с(3):

20.1с(3)/1 – При игре двумя мячами штрафа нет за игру мячом, который не был мячом в игре

Когда игрок сомневается в том, что делать, и решает сыграть двумя мячами, он не получает штраф, если одним из сыгранных мячей был его первоначальный мяч, который больше не является мячом *в игре*.

Например, мяч игрока не был найден в *штрафной области* после трехминутного поиска, поэтому игрок надлежащим образом использует рельеф для *штрафной области* по Правилу 17.1с и играет *замещающим* мячом. После этого первоначальный мяч найден в *штрафной области*. Не будучи уверен, как поступить, игрок до выполнения следующих ударов решает играть первоначальный мяч в качестве второго мяча, и счет игры этим мячом считать своим счетом на лунке. Игрок *забивает* в лунку оба мяча.

Мяч, сыгранный в соответствии с Правилем 17.1с, стал мячом *в игре*, и счет игры именно этим мячом стал счетом игрока на лунке. Счет игры первоначальным мячом не мог быть засчитан, поскольку этот мяч больше не являлся мячом *в игре*. Однако игрок не получает штраф за игру вторым мячом.

20.1с(3)/2 – Игрок должен принять решение об игре двумя мячами до того, как выполнит следующий удар

Правило 20.1с(3) требует, чтобы игрок принял решение об игре двумя мячами до того, как выполнит следующий *удар*, чтобы на его решение играть двумя мячами или на выбор засчитываемого мяча не повлиял результат только что сыгранного мяча. *Вбрасывание* мяча не равнозначно выполнению *удара*.

Примеры применения этого требования:

- Мяч игрока приходит в состояние покоя на мощеной дорожке для каров в *основной области*. Используя рельеф, игрок поднимает мяч, *вбрасывает* его вне требуемой *области рельефа* и играет его. *Маркер* игрока указывает игроку на неправильное *вбрасывание* и сообщает игроку, что тот, возможно, сыграл с *неверного места*. Не будучи уверен, что делать, игрок решает завершить лунку двумя мячами. Однако, применять Правило 20.1c(3) уже слишком поздно, поскольку игрок уже выполнил *удар* и должен добавить себе *основной штраф* за игру с *неверного места* (Правило 14.7). Если игрок считает, что игра с *неверного места* могла быть *серьезным нарушением*, игроку следует сыграть второй мяч по Правилу 14.7, чтобы избежать возможной дисквалификации.

Если бы *маркер* игрока поставил под сомнение *вбрасывание* мяча до того, как игрок выполнил *удар*, и игрок не был бы уверен в правильности действий, то он мог бы завершить лунку двумя мячами по Правилу 20.1c(3).
- Мяч игрока лежит в *штрафной области*, обозначенной красными колышками. Один из колышков мешает планируемому свингу игрока, и игрок не уверен, разрешено ли ему удалить колышек. Игрок выполняет свой следующий *удар*, не удаляя колышек. В этот момент игрок решает сыграть второй мяч, удалив колышек, и обратиться в *Комитет* за судьейским решением. *Комитету* следует вынести решение, что засчитывается счет игры первоначальным мячом, поскольку неопределенная ситуация возникла, когда колышек мешал мячу в *штрафной области*, и игроку нужно было принять решение об игре двумя мячами прежде, чем выполнить *удар* по первоначальному мячу.

20.1c(3)/3 – При игре двумя мячами игрок может поднять первоначальный мяч и вбросить, установить или возратить его на место

Правило 20.1c(3) не требует, чтобы первоначальный мяч всегда был мячом, который играется, как он лежит. Обычно, первоначальный мяч играется, как он лежит, а второй мяч вводится *в игру* в соответствии с каким-либо применяемым Правилем. Однако, также разрешается ввод *в игру* в соответствии с Правилем и первоначального мяча.

Например, если игрок не уверен в том, находится ли его мяч на *участке в аномальном состоянии в основной области*, игрок может решить сыграть двумя мячами. Затем игрок может использовать рельеф по Правилу 16.1b (Рельеф для участка в аномальном состоянии) для чего поднять, *вбросить* и сыграть первоначальный мяч, а затем продолжить действия со вторым мячом, то есть установить его на место первоначального мяча в непонятной области, и сыграть его оттуда.

В таком случае игроку не нужно *маркировать* местоположение первоначального мяча перед тем, как поднимать его, хотя это и рекомендуется сделать.

20.1c(3)/4 – Очередность игры первоначальным мячом и вторым мячом является взаимозаменяемой

Когда игрок сомневается в правильной процедуре и хочет завершить лунку двумя мячами, Правила не требуют, чтобы первым игрался первоначальный мяч, а вторым – второй. Мячи можно играть в любой очередности по усмотрению игрока.

Например, не будучи уверен в правильности действий, игрок решает завершить лунку двумя мячами и засчитывать счет вторым мячом. Игрок может решить сыграть вторым мячом прежде, чем сыграть первоначальным мячом, и в дальнейшей игре на лунке может чередовать удары первоначальным мячом и вторым мячом.

20.1c(3)/5 – Обязанность игрока завершить лунку вторым мячом после объявления о таком намерении и выбор того, какой мяч должен засчитываться

После того, как игрок объявил о своем намерении играть двумя мячами по Правилу 20.1c(3) и затем либо ввел мяч *в игру*, либо выполнил *удар* по одному из мячей, игрок обязан соблюдать процедуру Правила 20.1c(3). Если игрок не играет одним из мячей или не завершает им лунку, а этот мяч окажется тем, счет игры которым по решению *Комитета* засчитывается, то игрок дисквалифицируется за то, что не *забил* мяч в лунку (Правило 3.3c – Мяч не забит в лунку). Однако штрафа нет, если игрок не *забил* в лунку мяч, счет игры которым не засчитывается.

Например, мяч игрока лежит в колее, образованной колесом гольф-кара. Полагая, что эта область должна была быть размечена как *ремонтируемый участок*, игрок решает сыграть двумя мячами и объявляет, что хочет, чтобы засчитывался счет игры вторым мячом. Затем игрок выполняет *удар* по первоначальному мячу из колеи. Увидев результат этого удара, игрок решает не играть второй мяч. По завершении *раунда* об этом факте сообщили *Комитету*.

Если *Комитет* решит, что колея является *ремонтируемым участком*, то игрок дисквалифицируется за то, что не закончил лунку вторым мячом (Правило 3.3c).

Однако, если *Комитет* решит, что колея не является *ремонтируемым участком*, засчитывается счет игрока первоначальным мячом, и он не получает штрафа за то, что не стал играть вторым мячом.

Судейское решение было бы таким же, если бы игрок выполнил *удар* или *удары* вторым мячом, но поднял его до завершения игры на лунке.

20.1c(3)/6 – В случае сомнений временный мяч должен использоваться в качестве второго мяча

Хотя в Правиле 20.1c(3) утверждается, что второй мяч, играемый по этому Правилу, не является *временным мячом* по Правилу 18.3 (Временный мяч), обратное утверждение неверно. Если игрок не уверен, оказался ли его первоначальный мяч *за пределами гольф-поля* или *потерян вне водной преграды*, и играет *временный мяч*, то при принятии решения об игре двумя мячами, игрок должен трактовать *временный мяч*, как второй мяч.

Следующие ситуации являются примерами, когда *временный мяч* используется, как второй мяч:

- Игрок не уверен, вышел ли его первоначальный мяч *за пределы гольф-поля*, поэтому он завершает игру на лунке как первоначальным мячом, так и *временным мячом*.
- У игрока имеются *знание или уверенность* в том, что его первоначальный мяч, который не был найден, находится на *участке в аномальном состоянии*, но он не уверен, что делать, поэтому он завершает лунку *временным мячом* и вторым мячом с релифом по Правилу 16.1e.

20.1c(3)/7 – Игроку разрешается сыграть одним мячом по двум разным Правилам

Когда игрок сомневается в правильной процедуре, рекомендуется, чтобы он сыграл двумя мячами по Правилу 20.1c(3). Тем не менее, ничто не запрещает игроку играть одним мячом по двум разным Правилам, и запросить судебское решение до сдачи своей *счетной карточки*.

Например, мяч игрока приходит в состояние покоя в неиграемом месте в области, которая, по мнению игрока, должна быть *ремонтируемым участком*, но она не размечена

соответствующим образом. Сомневаясь в порядке действий, но готовый принять один удар штрафа, если эта область не окажется *ремонтируемым участком*, игрок решает использовать один мяч и *вбрасывает* его в области, которая является *областью рельефа* для *ремонтируемого участка* (Правило 16.1), и одновременно является частью *области рельефа* для неиграемого мяча (Правило 19.2), то есть рельефа с одним ударом штрафа.

Если *Комитет* решит, что эта область является *ремонтируемым участком*, то игрок не получит штраф за использование рельефа для неиграемого мяча. Если *Комитет* решит, что эта область не является *ремонтируемым участком*, то игрок получит один удар штрафа за использование рельефа для неиграемого мяча.

Если игрок применил описанную выше процедуру, и мяч пришел в состояние покоя в месте, где есть вмешательство обстоятельства (требуется *вбросить* мяч повторно по Правилу 16.1, но не по Правилу 19.2), ему следует обратиться за помощью к *Комитету* или сыграть двумя мячами по Правилу 20.1с(3).

(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: (а) 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 Судейские решения в соответствии с Правилами

20.2а Судейское решение рефери

Рефери – это официальное лицо, уполномоченное *Комитетом* решать вопросы 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).

20.2b 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.

20.2с Применение стандарта «невооруженным глазом» при использовании видеосвидетельств

Когда *Комитет* при вынесении судейского решения устанавливает вопросы факта, использование видеосвидетельств ограничено стандартом «невооруженным глазом»:

- 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).

20.2d 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 во время остановки игры согласно Правилу 5.7a (например, поднимает мяч *в игре*, когда это не разрешено Правилами), то такое указание считается неверным судейским решением и штраф не налагается.

См. Процедуры Комитета, Раздел 6С (порядок действий *Комитета* в случае неверного судейского решения).

См. Процедуры Комитета, раздел 6С, для получения дополнительных указаний для судей и Комитетов по действиям в случае различных ситуаций с правилами.

Интерпретации Правила 20.2d:

20.2d/1 – Неверное судейское решение отличается от административной ошибки

Существуют ограничения по времени на исправление неверного судейского решения, но ограничения по времени для исправления административной ошибки нет.

Неверным судейским решением является ситуация, когда *рефери* или *Комитет* пытались применить Правила в каком-то случае, но сделали это неверно, например:

- Неверно интерпретировали или неправильно поняли Правило,
- Не применили Правило, или
- Применили Правило, которое было не применимо или вовсе не существует.

Неверное судейское решение отличается от административной ошибки, когда *рефери* или *Комитет* совершили процедурную ошибку в ходе администрирования соревнования, например:

- Ошиблись при расстановке мест в случае одинаковых результатов, или
- В соревновании в *игре на счет ударов* применили полное количество гандикаповых ударов игрока, когда следовало применять определенный их процент.

20.2d/2 – Административные ошибки следует исправлять всегда

Временные рамки в отношении штрафов, указанные в Правиле 20.2d, не относятся к административным ошибкам *Комитета*. Период времени для исправления административной ошибки не ограничен.

Например, не ограничен период времени для исправления ошибок в следующих случаях:

- *Комитет* неверно подсчитал гандикап, в результате чего другой игрок выиграл соревнование.
- Приз был вручен не тому игроку, так как *Комитет* допустил ошибку при обнародовании счета победителя.

20.2e Дисквалификация игроков после того, как результат матча или соревнования стал окончательным

(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).

Игрок может быть дисквалифицирован даже после того, как результат матча стал окончательным (см. Правило 3.2a(5)).

Чтобы узнать, когда *Комитету* надлежит выносить судейское решение, если запрос сделан после того, как результат матча стал окончательным, см. Правило 20.1b(3).

(2) **Игра на счет ударов.** Обычно штраф не разрешается добавлять или изменять после того, как соревнование в *игре на счет ударов* закрыто, то есть:

- После того, как результаты соревнования стали окончательными в соответствии с 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 гандикаповых ударов, 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)).

Комитет после закрытия соревнования может дисквалифицировать игрока также по Правилу 1.2 (серьезное нарушение норм поведения).

Интерпретации Правила 20.2e:

20.2e/1 – Во время соревнования или после того, как результата матча или соревнования стал окончательным, выявилось несоответствие игрока критериям допуска

Не существует ограничения по времени для корректировки результатов соревнований, если выясняется, что игрок, участвовавший в соревновании, не соответствовал критериям допуска.

Например, если обнаруживается, что игрок играл в соревновании с верхним ограничением возраста, а игрок оказался старше этого возраста, или игрок играл в соревновании для гольфистов-любителей, а игрок оказался не любителем, то это означает, что он не соответствовал критериям допуска.

В этих обстоятельствах считается, что игрок как бы совсем не участвовал в соревновании, и тогда счета или результаты должны быть изменены соответствующим образом, в отличие от случая, когда игрок участвовал в соревновании и был в нем дисквалифицирован.

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. Другие форматы игры

Правила 21 – 24

Правило 21 Другие форматы индивидуальной игры на счет ударов и матчевой игры

Назначение Правила:

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

21.1a 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 завершили 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.

21.1b Ведение счета 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:

Количество ударов 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, когда их счет означает результат в ноль очков.

Игра на лунке завершена, когда игрок *забивает* мяч в лунку, или решает не *забивать* мяч в лунку, или когда его счет означает результат ноль 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:

Если счет означает начисление очков. В *счетной карточке* должен быть указан фактический счет.

Если счет означает результат в ноль очков. 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 гандикаповых ударов к счету на каждой лунке и последующее определение количества очков.

См. Процедуры Комитета, Раздел 5А(5) (В условиях соревнования *Комитет* может рекомендовать игрокам, но не обязывать их, вносить в *счетную карточку* счет для каждой лунки в очках).

Рисунок 21.1b: Ведение счета в формате Стейблфорд без учета гандикапа

21.1с 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 стартового 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 5.6а – см. Правило 21.1с(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; Типовое Местное правило 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 по Правилу 3.3с,

- Не исправлена ошибка игры вне 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 14.7b).

Если игрок нарушает любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, то игрок **дисквалифицируется**.

21.1d Исключение к Правилу 11.2 в формате Стейблфорд

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

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.

21.1e 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

21.2a 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 когда нетто-счет равен двойному богги.

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.

21.2b Ведение счета 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 каждой лунки**. Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета лунки 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 гандикаповых ударов к счету на каждой лунке.

21.2с 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 по Правилу 3.3с,
- Не исправлена ошибка игры вне 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 14.7b).

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.

21.2d 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 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.

21.2e Когда заканчивается раунд в формате Максимальный счет

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 достиг максимального счета на этой лунке.

21.3 Пар/Богги

21.3a 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 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.

21.3b Ведение счета в формате Пар/Богги

(1) **Как выигрываются и проигрываются лунки.** Счет ведется так же, как в *матчевой игре*, при этом, выигрыш или проигрыш лунки, 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 каждой лунки**. Для выполнения требований Правила 3.3b, касающихся записи счета лунки 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.

В обязанности *Комитета* входит определение того, выиграл игрок, проиграл или сыграл вничью каждую лунку, а в соревновании с учетом гандикапа – применение гандикаповых ударов к счету каждой лунки с последующим определением результата этой лунки.

Исключение – Штрафа нет, если неверное количество ударов 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 5A(5) (В условиях соревнования *Комитет* может рекомендовать игрокам, но не обязывать их, вносить в *счетную карточку* результат лунки (выигрыш, проигрыш или ничью)).

21.3с Штрафы в формате Пар/Богги

(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 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 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:

- 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 по Правилу 3.3с,
- Не исправлена ошибка игры вне 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 14.7b).

Если игрок нарушает любое другое Правило, в котором штрафом является дисквалификация, то игрок **дисквалифицируется**.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило К-4 (как применить Политику по темпу игры в формате *Пар/Богги*, когда штрафом за нарушение является вычитание лунок).

21.3d Исключение к Правилу 11.2 в формате Пар/Богги

Правило 11.2 не применяется в следующей ситуации:

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.

21.3e 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 в формате Трибол

21.4a 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:

21.4b Игра вне очереди

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.

21.4c 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.

Общие интерпретации Правила 21.4:

21.4/1 – В матчевой игре Трибол каждый игрок играет два отдельных матча

Поскольку в *матчевой игре Трибол* каждый игрок играет два отдельных матча, могут возникать ситуации, которые влияют на один матч, но не на другой.

Например, игрок А уступает следующий *удар*, лунку или матч игроку В. Эта уступка не влияет на матч между игроком А и игроком С или на матч между игроком В и игроком С.

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, скрэмбл 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).

Общие интерпретации Правила 21:

21/1 – Игрок может участвовать одновременно в нескольких форматах соревнований игры на счет ударов

Игрок может участвовать одновременно в нескольких форматах соревнований в *игре на счет ударов*, таких как обычная *игра на счет ударов*, *Стейблфорд*, *Максимальный счет* и *Пар/Богги*.

Правило 22 Форсом (или «попеременные удары»)

Назначение Правила:

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* в соответствии с этими специальными Правилами.

Интерпретации Правила 22.1:

22.1/1 – В счетной карточке должны быть записаны индивидуальные гандикапы

В соответствии с Правилем 3.3b(4) (Гандикап, указанный в счетной карточке) игрок обязан убедиться, что его гандикап (см. 3.3b(4)/1) правильно указан в *счетной карточке*. В соревновании в формате *Форсом* это относится как к игроку, так и к его *партнеру*.

Если *сторона* сдает *счетную карточку*, на которой не указаны индивидуальные гандикапы игрока и его *партнера*, например, указан комбинированный гандикап *стороны* или гандикапы не указаны вовсе, то *сторона* дисквалифицируется.

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, *возвращать* на место, *вбрасывать* или устанавливать мяч, независимо от того, кто из *партнеров* должен играть за *сторону* следующим.
- *Партнер* и его *кедди* могут помогать другому *партнеру* любым образом, которым *кедди* этого другого *партнера* может ему помогать (например, давать *совет* или позволять спрашивать у себя *совет* или совершать любое другое действие, разрешенное Правилем 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*, то он должен быть сыгран тем *партнером*, чья очередь выполнять следующий удар *стороны*.

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*.

Интерпретации Правила 22.3:

22.3/1 – Если смешанной паре *Форсом* требуется вновь играть из *области-ти*, то мяч должен играть из той же самой *области-ти*

При игре смешанных пар в формате *Форсом*, где женщины и мужчины используют различные *области-ти*, если, например, мужчина делает удар из *области-ти*, отмеченной зелеными *ти-маркерами*, и попадает за *пределы гольф-поля*, то женщина должна выполнять свой следующий удар из *зеленой области-ти*.

22.3/2 – Определение того, какой из мячей находится в игре, когда оба партнера в формате *Форсом* сыграли из одной и той же *области-ти*

Если и игрок, и его *партнер* по ошибке играли из одной и той же *области-ти*, то надлежит определить, чья была очередь играть.

Например, игроки А и В – *партнеры*, представляющие *сторону* А – В. Первым из *области-ти* играет игрок А, а затем из той же самой *области-ти* играет игрок В:

- Если очередь играть была у игрока А, то мяч игрока В станет для этой *стороны* мячом в игре, со штрафом удар и расстояние (Правило 18.1). *Сторона* сделала 3 удара (включая один удар штрафа), и следующим должен играть игрок А.

- Если очередь играть была у игрока В, *сторона* проигрывает лунку в *матчевой игре* или получает два удара штрафа в *игре на счет ударов* за игру в неправильной очередности, когда игрок А сыграл первым. В *игре на счет ударов* мячом *стороны* в *игре* является мяч игрока В, *сторона* сделала 3 удара (включая два удара штрафа), и следующим должен играть игрок А.

22.3/3 – Игроку нельзя намеренно промахнуться по мячу, чтобы дать возможность сыграть своему партнеру

Игрок не может поменять очередность игры, намеренно промахнувшись по мячу. «Ударом» называется направленное вперед движение клюшки, выполненное с целью ударить по мячу. Поэтому, если игрок намеренно промахнулся по мячу, это означает, что он не выполнил *удар*, и очередь играть по-прежнему остается за ним.

Например, игроки А и В – *партнеры*, представляющие *сторону* А – В. Если игрок А намеренно промахивается по мячу, чтобы дать возможность сыграть игроку В, то игрок А не выполнил *удар*, поскольку у него не было намерения ударить по мячу. Если следом сыграет игрок В, *сторона* А – В получит *основной штраф*, потому что игрок В сыграл в неправильной очередности, поскольку очередь играть по-прежнему оставалась за игроком А.

Однако, если игрок А намеревался ударить по мячу и промахнулся случайно, тогда он выполнил *удар*, и очередь играть переходит к игроку В.

22.4/3 – Как действовать, если временный мяч был сыгран не тем партнером

Если *сторона* решает играть *временный мяч*, он должен быть сыгран тем *партнером*, чья очередь выполнять следующий *удар стороны*.

Например, игроки А и В – *партнеры*, представляющие *сторону* А – В. Игрок А играет свой мяч, и возможно этот мяч оказался за *пределами гольф-поля* или *потерян* вне *штрафной области*. Если *сторона* решает сыграть *временный мяч*, то *временный мяч* должен играть игрок В. Если, по ошибке *временный мяч* сыграл игрок А, то штрафа нет, если будет найден первоначальный мяч, а *временный мяч* не станет мячом в *игре*.

Однако, если первоначальный мяч будет *потерян*, а *временный мяч* станет мячом в *игре*, то поскольку в этом примере *временный мяч* сыграл игрок А, то *сторона* проигрывает лунку в *матчевой игре* или получает два удара штрафа в *игре на счет ударов* за игру в неправильной очередности. В *игре на счет ударов* игра *временным мячом* должна быть прекращена, а игрок В должен вернуться к месту последнего *удара* игрока А по первоначальному мячу и ввести мяч в *игру* (Правило 18.2b).

22.4 Начало раунда

22.4а 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*.

22.4b Стартовое время и стартовое место

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).
- *Партнер*, которому надлежит играть вторым, в стартовое время должен находиться либо в стартовом месте, 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* нарушает Правило 5.3а.

22.5 Партнеры могут использовать клюшки совместно

Правило 4.1b(2) модифицируется так, что *партнерам* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в совместном пользовании не превышает 14.

Правило 23 Форбол

Назначение Правила:

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 *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 на этой лунке счет одного из двух *партнеров*.

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 Ведение счета в формате Форбол

23.2а 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 или как-то иначе не закончил лунку согласно Правилам. У *стороны* отсутствует счет на лунке, что означает:

в *матчевой игре* эта *сторона* **проигрывает лунку**, если только противоположная *сторона* ранее не уступила или как-то иначе не проиграла эту лунку.

в *игре на счет ударов* *сторона* **дисквалифицируется**, если только ошибка своевременно не исправлена согласно Правилу 3.3с.

Интерпретации Правила 23.2а:

23.2а/1 – Результат лунки, если ни один из мячей не был правильно забит в лунку

Если ни один из игроков не завершает лунку в *матчевой игре Форбол*, то лунку выигрывает та *сторона*, игрок которой последним поднял мяч или последним был дисквалифицирован на лунке.

Например, *сторона* А – В играет матч в формате *Форбол* против *стороны* С – D. На одной из лунок игрок А по ошибке играет мячом игрока С, а затем игрок С играет мячом игрока А и каждый из них доигрывает эту лунку чужим мячом. Игрок В и игрок D оба попадают в *штрафную область* и там поднимают свои мячи. Во время игры на следующей лунке игрок А и игрок С выясняют, что оба сыграли *неверными мячами* на предыдущей лунке.

Судейским решением будет дисквалификация игроков А и С на предыдущую лунку. Поэтому, если игрок В поднял мяч раньше игрока D, то лунку выиграла *сторона* С – D, а если игрок D поднял мяч раньше игрока В, то лунку выиграла *сторона* А – В. Если невозможно определить, какой игрок поднял мяч первым, *Комитету* следует вынести решение, что лунка была сыграна вничью.

23.2b 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 более чем одного *партнера*.
- 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**.
- При этом недостаточно идентифицировать счет, как счет *стороны* в целом.

Заверять в *счетной карточке* счет, показанный *стороной* на лунках, по Правилу 3.3b(2) может только один *партнер*.

(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 именно этот *партнер* дисквалифицирован в связи с игрой на этой лунке, то *сторона дисквалифицируется*.

Рисунок 23.2b: Ведение счета в игре на счет ударов в формате Форбол без учета гандикапа

Интерпретации Правила 23.2b:

23.2b/1 – Счет на лунке должен идентифицироваться с тем партнером, который сыграл с этим счетом

В игре на счет ударов в формате *Форбол* партнеры должны сдать *счетную карточку* с правильным счетом на каждой лунке, который должен идентифицироваться с *партнером*, сыгравшим с этим счетом. Примеры того, как будут подсчитываться результаты *стороны* А – В в формате *Форбол* на основании заполненной и сданной *счетной карточки*:

- В соревновании с учетом гандикапа игрок А и игрок В оба завершили лунку, сделав по 4 удара, при этом игрок В имел гандикаповый удар на этой лунке, а игрок А не имел. *Маркер* записал для игрока А гросс-счет 4, для игрока В гросс-счет не указал, но указал нетто-счет *стороны* – 3. *Счетная карточка* был сдана в *Комитет*. Судейское решение заключается в том, что счетом *стороны* на этой лунке будет счет игрока А – 4 удара. Только *Комитет* несет ответственность за применение любых гандикаповых ударов. Счет *стороны* равен 4 ударам, поскольку он идентифицируется с игроком А. Запись *маркером* нетто-счета 3 удара значения не имеет.
- На некоторой лунке игрок А, не доигрывая лунку, поднимает свой мяч, а игрок В заканчивает лунку за 5 ударов. *Маркер* записал игроку А счет 6 ударов, а игроку В – счет 5 ударов. *Счетная карточка* была сдана с такими счетами. Штрафа нет, потому что счет *партнера*, который засчитывается для *стороны* на этой лунке, записан правильно.
- На некоторой лунке игрок А, не доигрывая лунку, поднимает свой мяч, а игрок В заканчивает лунку за 4 удара. По ошибке *маркер* записал игроку А счет 4 удара, а игроку В не указал счет. *Счетная карточка* была сдана в таком виде. Судейское решение заключается в том, что *сторона* дисквалифицируется, потому что счет *стороны* на этой лунке идентифицируется с игроком А, а игрок А не завершил игру на этой лунке.

23.2b/2 – Применение Исклучения к Правилу 3.3b(3) в случае сдачи счетной карточки с неверным счетом

Следующие ситуации демонстрируют, как надлежит применять Правило 3.3b(3) (Неверный счет на лунке) и Правило 23.2b. Во всех перечисленных случаях *сторона* А – В сдает *счетную карточку* с неверным счетом на лунке, и ошибка обнаруживается после того, как *счетная карточка* сдана, но до того, как соревнование закрыто.

- В сданной *счетной карточке* указано, что счет игрока А – 4 удара, а счет игрока В – 5 ударов. При этом игрок А коснулся песка в *бункере* клюшкой, выполняя замах для удара, и до сдачи *счетной карточки* он знал о штрафе за нарушение Правила 12.2b(1) (Ограничения на касание песка в бункере), но, тем не менее, не включил этот штраф в свой счет на этой лунке.

Исключение к Правилу 3.3b(3) не применяется, поскольку игрок А знал о штрафе, и *сторона* дисквалифицируется по Правилу 23.2b.

- В сданной *счетной карточке* указано, что счет игрока А – 4 удара, а счет игрока В – 5 ударов. При этом игрок А нарушил Правило 12.2b(1), коснувшись песка в *бункере* во время тренировочного свинга, но ни один из *партнеров* не знал о штрафе до сдачи *счетной карточки*. Применяется Исключение к Правилу 3.3b(3). Поскольку счет игрока А был счетом, который засчитывается на этой лунке, *Комитет* должен применить *основной штраф* к счету игрока А на этой лунке за нарушение Правила 12.2b(1).

Поэтому счет *стороны* на этой лунке - 6 ударов. Правила разрешали бы засчитать счет игрока В в качестве счета *стороны* только в случае, если счета обоих *партнеров* на данной лунке оказались одинаковыми (Правило 23.2b(2)).

- В сданной *счетной карточке* указано, что счет игрока А – 4 удара, а счет игрока В – 6 ударов. При этом игрок А *сдвинул* свой мяч, удаляя *свободную помеху* в нарушение Правила 15.1b. Игрок А *возвратил* мяч на место, но не знал об одном ударе штрафа. Игрок В наблюдал всю эту ситуацию и знал о штрафе. *Счетная карточка* была сдана со счетом 4 удара для игрока А и 6 ударов для игрока В. Счет игрока А должен был составлять 5 ударов, включая один удар штрафа.

Исключение к Правилу 3.3b(3) не применяется, поскольку игроку В была известна ситуация и вытекающий из нее штраф, который должен был получить игрок А. *Сторона* дисквалифицируется по Правилу 23.2b.

- В сданной *счетной карточке* указано, что счет каждого из игроков – 4 удара. При этом игрок А поднял свой мяч для идентификации в *основной области* в то время, как для идентификации мяча не было достаточной необходимости. Ни игрок А, ни игрок В не знали о штрафе за нарушение Правила 7.3 до сдачи *счетной карточки*. Поскольку оба счета в *счетной карточке* одинаковые, то *Комитет* может засчитать любой из них. Если *Комитет* засчитал счет игрока А, который позже был признан ошибочным, то *Комитет* может засчитать счет игрока В, который является правильным, и *сторона* не получит штраф.

23.2с 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 штраф к этому человеку не применяется, а счет игры этим мячом не засчитывается *стороне*.

23.3 Когда начинается и заканчивается раунд; когда завершена лунка

23.3a Когда начинается раунд

Раунд для стороны начинается, когда один из *партнеров* выполняет удар, чтобы начать свою первую лунку.

23.3b 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.

23.3c Когда завершена лунка

(1) **Матчевая игра.** *Сторона* завершила лунку, когда оба *партнера* забили мячи, либо им уступили их следующие удары, либо одна из *сторон* уступила 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 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 советы 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.

Интерпретации Правила 23.4:

23.4/1 – Определение гандикаповых фор в матчевой игре, если один из игроков не может участвовать

Если в *матчевой игре* в формате *Форбол* с учетом гандикапа, игрок с самым низким гандикапом не имеет возможности играть, то он все равно учитывается в составе *стороны*, поскольку он может начать играть за *сторону*, присоединившись к ней между двух лунок, что в *матчевой игре* означает только до того, как любой игрок любой из *сторон* начал играть на лунке.

Гандикаповые удары рассчитываются так же, как если бы присутствовали все четыре игрока. Если для отсутствующего игрока был объявлен неверный гандикап, то применяется Правило 3.2с(1) (Объявление гандикапов).

23.5 Действия игрока, влияющие на игру партнера

23.5a 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 мяча, *поднимать*, *возвращать* на место, *вбрасывать* или 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 Правилom 10), **однако** нельзя оказывать какую-либо помощь, которую *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).

Интерпретации Правила 23.5a:

23.5a/1 – Действия общего кедди могут привести к штрафу для обоих партнеров

Когда *партнеры* в формате *Форбол* имеют общего *кедди*, и нарушение Правил со стороны *кедди* не может быть приписано одному конкретному *партнеру*, штраф получают оба *партнера*.

Например, *сторона А – В* играет матч в формате *Форбол* со *стороной С – D*. *Партнеры А* и *В* имеют общего *кедди* и этот *кедди* без конкретных указаний от игрока *А* или игрока *В* и не во время поиска случайно *сдвигает* мяч игрока *С* или игрока *D*.

Кедди нарушил Правило 9.5b (Поднятие, умышленное касание мяча или его сдвиг), но не представляется возможным назначить штраф одному конкретному *партнеру стороны*. Поэтому, как игрок *А*, так и игрок *В* получают один удар штрафа.

23.5b Партнер несет ответственность за действия игрока

Любые действия игрока в отношении мяча или *снаряжения партнера* расцениваются как действия самого *партнера*.

Если действие игрока являлось бы нарушением Правил в случае выполнения такого действия *партнером*:

- *Партнер* нарушает Правило и получает соответствующий штраф (см. Правило 23.8a).
- 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* являлись бы нарушением Правил.

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.

Интерпретации Правила 23.6:

23.6/1 – Отказ от права сыграть в той очередности, которую сторона считает лучшей

Если в матче в формате *Форбол* *сторона* заявляет или дает понять, что игрок, мяч которого находится дальше от *лунки*, не будет завершать лунку, то этот игрок тем самым отказывается от своего права завершения лунки, и *сторона* не может изменить это решение после того, как сыграл *противник*.

Например, *сторона* А – В играет матч в формате *Форбол* со *стороной* С – D. Все четыре мяча находятся на *паттинг-грине*, и игрок А, игрок В и игрок D сделали по два удара, а игрок С – четыре. Мячи игрока А и игрока С находятся приблизительно в 3 метрах от *лунки*, мяч игрока В – на расстоянии полуметра, мяч игрока D – на расстоянии около метра. Игрок С поднимает мяч, не доигрывая лунку. Игрок А предлагает, чтобы сыграли игрок В и игрок D.

Если сыграет игрок D, то это означает, что игрок А отказался от своего права сыграть свой удар, и его счет не может быть засчитан, как счет *стороны* (например, если игрок В не забьет свой патт). Развитие событий было бы иным, если бы мяч игрока В находился дальше

от лунки, чем мяч игрока D. В этом случае, если игрок В выполнит патт первым и промахнется, игрок А все равно будет вправе завершить лунку, если он сделает это до того, как сыграет игрок D.

23.6/2 – Удобная для партнеров очередность игры не должна неоправданно задерживать игру

Примеры ситуаций, в которых *партнеры стороны А – В* играют в очередности, которую они считают для себя лучшей, но могут получить штраф по Правилу 5.6а за неоправданную задержку игры:

- После удара игрока А из *области-ти* на лунке пар-3 через большую *штрафную область* мяч приходит в состояние покоя в *штрафной области*, а мяч после удара игрока В из *области-ти* приходит в состояние покоя на *паттинг-грине*. Игрок А не играет мяч по Правилу о *штрафной области*, и *сторона* направляется на *паттинг-грин*. Игроку В потребовалось выполнить четыре патта, чтобы завершить лунку. Тогда игрок А решает вернуться с *паттинг-грин* в *область-ти* и ввести в игру другой мяч.
- После ударов из *области-ти* мяч игрока А находится в 200 метрах от лунки, а мяч игрока В – в 220 метрах от лунки. Игрок А выполняет свой второй удар раньше, чем играет игрок В. Мяч игрока А приходит в состояние покоя в 25 метрах от лунки, и *сторона* решает, чтобы игрок А сначала пошел вперед и выполнил свой третий удар.

23.6/3 – Когда противник может отменить удар стороны в матчевой игре

Когда в *матчевой игре* в формате *Форбол* оба игрока *стороны* играют вне пределов *области-ти*, то по Правилу 6.1b может быть отменен только последний сыгранный удар.

Например, *сторона А – В* играет матч в формате *Форбол* со *стороной С – D*, и если игрок А и игрок В сыграли вне пределов *области-ти*, причем первым играл игрок А, а затем игрок В, то *сторона С – D* может отменить только удар игрока В, но не удар игрока А.

В Правиле 6.1b говорится, что отмена удара должна быть сделана незамедлительно. Это также применимо к ситуации, когда во время игры на лунке и игрок А, и игрок В сыграли в то время, когда была очередь играть игрока С или игрока D.

23.7 Партнеры могут использовать клюшки совместно

Правило 4.1b(2) модифицируется так, что *партнерам* разрешается совместно использовать клюшки, при условии, что суммарное количество клюшек в совместном пользовании не превышает 14.

Интерпретации Правила 23.7:

23.7/1 – Партнеры могут продолжать давать советы и совместно использовать клюшки после завершения параллельных матчей

Когда одиночные матчи проводятся одновременно с матчами в формате *Форбол*, два игрока *стороны* после окончания матча *Форбол* уже больше не являются *партнерами*. Тем не менее, двум игрокам, которые были *партнерами*, по-прежнему разрешается давать друг другу *советы* и совместно использовать клюшки оставшуюся часть обоих одиночных матчей.

Например, *сторона А – В* играет матч в формате *Форбол* со *стороной С – D* и одновременно играют одиночные матчи: игрока А против игрока С и игрока В против игрока D, оба матча на 18 лунках. Игрок А и игрок В совместно используют клюшки, все 14 клюшек принес игрок А. Если матч в формате *Форбол* заканчивается на 16-й лунке, а в обоих одиночных матчах счет ничейный, то игрок А и игрок В могут продолжать использовать клюшки, которые они выбрали для игры (совместно используемые клюшки), и давать *советы* друг другу, несмотря на то, что игрок А и игрок В уже больше не являются *партнерами*.

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:

23.8a Штрафы, менее строгие, чем дисквалификация

(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 распространяется только на этого игрока, но 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 (Ограничение 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 ли сыгранный *неверный мяч партнеру, противнику* или кому-либо еще.

Интерпретации Правила 23.8a(2):

23.8a(2)/1 – Примеры ситуаций, когда нарушение игрока помогает *игре партнера*

В формате *Форбол*, как в *матчевой игре*, так и в *игре на счет ударов*, если нарушение Правила игроком помогает его *партнеру*, то *партнер* получает такой же штраф.

Примеры, когда оба *партнера стороны А – В* получают одинаковый штраф:

- Во время игры *стороны А – В* против *стороны С – Д* мяч игрока В находится ближе к *лунке* и в такой позиции, которая помогает игроку А нацеливать свой патт. Игрок С просит, чтобы игрок В *замаркировал* и поднял свой мяч. Игрок В отказывается поднимать мяч, а игрок А выполняет патт, когда мяч игрока В находится в позиции, помогающей ему прицеливаться.
Игрок В получает *основной штраф* по Правилу 15.3а (Мяч на паттинг-грине, помогающий игре) за то, что он не поднял помогающий мяч, а поскольку это помогло игроку А, то игрок А также получает *основной штраф*.
- Игрок В принимает *стойку* для патта и выполняет *удар* в то время, когда игрок А намеренно и по любой причине стоит на продолжении *линии игры* позади мяча или поблизости от такого продолжения. Игрок В нарушил Правило 10.2b(4) (Нахождение позади игрока) за то, что принял *стойку*, когда игрок А находился в таком месте, и поэтому получает *основной штраф*.
Кроме того, патт игрока А совпадал с линией патта игрока В, и игрок В выполнил свой патт, пока игрок А находился на продолжении *линии игры* игрока В; поскольку нарушение игроком В помогло игроку А, то игрок А тоже получает такой же штраф, что и игрок В.
- Мяч игрока А оказывается *за пределами гольф-поля*, и игрок А решает не заканчивать лунку. Мяч игрока В находится примерно на таком же расстоянии от лунки. Игрок А *вбрасывает* мяч рядом с мячом игрока В и играет на *паттинг-грин*, тем самым помогая игроку В.
Поскольку лунка еще не завершена, и результат лунки еще не известен, дальнейшая игра игрока А считается тренировкой в нарушение Правила 5.5а (Тренировочные удары во время игры на лунке). Поскольку тренировка игрока А помогла игроку В, то игрок В также получает *основной штраф*.

23.8a(2)/2 – Примеры ситуаций, когда нарушение игрока наносит вред игре противника

Если в *матчевой игре* в формате *Форбол* нарушение Правила игроком наносит вред игре *противника*, то *партнер* игрока получает такой же штраф.

Например, *сторона А – В* играет матч в формате *Форбол* со *стороной С – Д*. Игрок А сообщает игроку С или игроку Д неверное количество сделанных им ударов, при том, что за выигрыш лунки соперничают все четыре игрока. *Сторона С – Д* выстраивает стратегию своей игры на основе этой информации, и один из них выполняет *удар*. Игрок А получает *основной штраф* по Правилу 3.2d(1) (Сообщать противнику о количестве сделанных ударов) за то, что не сообщил правильное количество сделанных ударов. Игрок В получает такой же штраф, потому что нарушение нанесло вред игре *противника*. Тем самым, *сторона А – В* проигрывает эту лунку.

23.8a(2)/3 – Сообщение неверного количества сделанных ударов или несообщение о штрафе не считается вредом противнику, если игрок не соперничает за выигрыш лунки

Если игрок в *матчевой игре* в формате *Форбол* не соперничает за выигрыш лунки и при этом он либо сообщает неверное количество сделанных ударов, либо не уведомляет *противника* о штрафе, то не считается, что он нанес вред игре *противника*, потому что счет игрока на лунке не учитывается в результате матча.

Например, *сторона А – В* играет матч в формате *Форбол* со *стороной С – Д*. Игрок А сделал 3 удара, игрока В сделал 5 ударов, игрок С сделал 4 удара, а игрок Д уже поднял свой мяч. Игрок В вызывает *сдвиг* своего мяча и получает один удар штрафа по Правилу 9.4. Игрок В

никому не говорит, что он получил штраф, *возвращает* мяч на место и выполняет удар. После этого игрок А и игрок В заканчивают лунку со счетом 5 ударов каждый. Так как игрок В не сообщил *стороне* С – D о штрафе, он дисквалифицируется на лунке по Правилу 3.2d. Но поскольку счет игрока В не имел значения для исхода этой лунки (так как игрок В сделал более 5-и ударов, игрок С *забил* в лунку 5-й удар, а игрок D поднял мяч), это нарушение не нанесло вреда игроку С или игроку D. Поэтому игрок А не получает штраф.

23.8b Штрафы в виде дисквалификации

(1) **Когда нарушение одним партнером означает дисквалификацию стороны.** *Сторона дисквалифицируется*, если любой из *партнеров* получает штраф в виде дисквалификации согласно любому из следующих Правил:

- Правило 1.2 Стандарты поведения игрока
- Правило 1.3 Игра в соответствии с Правилами
- Правило 4.1a Ключки, которыми разрешено выполнять удары
- Правило 4.1c Процедура выведения клюшки из игры
- Правило 4.2a Мячи, которыми разрешается играть раунд
- Правило 4.3 Использование снаряжения
- Правило 5.6a Неоправданная задержка
- Правило 5.7b-с Когда Комитет приостанавливает и возобновляет игру
- Правило 6.2b Правила для 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) Ведение счета в соревновании с учетом гандикапа
- Правило 5.2b Тренировка на гольф-поле перед раундом или между раундами
- Правило 23.2b Счетная карточка стороны в игре на счет ударов

(2) **Когда нарушение обоими партнерами означает дисквалификацию стороны.** *Сторона дисквалифицируется*, если оба *партнера* получают штраф в виде дисквалификации по любому из этих Правил:

- Правило 5.3 Начало и окончание раунда
- Правило 5.4 Игра в группе
- Правило 5.7a Когда игроки могут или должны останавливать игру

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 вне пределов области-ти в начале игры на лунке
- Правило 6.3с Неверный мяч
- Правило 14.7 Игра с неверного места

(3) **Когда нарушение одним игроком означает только то, 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**.

Правило 24. Командные соревнования

Назначение Правила:

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.

Интерпретации Правила 24.2:

24.2/1 – Дисквалификация может применяться к одному или ко всем раундам в командной игре

Если игрок дисквалифицируется в *раунде* командного соревнования, в котором в общий зачет команды идут не все отдельные результаты, то дисквалификация применяется только в этом *раунде* соревнования.

Однако, если игрок дисквалифицируется за несоответствие нормам Кодекса поведения согласно Правилу 1.2b, то вопрос о том, следует дисквалифицировать игрока только на *раунд* или на все соревнование, остается на усмотрение *Комитета*.

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

24.4a 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 *советы* и оказывать другую помощь, разрешенную Правилom 10.2b(2), и у которого игроки команды могут спрашивать *советы*:

- 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 советателя команды во время *раунда* или во время соревнования.

См. Процедуры Комитета, Раздел 8; Типовое Местное правило Н-2 (*Комитет* может принять Местное правило, разрешающее каждой команде назначить двух советателей).

24.4b Ограничения для играющего советателя

Если советователь команды является игроком команды, ему не разрешается выполнять эту роль, пока он сам играет *раунд* этого соревнования.

Пока советователь играет *раунд*, то в целях ограничений на *советы*, предусмотренных Правилom 10.2a, он приравнивается к любому другому играющему члену команды.

24.4c Не разрешены советы между членами команды, за исключением партнеров

За исключением случаев совместной игры в качестве *партнеров* в составе *стороны*:

- Игроку не разрешается 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; Типовое Местное правило Н-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.

Интерпретации Правила 24.4:

24.4/1 – Комитет может установить ограничения в отношении капитанов команд и советателей

Комитет может принять Местное правило, вводящее ограничения на то, кто может действовать в качестве капитана команды или советователя, а также налагать ограничения на действия капитана команды или советователя.

Примеры таких ограничений:

- Разрешение действовать в качестве капитана команды и (или) советователя только гольфистам-любителям.
- Запрет нахождения капитанов и (или) советователей на *паттинг-гринах*.
- Требование давать *советы* только лично, а не по радио, телефону или с помощью других электронных средств.

Определения

Ближайшая точка полного рельефа

Точка-ориентир для получения рельефа без штрафа при вмешательстве *участка в аномальном состоянии* (Правило 16.1), опасной ситуации с *животным* (Правило 16.2), *неверного грина* (Правило 13.1f) или *зоны, запрещенной для игры* (Правила 16.1f и 17.1e) либо для получения рельефа по определенному Местному правилу.

Это приблизительно определенная точка для местоположения мяча:

- Которая является ближайшей к первоначальному местоположению 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 рельефа относится только к конкретному обстоятельству, при вмешательстве которого игрок использует рельеф, но может находиться в таком месте, в котором существует вмешательство чего-либо другого:

- Если игрок использует рельеф, а затем обнаруживается вмешательство другого обстоятельства, которое дает право на рельеф, то игрок может снова использовать рельеф, определив новую *ближайшую точку полного рельефа* для этого нового обстоятельства.
- Для каждого обстоятельства должен использоваться отдельный рельеф, **за исключением** случая, когда после использования рельефа для каждого обстоятельства в отдельности, стало понятно, что дальнейшие действия будут приводить к вмешательству или одного, или другого обстоятельства, и тогда игрок может использовать рельеф одновременно для двух обстоятельств (определяя одну *ближайшую точку полного рельефа* для обоих обстоятельств).

Ближайшая точка полного рельефа/1 – Рисунки, показывающие ближайшую точку полного рельефа

На рисунках изображены «ближайшие точки полного рельефа» для Правила 16.1 (Участок в аномальном состоянии) при вмешательстве *ремонтируемого участка* и рельефа для игрока-правши и игрока-левши.

Ближайшая точка полного рельефа должна точно соответствовать своему названию. Игроку не разрешается выбирать, с какой стороны от *ремонтируемого участка* *вбрасывать* мяч, если только не существует двух равноудаленных *ближайших точек полного рельефа*. Если с одной стороны *ремонтируемого участка* находится фервей, а с другой – кусты, то даже если *ближайшая точка полного рельефа* находится в кустах, именно она является для игрока *ближайшей точкой полного рельефа*.

Рисунок БТПР1

Рисунок БТПР2

Ближайшая точка полного рельефа/2 – Игрок не следует рекомендуемой процедуре определения ближайшей точки полного рельефа

Несмотря на то, что существует рекомендуемая процедура определения *ближайшей точки полного рельефа*, Правила не требуют от игрока определять эту точку при использовании рельефа по соответствующему Правилу (например, при использовании рельефа для участка в аномальном состоянии по Правилу 16.1b (Рельеф для мяча в основной области)). Если игрок не определит точно *ближайшую точку полного рельефа* или найдет неправильную *ближайшую точку полного рельефа*, то игрок получит штраф только в том случае, если в итоге мяч будет *вброшен в области рельефа*, которая не удовлетворяет требованиям Правила, и мяч будет затем сыгран.

Ближайшая точка полного рельефа/3 – Считается ли, что игрок неверно использовал рельеф, если обстоятельство по-прежнему мешает удару клюшкой, которая не использовалась для определения ближайшей точки полного рельефа

Когда игрок использует рельеф для участка в аномальном состоянии, то учитывается только такое вмешательство, которое возникает при выборе игроком клюшки, *стойки*, свинга и *линии игры*, которые игрок использовал бы для игры мячом с этого места. После того, как игрок использовал рельеф, и отсутствует вмешательство для удара, который игрок планировал выполнить, любое дальнейшее вмешательство будет новой ситуацией.

Например, мяч игрока находится в густом рафе в основной области примерно в 200 метрах от *паттинг-грину*. Игрок выбирает для выполнения своего следующего удара клюшку ведж и обнаруживает, что его *стойка* касается линии, обозначающей область *ремонтируемого участка*. Игрок определяет *ближайшую точку полного рельефа* и *вбрасывает* мяч в предписанную область рельефа в соответствии с Правилем 14.3b (3) (Мяч должен вбрасываться в области рельефа) и Правилем 16.1 (Рельеф при вмешательстве участка в аномальном состоянии).

Мяч откатывается в хорошее положение в области рельефа, и игрок понимает, что следующий удар оттуда он мог бы сыграть 3-м вудом. Если игрок будет использовать ведж для следующего удара, вмешательства *ремонтируемого участка* не будет. Однако, если использовать 3-й вуд, то игрок снова касается своей ногой линии, определяющей *ремонтируемый участок*. Это новая ситуация, и игрок может играть мяч, как он лежит, или использовать рельеф для новой ситуации.

Ближайшая точка полного рельефа/4 – Игрок определяет ближайшую точку полного рельефа, но физически неспособен выполнить планируемый удар

Цель определения *ближайшей точки полного рельефа* состоит в том, чтобы найти точку-ориентир в таком месте, где отсутствует вмешательство данного обстоятельства. При определении *ближайшей точки полного рельефа* игроку не гарантируется хорошее или играемое *положение мяча*.

Например, если у игрока не будет возможности для *удара*, когда он будет выполнять его из правильно намеченной *области рельефа*, отмеренной от *ближайшей точки полного рельефа*, по причине того, что либо направление игры перекрывается деревом, либо куст мешает игроку сделать полноценный замах для планируемого *удара*, это не меняет того факта, что найденная точка является *ближайшей точкой полного рельефа*.

После того, как мяч оказался *в игре*, игрок должен решить, какой тип *удара* выполнять. Этот *удар*, включая выбор клюшки, может отличаться от того, который он выполнил бы из первоначального места мяча в отсутствие этого обстоятельства.

Если физически невозможно *вбросить* мяч в какой-либо части найденной *области рельефа*, игроку не разрешается использовать рельеф для данного обстоятельства.

Ближайшая точка полного рельефа/5 – Игрок физически не может определить ближайшую точку полного рельефа

Если игрок физически не может определить свою *ближайшую точку полного рельефа*, эта точка должна быть определена приблизительно, и эта приблизительно определенная точка задает *область рельефа*.

Например, при использовании рельефа по Правилу 16.1 игрок физически не может определить *ближайшую точку полного рельефа* потому, что эта точка находится в стволе дерева или потому что забор, ограничивающий *гольф-поле*, мешает принятию игроком нужной *стойки*.

Игрок должен определить *ближайшую точку полного рельефа* приблизительно и *вбросить* мяч в получившуюся *область рельефа*.

Если физически невозможно *вбросить* мяч в получившейся *области рельефа*, игроку не разрешается использовать рельеф по Правилу 16.1.

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 либо 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 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 в качестве материала для *бункера* (например, измельченный ракушечник), а также любая почва, перемешанная с песком.

В игре

Статус мяча игрока, когда этот мяч лежит на *гольф-поле* и используется для игры на лунке.

- Мяч впервые становится мячом *в игре* на лунке:
 - когда игрок выполняет по нему *удар* из пределов *области-ти*, или
 - в *матчевой игре*, когда игрок выполняет по нему *удар* вне 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 *возвращен* на место, то он находится *в игре*, даже если *маркер мяча* не был удален.

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 придет 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).

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**.

Внешний фактор/1 – Статус искусственно нагнетаемых воздуха или воды

Несмотря на то, что ветер и вода являются *природными силами*, а не *внешним фактором*, искусственно нагнетаемые воздух и вода являются *внешним фактором*.

Примеры этого:

- Если мяч, находившийся в состоянии покоя на *паттинг-грине*, не был поднят и *возвращен* на место, и мяч оказался *сдвинут* воздухом от вентилятора, расположенного около *паттинг-грина*, мяч должен быть *возвращен* на место (Правило 9.6 и Правило 14.2).
- Если мяч, находящийся в состоянии покоя, *сдвинут* водой, поступающей из системы полива, мяч должен быть *возвращен* на место (Правило 9.6 и Правило 14.2).

Возвратить на место

Установить мяч, положив его и отпустив, с намерением ввести его *в игру*.

Если игрок кладет мяч без намерения ввести его *в игру*, то этот мяч не является *возвращенным* на место и не находится *в игре* (см. Правило 14.4).

Если в Правиле предписывается *возвратить* мяч на место, то в этом Правиле указывается конкретное место, на которое мяч должен быть *возвращен*.

Возвратить на место/1 – Мяч не может быть возвращен на место клюшкой

Чтобы мяч был *возвращен* на место правильным способом, его нужно положить и отпустить. Это означает, что игрок должен с помощью своей руки вернуть мяч *в игру* на место, с которого он был поднят или *сдвинут*.

Например, если игрок поднимает свой мяч на *паттинг-грине* и откладывает его в сторону, игроку не разрешается *возвращать* мяч на место, подкатывая его клюшкой в требуемое место. Если игрок делает это, то мяч не считается *возвращенным* на место правильным способом и игрок получает один удар штрафа по Правилу 14.2b(2) (Как мяч должен быть возвращен на место), если эта ошибка не будет исправлена до выполнения удара.

Временная вода

Любое временное скопление воды на поверхности земли (например, лужи после дождя или полива либо вышедший из берегов водоем), которое:

- Находится вне *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*.

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 18.3с.

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*.

См. Правило 2.2с, когда мяч касается двух областей *гольф-поля*.

Граничные объекты

Искусственные объекты, определяющие или обозначающие пространство *за пределами гольф-поля*, например, стены, заборы, ограждения и колышки, которые не дают права на рельеф 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*.

Граничные объекты/1 – Статус предметов, прикрепленных к граничному объекту

Предметы, прикрепленные к *граничному объекту*, но не являющиеся частью этого *граничного объекта*, являются *препятствиями*, и игроку при их вмешательстве может быть разрешен рельеф без штрафа.

Если *Комитет* не хочет предоставлять рельеф без штрафа при вмешательстве *препятствия*, прикрепленного к *граничному объекту*, он может ввести Местное правило, предусматривающее, что такое *препятствие* является *неотъемлемым объектом гольф-поля*, и в этом случае оно теряет свой статус *препятствия*, и рельеф без штрафа не разрешается.

Например, если наклонные подпорки расположены так близко к забору, ограничивающему *гольф-поле*, что подпорки в статусе *препятствий* будут, по сути дела, означать предоставление игрокам рельефа без штрафа для *граничных объектов*, то *Комитет* может объявить подпорки *неотъемлемыми объектами гольф-поля*.

Граничные объекты/2 – Статус калитки, прикрепленной к граничному объекту

Калитка в стене или заборе, ограничивающих *гольф-поле*, не является частью *граничного объекта*. Такая калитка является *препятствием*, если *Комитет* не решит определить ее как *неотъемлемый объект гольф-поля*.

Граничные объекты/3 – Не разрешается перемещать подвижный граничный объект или подвижную часть граничного объекта

Граничные объекты считаются неподвижными, даже если часть объекта сконструирована подвижной. Для единообразия такой подход применяется ко всем *граничным объектам*.

Примером того, как подвижный *граничный объект* вмешивается в игру во время *раунда*, является ситуация, когда игрок вытаскивает колышек из земли (нарушение Правила 8.1a), поскольку тот мешает его *стойке*, и часть колышка при этом надламывается. Если игрок осознает ошибку перед тем, как сделать следующий *удар*, он может восстановить *улучшенные условия*, вернув на место надломленную часть граничного колышка, чтобы вновь появилось вмешательство, которое имело место до удаления колышка.

Но если *улучшение* невозможно устранить (например, потому что *граничный объект* был существенно согнут или сломан, и стало невозможно устранить *улучшение*), то игрок не сможет избежать штрафа.

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 Правилом.

Длина клюшки/1 – Значение выражения «длина клюшки» при измерении

Для целей измерения при определении *области рельефа* используется длина всей клюшки, начиная с носка клюшки и заканчивая кончиком рукоятки. Однако, если на клюшку надет чехол или к концу рукоятки прикреплен насадка, то такие чехол и насадка не могут считаться частью клюшки, когда она используется для измерений.

Длина клюшки/2 – Как проводить измерения, если сломалась самая длинная клюшка

Если ломается самая длинная клюшка, которая есть у игрока в наличии во время *раунда*, то эту сломанную клюшку можно продолжать использовать для определения размеров *области рельефа*. Однако, если ломается самая длинная клюшка, и игрок заменяет ее другой клюшкой, когда это ему разрешено (Исключение к Правилу 4.1b(3)), то сломанная клюшка больше не считается самой длинной клюшкой игрока.

Если игрок начинает *раунд*, имея менее 14 клюшек, и решает добавить еще одну клюшку, более длинную, чем клюшки, с которыми он стартовал, то для измерения используется добавленная клюшка, если только эта клюшка не паттер.

Животное

Любой живой представитель животного мира (но не человек), включая млекопитающих, птиц, пресмыкающихся, земноводных и беспозвоночных (например, червей, насекомых, пауков и ракообразных).

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:

- 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 по обе стороны 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* определяются другими объектами, такими как стена, или если *Комитет* считает необходимым как-то иначе трактовать ограждение *гольф-поля*, то *Комитету* следует определить, как проходит граница *гольф-поля*.

- **Линии:** Если пределы *гольф-поля* обозначаются линией, нанесенной краской на земле, то граница проходит по краю линии со стороны *гольф-поля*, а сама линия находится *за пределами гольф-поля*.
Если 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.

Забит

Когда мяч после удара находится в состоянии покоя в *лунке*, и весь мяч целиком находится ниже поверхности *паттинг-грин*а.

В особом случае, когда мяч находится в состоянии покоя, касаясь установленного в *лунке* флажка, – см. Правило 13.2с (мяч считается *забитым*, если любая его часть находится ниже поверхности *паттинг-грин*а).

Забит/1 – Если мяч заглубился в стенке лунки, весь мяч должен находиться ниже поверхности, чтобы считаться забитым

Если мяч заглубился в стенке *лунки*, и не весь мяч находится ниже поверхности *паттинг-грин*а, то он не считается *забитым*. Это относится даже к случаю, когда мяч касается флажка.

Забит/2 – Мяч считается забитым в лунку, даже если он не находится «в состоянии покоя»

Выражение «в состоянии покоя» используется в Определении «забит», чтобы уточнить, что если мяч падает в *лунку*, но затем выскакивает из нее, то он не считается *забитым* в *лунку*.

Однако, если игрок извлекает из *лунки* мяч, который все еще находится в движении (например, на дне *лунки* движется по кругу или подпрыгивает), то мяч считается *забитым* несмотря на то, что мяч в *лунке* не пришел в состояние покоя.

Заглубившийся

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*).

Замаркировать

Указать местоположение находящегося в покое мяча следующим образом:

- Поместить *маркер мяча* непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом, или
- Удерживать клюшку на земле непосредственно позади или непосредственно рядом с мячом.

Это делается для того, чтобы отметить место, на которое должен быть *возвращен* мяч после того, как он был поднят.

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 *возвращен* на место, *вброшен* или установлен неправильным способом или в *неверном месте*, или
- Игроку предписывалось Правилами вернуть *в игру* первоначальный мяч, а не *заменять* его другим мячом.

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 не менее, чем о 95% вероятности совершения 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.

Знание или уверенность/1 – Применение критерия «знание или уверенность» при сдвиге мяча

Если о причине *сдвига* мяча отсутствует «знание», то должна быть рассмотрена вся доступная информация и дана оценка свидетельствам, чтобы определить, имеется ли «уверенность» в том, что *сдвиг* мяча был вызван игроком, *противником* или *внешним фактором*.

В зависимости от обстоятельств доступная информация может включать следующие аспекты, но не ограничиваться ими:

- Был ли *сдвиг* мяча результатом каких-либо действий, совершенных рядом с мячом (например, перемещение *свободных помех*, тренировочные свинги, установка клюшки на поверхность, принятие *стойки* и т.д.),
- Сколько времени прошло между такими действиями и перемещением мяча,
- Каким было *положение мяча* до его *сдвига* (например, на фервее, лежал на высокой траве, на неровностях поверхности или на *паттинг-грине*),
- Каковы особенности участка земли около мяча (например, степень наклона, наличие неровностей поверхности и т.д.), и
- Оценка скорости и направления ветра, наличие дождя и других погодных явлений.

Знание или уверенность/2 – Если уверенность появляется только по истечении трехминутного периода поиска, то она в расчет не принимается

У игрока должны быть *знание или уверенность* на основании тех свидетельств, которые ему известны к моменту истечения трехминутного периода поиска.

Примеры, когда последующие выводы игрока не имеют значения:

- После *удара* из *области-ти* мяч игрока приходит в состояние покоя в области, где имеется густой *раф* и большая *нора животного*. По истечении трехминутного поиска стало понятно, что отсутствуют *знание или уверенность* в том, что мяч находится в этой *норе животного*. Когда игрок вернулся в *область-ти*, мяч был найден в этой *норе животного*.
Несмотря на то, что игрок еще не ввел другой мяч *в игру*, игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* для *потерянного* мяча (Правило 18.2b – Что делать, если мяч потерян или находится за пределами гольф-поля), поскольку на тот момент, когда истекло время поиска, отсутствовали *знание или уверенность*, что мяч находится в *норе животного*.
- Игрок не может найти свой мяч и полагает, что его подобрал зритель (*внешний фактор*), но у него нет достаточных доказательств, чтобы быть уверенным в этом. Вскоре после того, как истек трехминутный период поиска, выяснилось, что мяч игрока действительно взял зритель.
Игрок должен использовать рельеф *удар-и-расстояние* для *потерянного* мяча (Правило 18.2b), так как о действиях *внешнего фактора* стало известно только после истечения времени поиска.

Знание или уверенность/3 – Игрок не знает, что мячом сыграл другой игрок

Для того, чтобы считать, что другой игрок сыграл мячом игрока как *неверным мячом*, должны иметься *знание или уверенность*, что это произошло.

Например, в *игре на счет ударов* игрок А и игрок В сделали свои *удары* из *области-ти* приблизительно в одно и то же место. Игрок А нашел мяч и сыграл его. Игрок В пошел вперед для поиска своего мяча, но не смог найти его. Через три минуты игрок В направился назад к *области-ти*, чтобы ввести *в игру* другой мяч. По пути игрок В нашел мяч игрока А и понял, что игрок А по ошибке сыграл его (игрока В) мячом.

Игрок А получает *основной штраф* за игру *неверным мячом* и затем должен сыграть своим собственным мячом (Правило 6.3с). Несмотря на то, что оба игрока занимались поиском более трех минут, мяч игрока А не был *потерян*, потому что игрок А не начинал искать свой мяч; искали мяч игрока В. Что касается мяча игрока В, то первоначальный мяч игрока В был *потерян*, и он должен ввести *в игру* другой мяч со штрафом *удар-и-расстояние* (Правило 18.2b), поскольку к тому моменту, когда истек трехминутный период поиска, отсутствовали *знание или уверенность*, что его мяч был сыгран другим игроком.

Зона, запрещенная для игры

Часть *гольф-поля*, в которой *Комитет* запретил игру. *Зона, запрещенная для игры*, должна быть либо частью участка в аномальном состоянии, либо частью штрафной области.

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, газонпитомников, 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 по цвету (или по цвету их верхней части) от тех, что используются для обозначения обычных участков в аномальном состоянии или штрафных областей, не содержащих зону, запрещенную для игры.

Зона, запрещенная для игры/1 – Статус растущих объектов, нависающих над зоной, запрещенной для игры

Статус растущих объектов, которые нависают над зоной, запрещенной для игры, зависит от типа такой зоны. Этот вопрос может быть важным, поскольку растущие объекты могут оказаться частью зоны, запрещенной для игры, и в этом случае игрок обязан использовать рельеф.

Например, если зона, запрещенная для игры, была определена как штрафная область (границы которой продолжаются как выше, так и ниже уровня земли), то любая часть растущего объекта, которая выходит за пределы зоны, запрещенной для игры, не является частью такой зоны. Однако, если зона, запрещенная для игры, была определена как ремонтируемый участок (которая включает в себя всю землю внутри определенной области и все, что растет над землей и простирается за ее границы), тогда все, что нависает над границей, является частью такой зоны.

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 заканчивают 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*).

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).

Комитет

Человек или группа людей, ответственные за проведение соревнований или за данное *гольф-поле*

См. Процедуры Комитета, Раздел 1 (разъясняется роль *Комитета*)

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).

Лунка

Место 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-грина*, 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).

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 нетто-счетом, равным двойному богги.

Маркер

В *игре на счет ударов* – человек, ответственный 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*.

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 *возвращенного* на место мяча.

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*).

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 *возвращен* на неправильное место или который не был *возвращен* на место, когда это предписывалось Правилами.
- Игра *вброшенным* мячом, который оказался вне 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 вне пределов *области-ти* в начале игры на лунке или при исправлении этой ошибки не является игрой с *неверного места* (см. Правило 6.1b).

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, 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*.

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 18.3с), или
- Вторым мячом *в игре на счет ударов*, играемым согласно Правилам 14.7b или 20.1с.

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 мяч/1 – Часть неверного мяча остается неверным мячом

Если игрок выполняет *удар* по части ничейного мяча, который он по ошибке считал своим мячом *в игре*, он выполняет *удар* по *неверному мячу* и применяется Правило 6.3с.

Неотъемлемый объект гольф-поля

Искусственный объект, который *Комитет* определил как часть необходимого испытания при прохождении *гольф-поля*, и который не дает права на рельеф без штрафа.

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*.

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*.

Неподвижное препятствие/1 – Дерн вокруг препятствия не является частью препятствия

Дерн, который примыкает к *неподвижному препятствию* или покрывает *неподвижное препятствие*, не является частью *препятствия*.

Например, водопроводная труба частично находится под землей, а частично – над землей. Если над той частью трубы, которая находится под землей, поднялся дерн, то такой приподнятый дерн не является частью *неподвижного препятствия*.

Нора животного

Любое углубление, вырытое в земле *животным*, за исключением углублений, вырытых *животными*, которые также соответствуют определению *свободной помехи* (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.

Нора животного/1 – Отдельный след животного или отпечаток копыта не является норой животного

Отдельный след *животного*, который не ведет в *нору животного*, является не углублением, сделанным *животным*, а неровностью поверхности, для которой рельеф без штрафа не разрешается. Однако, если такие повреждения находятся на *паттинг-грине*, то их можно устранять (Правило 13.1с(2) – Улучшения, разрешенные на паттинг-грине).

Области гольф-поля

Гольф-поле состоит из пяти 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.

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:
- Ограничения на расположение области рельефа: На расположение *области рельефа* 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 рельефа, или

в ней отсутствовало вмешательство обстоятельства (в соответствии с конкретным Правилom), которое обусловило использование рельефа.

При определении размера *области рельефа* с помощью *длин клюшки* 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 подъемы и спуски земли.

См. Процедуры Комитета, Раздел 2I (Для определенных случаев использования рельефа *Комитет* может установить зону вбрасывания и разрешить или предписать игрокам использовать ее как *область рельефа*).

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
- 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 на *гольф-поле*, предназначенные для размещения ти (независимо от того, находятся они на этой же лунке или на другой), являются частью *основной области*.

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 на *гольф-поле*, предназначенные для размещения ти, кроме *области-ти*, и
- Все *неверные грин*ы.

Основной штраф

Проигрыш лунки в *матчевой игре* или два удара штрафа в *игре на счет ударов*.

Пар/Богги

Формат *игры на счет ударов*, в котором счет ведется как в *матчевой игре*:

- 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*.

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*.

Граница *паттинг-грина* 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-грина*; если игрок играет одну из этих двух лунок, то та часть общего грина, которая предназначена для другой лунки, является *неверным грином*.

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) 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*.

Подвижное препятствие/1 – Ничейный мяч является подвижным препятствием

Ничейный мяч является *подвижным препятствием*.

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*.

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 *границный объект*, которые касаются мяча или находятся непосредственно рядом с ним.

Свободные помехи и *подвижные препятствия* не являются частью *положения мяча*.

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.

Потерян/1 – Мяч нельзя объявить потерянным

Игрок не может своим заявлением сделать мяч *потерянным*. Мяч становится *потерянным* только в том случае, если он не был найден в течение трех минут после того, как игрок или его *кедди* или *партнер* приступили к его поиску.

Например, игрок ищет свой мяч в течение двух минут, объявляет его *потерянным* и возвращается назад, чтобы сыграть другой мяч. Прежде чем игрок ввел другой мяч *в игру*, его первоначальный мяч был найден в течение трехминутного периода поиска. Поскольку игрок не может объявлять свой мяч *потерянным*, первоначальный мяч остается мячом *в игре*.

Потерян/2 – Игроку не разрешается задерживать начало поиска мяча, чтобы получить преимущество

Трехминутный период поиска мяча начинается тогда, когда игрок или его *кедди* (или *партнер игрока* или *кедди партнера*) начали поиск этого мяча. Игрок не может отсрочить

начало поиска, чтобы получить преимущество, разрешив другим людям искать мяч от его имени.

Например, если игрок направляется к своему мячу, а зрители уже начали искать этот мяч, то игрок не может намеренно затягивать со своим появлением в области поиска, чтобы задержать начало трехминутного периода поиска. В таких обстоятельствах временем начала поиска считается время, в которое игрок мог появиться в области поиска, если бы он намеренно не затягивал со своим появлением в этой области.

Потерян/3 – Время поиска продолжается, пока игрок возвращается, чтобы сыграть временный мяч

Если игрок начал искать свой мяч, а потом возвращается на место предыдущего удара, чтобы сыграть *временный мяч*, то трехминутный период поиска продолжается вне зависимости от того, продолжает ли кто-либо еще искать мяч игрока.

Потерян/4 – Время поиска при поиске двух мячей

Если игрок сыграл два мяча (например, мяч *в игре* и *временный мяч*) и ищет оба мяча, то в зависимости от того, насколько близко мячи находятся друг к другу, игроку могут быть разрешены два отдельных трехминутных периода поиска.

Если мячи находятся в одной и той же области, где их можно искать одновременно, игроку разрешен только один трехминутный период поиска для обоих мячей. Однако, если мячи находятся в разных областях (например, с противоположных сторон фервея), то игроку разрешается трехминутный период поиска для каждого из мячей.

Правила о снаряжении

Спецификации и другие нормативы для клюшек, мячей и другого *снаряжения*, которое игрокам разрешается использовать во время *раунда*. *Правила о снаряжении* находятся по адресу RandA.org/EquipmentStandards

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 искусственные бордюры.
- 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.
- *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; Типовое Местное правило F-23 (*Комитет может принять Местное правило, объявляющее конкретные препятствия временными неподвижными препятствиями, для которых применяется специальная процедура релифа*).

Препятствие/1 – Статус точек и линий, нанесенных краской

Несмотря на то, что искусственные объекты являются *препятствиями*, за исключением *граничных объектов* или *неотъемлемых объектов гольф-поля*, точки и линии, нанесенные краской, не являются *препятствиями*.

Иногда точки и линии, нанесенные краской, используются для иных целей, нежели маркировка *гольф-поля* (например, указывают переднюю и заднюю части *паттинг-гринов*). Такие точки и линии не являются *участком в аномальном состоянии*, если только *Комитет* не объявит их *ремонтируемым участком* (см. Процедуры Комитета, Типовое Местное правило F-21).

Природные силы

Воздействие природных явлений, например, ветра, воды, или когда что-то происходит без очевидной причины из-за воздействия гравитации.

Противник

Другой игрок, с которым игрок соревнуется в матче. Термин *противник* применяется только в *матчевой игре*.

Раунд

18 или менее лунок, играемых в порядке, установленном *Комитетом*.

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 землей за пределы этой определенной области, (**но** не в том случае, когда такой объект закреплен в земле или находится ниже уровня земли за пределами этой определенной области, например, корень, являющийся частью дерева, которое находится в пределах этой области).

В понятие *ремонтируемый участок* также входят следующие объекты, даже если они не определены *Комитетом* как *ремонтируемый 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 *ремонтируемым участком*, если только они не были определены *Комитетом* как *ремонтируемый 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 *ремонтируемого участка* следует определять колышками, линиями или элементами ландшафта:

- Колышки: Если *ремонтируемый участок* обозначен колышками, то его граница проходит по линии, соединяющей внешние точки 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 собой 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.

Ремонтируемый участок/1 – Повреждение, созданное Комитетом или техническим персоналом, не всегда является ремонтируемым участком

Отверстие, сделанное техническим персоналом, является *ремонтируемым участком*, даже если оно не размечено как *ремонтируемый участок*. Однако не всякое повреждение, созданное техническим персоналом, является по умолчанию *ремонтируемым участком*.

Примеры повреждений, которые по умолчанию не являются *ремонтируемым участком*:

- Колея, сделанная трактором (но *Комитет* вправе объявить глубокую колею *ремонтируемым участком*).
- Заглушка прежней *лунок*, опустившаяся ниже поверхности *паттинг-грины*, но см. Правило 13.1с (Улучшения, разрешенные на паттинг-грине).

Ремонтируемый участок/2 – Мяч находится в ремонтируемом участке, если он лежит на дереве, укорененном в ремонтируемом участке

Если дерево растет в *ремонтируемом участке*, и мяч игрока находится в ветви этого дерева, то мяч находится в *ремонтируемом участке*, даже если ветвь простирается за пределы определенной области.

Если игрок решает использовать рельеф без штрафа по Правилу 16.1, а место на земле непосредственно под тем местом, где мяч лежит на дереве, находится вне *ремонтируемого участка*, то точкой-ориентиром для определения *области рельефа* и последующего использования рельефа будет это место на земле.

Ремонтируемый участок/3 – Упавшее дерево или пень дерева не всегда является ремонтируемым участком

Упавшее дерево или пень дерева, которые *Комитет* намеревается вывезти с *гольф-поля*, но которые не находятся в процессе вывоза, не являются автоматически *ремонтируемым участком*. Однако, если дерево и пень дерева находятся в процессе выкорчевывания или спиливания для последующего вывоза, они являются «материалом, сложенным для последующего вывоза» и, следовательно, *ремонтируемым участком*.

Например, если дерево упало в *основной области*, но не отделилось от своего пня, то оно не является *ремонтируемым участком*. Однако игрок мог бы попросить у *Комитета* рельеф, и у *Комитета* были бы основания объявить *ремонтируемым участком* область под упавшим деревом.

Рефери

Официальное лицо, назначенное *Комитетом* решать вопросы факта и применять Правила.

См. Процедуры Комитета, Раздел 6С (разъяснения обязанностей и полномочий рефери).

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*.
- **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.

Свободные помехи/1 – Статус фрукта

Фрукт, который отделен от своего дерева или куста, является *свободной помехой*, даже если плод происходит от куста или дерева, которые не растут на данном *гольф-поле*.

Например, *свободной помехой* является надкусанный или порезанный на кусочки фрукт или снятая с фрукта кожура. Но когда фрукт переносится игроком, он является его *снаряжением*.

Свободные помехи/2 – Когда свободные помехи становятся препятствиями

Свободными помехами могут стать *препятствиями* в процессе строительства или производства.

Пример строительства: бревно (*свободная помеха*) становится скамьей (*препятствием*), если его распилить и прикрепить к нему ножки.

Свободные помехи/3 – Статус слюны

Слюна может считаться *временной водой* или *свободной помехой* по выбору игрока.

Свободные помехи/4 – Свободные помехи, используемые как покрытие дороги

Гравий является *свободной помехой*, и по Правилу 15.1a игрок может удалять *свободные помехи*. Это право не отменяется тем фактом, что дорога, когда она покрыта гравием, становится дорогой с искусственным покрытием, то есть *неподвижным препятствием*. Тот же принцип применяется к дорогам и дорожкам, построенным из камней, дробленого ракушечника, деревянных щепок или подобного материала.

В такой ситуации игрок может:

- Играть мяч, как он лежит на *препятствии* и удалить гравий (*свободную помеху*) с дороги (Правило 15.1a).
- Использовать рельеф без штрафа для участка в *аномальном состоянии* (*неподвижное препятствие*) (Правило 16.1b).

Игрок может также удалить с дороги какую-то часть гравия, чтобы определить, возможно ли играть мяч, как он лежит, прежде чем использовать рельеф без штрафа.

Свободные помехи/5 – Живое насекомое никогда не считается прилипшим к мячу

Хотя мертвые насекомые и могут считаться прилипшими к мячу, живые насекомые никогда не считаются прилипшими к мячу, независимо от того, двигаются они или нет. Поэтому находящиеся на мяче живые насекомые являются *свободными помехами*.

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 горизонтально.

Если мяч только качнулся (совершил колебание) и остался на своем первоначальном месте или вернулся на него, то мяч не *сдвинулся*.

Сдвинут/1 – Когда находящийся на объекте мяч считается сдвинутым

Для целей определения того, должен ли мяч быть *возвращен* на место или получает ли игрок штраф, мяч считается *сдвинутым* только в том случае, если он был перемещен относительно определенной части более крупного обстоятельства или объекта, на котором он лежал, кроме случаев, когда весь объект, на котором он лежал, переместился относительно земли.

Пример того, когда мяч не *сдвинулся*:

- Мяч находится в состоянии покоя в разветвлении ветви дерева и ветвь дерева перемещается, но место мяча на ветви не меняется.

Примеры того, когда мяч *сдвинулся*:

- Мяч находится в состоянии покоя в неподвижном пластиковом стаканчике, который начинает перемещаться относительно земли, поскольку его сдувает ветер.
- Мяч находится в состоянии покоя в неподвижном моторизованном гольф-каре или на нем, и гольф-кар начинает движение.

Сдвинут/2 – Телевидение свидетельствует, что находившийся в состоянии покоя мяч изменил свою позицию, но перемещение нельзя было увидеть невооруженным глазом

При определении того, *сдвинулся* ли мяч, находившийся в состоянии покоя, игрок должен вынести суждение на основе всей информации, доступной ему в этот момент, чтобы он смог определить, должен ли мяч быть *возвращен* на место в соответствии с Правилами.

Когда мяч игрока покинул свою первоначальную позицию и пришел в состояние покоя в другом месте на расстоянии, которое в этот момент практически неразличимо невооруженным глазом, то если игрок определяет, что мяч не *сдвинулся*, этот вывод является окончательным, даже если впоследствии это определение окажется неправильным в результате использования сложных технологий.

С другой стороны, если *Комитет*, используя все доступные свидетельства, определит, что мяч изменил свою позицию на величину, различимую в тот момент невооруженным глазом, то мяч будет считаться *сдвинутым*, даже если этого никто не видел на самом деле.

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.

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.

Снаряжение/1 – Статус предметов, переносимых кем-либо для игрока

Если кто-либо, кроме игрока или его *кедди*, переносит какие-либо предметы, кроме клюшек, то такие предметы имеют статус *внешнего фактора*, даже если они принадлежат игроку. Однако, когда они находятся в распоряжении игрока или его *кедди*, они являются *снаряжением* игрока.

Например, если игрок просит зрителя принести его зонт, то пока зонт находится в распоряжении зрителя, он является *внешним фактором*. Однако, когда зритель отдает зонт игроку, зонт становится *снаряжением* игрока.

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-грина*, *фервея*, *штрафных областей*, *бункеров* или мяча другого игрока,
- Расстояние от одной точки до другой, или
- Правила.

Совет/1 – Устные высказывания или действия, которые являются советами

Примеры, когда высказывания или действия считаются *советами* и поэтому не разрешены:

- Игрок заявляет о своем выборе клюшки с целью, чтобы его услышал другой игрок, которому предстоит похожий *удар*.
- В индивидуальной *игре на счет ударов* игрок А, который только что закончил игру на 7-й лунке, показывает игроку В, мяч которого лежит рядом с *паттинг-грином*, как выполнять следующий *удар*. Поскольку игрок В еще не завершил лунку, игрок А получает штраф на 7-й лунке. Однако, если и игрок А, и игрок В завершили лунку, то игрок А получает штраф на 8-й лунке.
- Мяч игрока лежит в плохом *положении*, и игрок размышляет, как ему поступить. Другой игрок говорит: «Удар у Вас все равно не получится. На Вашем месте, я бы использовал релиф для неиграемого мяча!» Этот комментарий является *советом*, потому что он мог повлиять на решение игрока, как ему играть лунку.
- Пока игрок готовится к *удару* через большую *штрафную область* с водой, другой игрок в группе говорит: «Вы же понимаете, что дует встречный ветер, а расстояние, чтобы перебить воду, – 230 метров!»

Совет/2 – Устные высказывания или действия, которые не являются советами

Примеры высказываний или действий, которые не считаются *советами*:

- Во время игры на 6-й лунке игрок А спрашивает игрока В, какую клюшку тот использовал на 4-й лунке, которая является лункой пар-3 аналогичной длины.
- Игрок выполняет второй *удар*, мяч приземляется на *паттинг-грине*. Другой игрок делает так же. После этого первый игрок спрашивает второго, какую клюшку тот использовал для своего второго *удара*.
- После выполнения *удара* игрок говорит другому игроку в группе, которому еще предстоит сыграть на грин: «Мне надо было играть 5-м айроном», но делает это без намерения повлиять на его игру.
- Игрок заглядывает в гольф-бэг другого игрока, чтобы определить, какую клюшку тот использовал для последнего *удара*, но при этом ничего не касается и ничего не перемещает.
- При нацеливании патта игрок по ошибке спрашивает *совет* у *кедди* другого игрока, полагая, что это его *кедди*. Игрок сразу осознает свою ошибку и просит *кедди* другого игрока не отвечать ему.

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*.

Сторона

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 как индивидуальные игроки или как *стороны*.

Счетная карточка

Документ, в который в *игре на счет ударов* записывается счет игрока, показанный им на каждой лунке.

Счетная карточка может существовать в одобренной *Комитетом* бумажной или электронной форме, которая позволяет:

- 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 быть использована игроками для контроля счета в матче.

Точка максимально возможного релифа

Точка-ориентир для получения релифа без штрафа при вмешательстве участка в *аномальном состоянии*, находящегося в *бункере* (Правило 16.1c) или на *паттинг-грине* (Правило 16.1d) в случае, когда отсутствует *ближайшая точка полного релифа*.

Это приблизительно определенная точка для местоположения мяча:

- Которая является ближайшей к первоначальному местоположению мяча, **но** расположена не ближе к *лунке*, чем это место,
- Которая находится в требуемой *области гольф-поля*, и
- В которой *участок 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 релифа находят путем сравнения относительной величины вмешательства обстоятельства в *положение мяча*, область планируемой *стойки* или *свинга* игрока, а на *паттинг-грине* – и в *линию игры*. Например, в случае релифа при вмешательстве *временной воды*:

- *Точка максимально возможного релифа* может находиться там, где глубина воды в местоположении 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 местоположении 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 релифа* может обуславливаться такой *линией игры*, которая проходит по самому мелкому или самому короткому участку *временной воды*.

Трибол

Формат *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.

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.

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/1 – Определение того, был ли выполнен удар

Если игрок начинает даунсвинг клюшкой, намереваясь ударить по мячу, то его действие считается ударом, если:

- Головка клюшки отклонена или остановлена *внешним фактором* (например, веткой дерева), независимо от того, было ли попадание по мячу.
- Головка клюшки отделяется от shaft во время даунсвинга, и игрок продолжает даунсвинг одним shaftом, независимо от того, попал ли он shaftом по мячу.
- Головка клюшки отделяется от shaft во время даунсвинга, и игрок продолжает даунсвинг одним shaftом, а головка клюшки в падении попадает по мячу.

Действие игрока не считается ударом в каждой из следующих ситуаций:

- Во время даунсвинга головка клюшки игрока отделяется от shaft. Игрок останавливает даунсвинг прямо у мяча, но головка клюшки в падении попадает по мячу и *сдвигает* его.
- Во время замаха головка клюшки игрока отделяется от shaft. Игрок завершает даунсвинг одним лишь shaftом, но не попадает по мячу.
- Мяч игрока застрял в ветвях дерева вне досягаемости клюшкой. Если игрок перемещает мяч, ударяя не по мячу, а по нижней части ветви, то применяется Правило 9.4 (Мяч поднят или сдвинут игроком).

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.

Улучшить

Изменить одно или несколько *условий, влияющих на удар*, или другие физические условия, оказывающие влияние на игру, так что игрок получит потенциальное преимущество для удара.

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 (замаха), даунсвинга или завершения свинга планируемого удара.
- Каждый из терминов - «*положение мяча*», «*линия игры*» и «*область рельефа*» - имеет свое собственное Определение.

Участок в аномальном состоянии

Любое из этих четырех определенных обстоятельств:

- *Нора животного*,
- *Ремонтируемый участок*,
- *Неподвижное препятствие*, или
- *Временная вода*.

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*.

Флажок/1 – Если какие-либо предметы используются в качестве флажка, они трактуются как флажок

Если искусственный или природный объект используется для указания местоположения лунки, этот предмет трактуется так же, как и *флажок*.

Например, если *флажок* был удален, а игроку желательно видеть местоположение лунки, но при этом он не хочет терять время и возвращать *флажок* обратно, то местоположение лунки может указать кто-то другой с помощью клюшки. Но в целях применения Правил клюшка будет трактоваться так же, как если бы это был *флажок*.

Форбол

Формат игры, в котором соревнуются *стороны*, состоящие из двух *партнеров* каждая, и каждый игрок играет своим мячом. Счетом *стороны* на лунке является меньший на этой лунке счет одного из двух *партнеров*.

Форбол может играть как соревнование в *матчевой игре*, между двумя *сторонами*, состоящими из двух *партнеров* каждая, так и в соревновании в *игре 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 *матчевой игре*, между двумя *сторонами*, состоящими из двух *партнеров* каждая, так и соревнование в *игре на счет ударов* с участием нескольких, состоящих из двух *партнеров*, *сторон*.

Честь сыграть первым

Право игрока первым сыграть из *области-ти* (см. Правило 6.4).

Штрафная область

Область, для которой разрешен рельеф 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 рельефа (Правило 17.1d(1) и (2)).
- В красных *штрафных областях* (обозначаются красными линиями или красными колышками) игрок, помимо двух вариантов рельефа для 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 по обе стороны 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 собой 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.

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 бывают сухие, кроме сезона дождей), *Комитет* может определить такую область как часть *основной области* (это будет означать, что она не является *штрафной областью*).

Индексный указатель

	Правило	Страница
Бункер		
Когда касание песка не приводит к штрафу	12.2b(2)	
Когда касание песка приводит к штрафу	12.2b(1)	
Когда мяч в бункере	12.1	
Неиграемый мяч	19.3	
Опасная ситуация с животным	16.2	
Подвижные препятствия	12.2a, 15.2	
Свободные помехи	12.2a, 15.1	
Участок в аномальном состоянии	16.1c	
Вбрасывание мяча		
Как мяч должен вбрасываться	14.3b	
Может использоваться первоначальный или другой мяч	14.3a	
Мяч должен быть брошен и прийти в состояние покоя в области рельефа	14.3c(1)	
Мяч приходит в состояние покоя вне области рельефа	14.3c(2)	
Мяч случайно отклонен после касания земли	14.3c	

Намеренно отклонен	14.3d	
Возвращение мяча на место		
Возвращенный мяч не остается на первоначальном месте	14.2e	
Кто может возвращать мяч на место	14.2b(1)	
Место, на которое возвращать мяч	14.2c	
Первоначальное положение мяча изменено, в песке	14.2d(1)	
Первоначальное положение мяча изменено, не в песке	14.2d(2)	
Вопросы Правил		
Дисквалификация игроков после того, как результат матча окончательный	20.2e	
Дисквалификация игроков после того, как соревнование в игре на счет ударов закрыто	20.2e	
Игра на счет ударов	20.1c	
Избегать неоправданной задержки	20.1a	
Исправление неверного судейского решения	20.2d	
Матчевая игра	20.1b	
Применение стандарта "невооруженным глазом" при использовании видеосвидетельства	20.2c	
Ситуации, не предусмотренные Правилами	20.3	
Судейские решения Комитета	20.2b	
Судейские решения рефери	20.2a	
Временная вода	См. Участок в аномальном состоянии	
Временный мяч		
Игра временным мячом более одного раза	18.3c(1)	
Когда временный мяч становится мячом в игре	18.3c(2)	
Когда игра временным мячом должна быть прекращена	18.3c(3)	
Когда разрешена	18.3a	
Объявление об игре временным мячом	18.3b	
Выполнение удара		
Закрепление клюшки	10.1b	
Корректный удар по мячу	10.1a	
Мяч движется в воде	10.1d	

Мяч падает с подставки-ти	10.1d	
Мяч сдвигается после начала замаха	10.1d	
Стойка по обе стороны линии игры или на ней	10.1c	
Гольф-поле		
Когда мяч касается двух областей	2.2c	
Особые области	2.2b	
Гросс-счет	3.1c(1)	
Группы		
Игра на счет ударов	5.4b	
Матчевая игра	5.4a	
Дорожки с искусственным покрытием	См. Участок в аномальном состоянии	
За пределами гольф-поля		
Когда считается, что мяч за пределами гольф-поля	18.2a(2)	
Что делать, если мяч за пределами гольф-поля	18.2b	
Завершение лунки	6.5	
Заглубившийся мяч		
Как использовать рельеф	16.3b	
Когда разрешен рельеф	16.3a	
Замещающий мяч	6.3b	
Зона, запрещенная для игры	16.1f, 17.1e	
Игра в гольф	1.1	
Игра на счет ударов		
Мяч должен быть забит в лунку	3.3c	
Определение победителя	3.3a	
Счетная карточка - гандикап на счетной карточке	3.3b(4)	
Счетная карточка - неверный счет на лунке	3.3b(3)	
Счетная карточка - ответственность игрока	3.3b(2)	
Счетная карточка - ответственность маркера	3.3b(1)	
Идентификация мяча		
Как идентифицировать мяч	7.2	
Мяч случайно сдвинут во время идентификации	7.4	
Поднятие мяча для его идентификации	7.3	
Исправление ошибки		

Когда можно сделать исправление	14.5a	
Когда применяется штраф	14.5c	
Когда разрешается поменять вариант	14.5b	
Кедди		
Действия, разрешенные всегда	10.3b(1)	
Действия, разрешенные с согласия игрока	10.3b(2)	
Нарушение правил	10.3c	
Неразрешенные действия	10.3b(3)	
Общий кедди	10.3a(2)	
Ограничение для кедди, стоящего позади	10.2b(4)	
Разрешен один кедди в каждый момент времени	10.3a(1)	
Клюшки		
Выведение клюшек из игры	4.1c	
Добавление и замена клюшек	4.1b(3), (4)	
Изменение функциональных характеристик	4.1a(3)	
Использование или ремонт клюшки, поврежденной во время раунда	4.1a(2)	
Клюшки, соответствующие требованиям	4.1a(1)	
Ограничение в 14 клюшек	4.1b(1)	
Совместное использование клюшек	4.1b(2), 22.5, 23.7	
Командные соревнования		
Капитан команды	24.3	
Советы	24.4	
Условия соревнования	24.2	
Максимальный счет		
Ведение счета	21.2b	
Когда заканчивается раунд	21.2e	
Мяч намеренно отклонен	21.2d	
Штрафы	21.2c	
Маркер-мяча		
Поднят или сдвинут	9.7	
Помогающий или мешающий игре	15.3c	
Штраф противнику за поднятие или сдвиг	9.7b	
Матчевая игра		
Выигрыш лунки	3.2a(1)	
Выигрыш матча	3.2a(3)	

Защита своих прав и интересов	3.2d(4)	
Знать счет матча	3.2d(3)	
Когда результат становится окончательным	3.2a(5)	
Ничья на лунке	3.2a(2)	
Применение гандикапов	3.2c	
Продление ничейного матча	3.2a(4)	
Сообщать противнику о количестве сделанных ударов	3.2d(1)	
Сообщать противнику о штрафе	3.2d(2)	
Уступки	3.2b	
Мяч		
Замещающий мяч	4.2c(2), 6.3b, 14.3a	
Мяч, соответствующий требованиям	4.2a	
Помогает игре в любом месте гольф-поля	15.3b	
Помогает игре на паттинг-грине	15.3a	
Порезан или треснул	4.2c	
Распадается на части	4.2b	
Мяч в движении		
Намеренно отклонен или остановлен человеком	11.2	
Намеренное изменение условий, чтобы повлиять на движущийся мяч	11.3	
Перемещение флажка	11.3	
Поднятие мяча на паттинг-грине	11.3	
Попадает в человека	11.1	
Попадает во внешний фактор	11.1	
Мяч в игре	14.4	
Мяч играет, как лежит	9.1a	
Мяч сдвинут		
Ветром, водой или другими природными силами	9.3	
Внешним фактором	9.6	
Во время замаха или удара	9.1b	
Другим игроком в игре на счет ударов	9.6	
Животным	9.6	
Игроком	9.4	
Игроком, когда применяется штраф	9.4b	
Кедди	9.4	

Кедди противника в матчевой игре	9.5	
Любым другим человеком	9.6	
Мяч помогает игре на паттинг-грине	15.3a	
Определение причины сдвига мяча	9.2b	
Определение того, сдвинулся ли мяч	9.2a	
Партнером	22.2, 23.5b	
Противником в матчевой игре	9.5	
Противником в матчевой игре, когда применяется штраф	9.5b	
Начало игры на лунке		
Игра из области-ти в игре на счет ударов	6.1b(2)	
Игра из области-ти в матчевой игре	6.1b(1)	
Когда начинается игра на лунке	6.1a	
Начало раунда	5.3a	
Неверный мяч		
Мяч игрока сыгран другим игроком	6.3c(2)	
Удар по неверному мячу	6.3c(1)	
Неверное место		
Исправлять или нет	14.7b(1)	
Место, с которого должен играть мяч	14.7a	
Серьезного нарушения нет	14.7b	
Серьезное нарушение было	14.7b	
Неиграемый мяч		
Боковой рельеф	19.2c	
Бункер - рельеф в бункере	19.3a	
Бункер- рельеф вне бункера	19.3b	
Когда можно использовать рельеф	19.1	
Основная область	19.2	
Паттинг-грин	19.2	
Рельеф назад-по-линии	19.2b	
Рельеф удар и расстояние	19.2a	
Штрафная область	19.1	
Неподвижные препятствия	См. Участок в аномальном состоянии	
Нетто-счет	3.1c(2)	

Нора животного	См. Участок в аномальном состоянии	
Область-ти		
Когда мяч находится в области-ти	6.2b(1)	
Когда применяются правила для области-ти	6.2a	
Мяч может быть приподнят	6.2b(2)	
Перемещение ти-маркеров	6.2b(4)	
Разрешенные улучшения	6.2b(3)	
Обоснованное суждение	1.3b(2)	
Окончание раунда	5.3b	
Основная область	2.2a	
Остановка игры		
Возобновление игры	5.7c	
Когда игроки могут или должны остановить игру	5.7a	
Молния	5.7a	
Мяч или маркер мяча сдвинуты во время остановки игры	5.7d(2)	
Немедленная приостановка игры Комитетом	5.7b	
Обычная приостановка игры Комитетом	5.7b(2)	
По соглашению в матчевой игре	5.7a	
Поднятие мяча	5.7d(1)	
Приостановка игры Комитетом	5.7a	
Опасное животное		
Как использовать релиф	16.2b	
Когда разрешен релиф	16.2a	
Очередность игры		
Гольф по готовности	6.4b(2)	
Игра вновь из области-ти	6.4c	
Игра временным мячом в любом месте, кроме области-ти	6.4d(2)	
Игра временным мячом из области-ти	6.4c	
Игра на счет ударов	6.4b(1)	
Матчевая игра	6.4a(1)	
Матчевая игра – игра вне очереди	6.4a(2)	
При использовании релифа	6.4d(1)	

Форбол	23.6	
Форсом	22.3, 22.4	
Очистка мяча	14.1c	
Пар/богги, формат игры		
Ведение счета	21.3b	
Когда оканчивается раунд	21.3e	
Мяч намеренно отклонен	21.3d	
Штрафы	21.3c	
Паттинг-грин		
Когда мяч находится на паттинг-грине	13.1a	
Маркировка, поднятие и очистка	13.1b	
Мяч или маркер мяча сдвинуты случайно	13.1d(1)	
Мяч или маркер-мяча сдвинуты природными силами	13.1d(2)	
Мяч нависает над лункой	13.3	
Намеренное тестирование	13.1e	
Неверный грин	13.1f	
Удаление песка или рассыпанной почвы	13.1c(1)	
Устранение повреждений	13.1c(2)	
Поведение		
Кодекс поведения	1.2b	
Ожидаемое от игрока поведение	1.2a	
Подвижное препятствие		
Мяч не найден	15.2b	
Релиф в любом месте, кроме паттинг-грин	15.2a(2)	
Релиф на паттинг-грине	15.2a(3)	
Удаление подвижного препятствия	15.2a(1)	
Поднятие и возвращение мяча	См. также Возвращение мяча на место	
Должен использоваться первоначальный мяч	14.2a	
Как возвращать мяч на место	14.2b	
Место должно быть замаркировано	14.1a	
Поднятие мяча	14.1b	
Поиск мяча		
Корректный поиск мяча	7.1a	

Мяч случайно сдвинут во время поиска	7.4	
Песок перемещен во время поиска	7.1b	
Попеременные удары	см. Форсом	
Потерянный мяч		
Когда мяч считается потерянным	18.2a(1)	
Что делать, когда мяч потерян	18.2b	
Правила		
Значение Правил	1.3a	
Применение Правил	1.3b(1)	
Ремонтируемый участок	См. Участок в аномальном состоянии	
Свободные помехи		
Мяч сдвинут при удалении	15.1b	
Удаление свободных помех	15.1a	
Снаряжение		
Аудио и Видео	4.3a(4)	
Информация о ветре и погоде	4.3a(2)	
Информация о дистанции и направлении	4.3a(1)	
Информация, собранная до или во время раунда	4.3a(3)	
Медицинские показания	4.3b	
Перчатки и компоненты, помогающие с хватом	4.3a(5)	
Пластырь и подобный материал	4.3b(2)	
Приспособления для растяжки и помощи в свинге	4.3a(6)	
Совет и другая помощь		
Линия игры	10.2b	
Предметы, чтобы помочь с нацеливанием	10.2b(3)	
Совет	10.2a	
Физическая помощь и защита от погодных явлений	10.2b(5)	
Стейблфорд		
Ведение счета	21.1b	
Когда раунд оканчивается	21.1e	
Мяч намеренно отклонен	21.1d	
Штрафы	21.1c	
Темп игры		

Гольф по готовности	5.6b, 6.4	
Игра вне очереди	5.6b(2)	
Неоправданная задержка игры	5.6a	
Политика по темпу игры	5.6b(3)	
Рекомендации	5.6b(1)	
Тренировка		
До раунда или между раундами - игра на счет ударов	5.2b	
До раунда или между раундами - матчевая игра	5.2a	
Тренировка во время игры на лунке	5.5a	
Тренировка между двумя лунками	5.5b	
Тренировка, когда игра приостановлена	5.5c	
Трибол, матчевая игра		
Мяч или маркер мяча поднят или сдвинут противником	21.4c	
Игра вне очереди	21.4b	
Удар и расстояние		
Повторный удар из области-ти	14.6a	
Повторный удар из основной области, штрафной области или бункера	14.6b	
Повторный удар на паттинг-грине	14.6c	
Удар и расстояние, рельеф	18.1	
Удар отменен	14.6	
Улучшение условий		
Восстановление улучшенных условий	8.1c	
Неразрешенные действия	8.1a	
Разрешенные действия	8.1b	
Условия, влияющие на удар	8.1	
Условия изменены намеренно		
Запрещенные действия	8.3b	
Оказание влияния на другие физические условия	8.2	
Оказание влияния на мяч другого игрока	8.3	
Оказание влияния на положение мяча	8.2, 22.2, 23.5b	
Условия ухудшены	8.1d	
Участок в аномальном состоянии		
Бункер	16.1c	

Зона, запрещенная для игры	16.1f	
Когда разрешен рельеф	16.1a(1)	
Мяч не найден	16.1e	
Основная область	16.1b	
Паттиг-грин	16.1d	
Поднятие мяча, чтобы определить возможность рельефа	16.4	
Ремонтируемый участок	16.1	
Удар явно нецелесообразен	16.1a(3)	
Штрафная область	16.1a(2)	
Флажок		
Мяч касается флажка в лунке	13.2c	
Мяч попадает во флажок или человека во время обслуживания	13.2b(2)	
Удаление флажка из лунки	13.2b(1)	
Флажок оставлен в лунке	13.2a	
Форбол		
Действия игрока, влияющие на игру партнера	23.5a	
Когда отсутствующий партнер может присоединиться к группе	23.4	
Когда раунд начинается	23.3b	
Когда раунд оканчивается	23.3a	
Можно ли сыграть уступленный удар	23.6	
Мяч намеренно отклонен	23.2c	
Один или оба партнера могут представлять сторону	23.4	
Ответственность игрока за действия партнера	23.5b	
Очередность игры	23.6	
Партнеры могут совместно использовать клюшки	23.7	
Счет сторон- матчевая игра и игра на счет ударов	23.2a	
Счетная карточка в игре на счет ударов	23.2b	
Штрафы	23.8	
Форматы игры: другие	21.5	
Форматы игры: матчевая игра и игра на счет ударов	3.1a	
Форсом	22.1	

Когда играет не тот партнер	22.3	
Любой из партнеров может действовать за сторону	22.2	
Начало раунда	22.4b	
Партнер, кому надлежит играть первым	22.4a	
Партнеры пользуются клюшками совместно	22.5	
Сторона должна попеременно выполнять удары	22.3	
Штрафы	1.3c	
Штрафная область		
Варианты рельефа для желтой штрафной области	17.1d	
Варианты рельефа для красной штрафной области	17.1d	
Запрет на рельеф по другим Правилам	17.3	
Зона, запрещенная для игры	17.1e	
Как использовать рельеф	17.1d	
Когда мяч находится в штрафной области	17.1a	
Мяч играет, как он лежит	17.1b	
Мяч не найден	17.1c	
Мяч, сыгранный из штрафной области, потеряян, за пределами гольф-поля или неиграемый	17.2b	
Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в штрафной области	17.2a	

Рисунок 2.2: Определенные области гольф-поля

К основной области относится все гольф-поле, за исключением следующих областей:

Область-ти:

Бункеры

Штрафные области

Паттинг-грин

===

Рисунок 3.3b: Разграничение ответственности по заполнению счетной карточки в игре на счет ударов с учетом гандикапа

Имя:

Гандикап:

Дата:

ЛУНКА

ПАР

СЧЕТ

Аут

Ин

Итого:

Нетто-счет:

Подпись маркера:

Подпись игрока:

Ответственность

Комитета

Игрока

Игрока и маркера

====

Рисунок 6.2b: Когда мяч находится в области-ти.

Направление игры

Область-ти

В пределах области-ти

За пределами области-ти

Пунктирная линия обозначает внешние границы области-ти (см. Определение области-ти). Мяч находится в области-ти, когда любая его часть касается любой части области-ти или нависает над ней.

====

Рисунок 10.1b: Закрепление клюшки

Разрешается

Не разрешается

Рукоятка прижата к предплечью

Ни предплечье, ни кисть, держащая клюшку, не касаются тела

Клюшка прижата к животу

Предплечье или кисть, держащая клюшку, прижаты к груди

====

Рисунок 10.2b: Нахождение кедди на линии игры позади мяча или рядом с линией игры

Разрешается

Кедди не стоит позади мяча на продолжении линии игры или рядом с таким продолжением в момент, когда игрок начинает принимать стойку для удара, и при условии, что перед выполнением удара кедди не переместится в такое место, нарушения Правила 10.2b нет.

Не разрешается

Кедди находится позади линии игры

Кедди стоит позади мяча на продолжении линии игры за мячом или рядом с таким продолжением в момент, когда игрок начинает принимать стойку для удара, поэтому имеет место нарушение Правила 10.2b.

====

Рисунок 12.1: Когда мяч находится в бункере

Мяч в бункере

Мяч не в бункере

Стенка бункера

В соответствии с определением «Бункер» и Правил 12.1 на рисунке приведены примеры того, когда мяч находится и не находится в бункере.

====

Рисунок 13.1f: Релиф без штрафа при вмешательстве неверного грина

Неверный грин

Область релифа

Если есть вмешательство неверного грина, игрок должен использовать релиф без штрафа. На рисунке предполагается, что игрок – правша. ---

Мяч А лежит на неверном грине, и ближайшая точка полного релифа для мяча А находится в точке Р1, которая должна быть расположена в той же области, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя (в данном случае, в основной области).

Область релифа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и должна находиться в той же области гольф-поля, в которой первоначальный мяч пришел в состояние покоя.

Игрок должен полностью исключить вмешательство неверного грина.

====

Рисунок 14.3b: Вбрасывание с высоты колена

Разрешается

Не разрешается

Высота колена

Высота колена

Высота колена

Высота колена

Мяч должен вбрасываться вертикально вниз с высоты колена. «Высота колена» означает высоту, на которой расположено колено игрока в положении стоя. Но при вбрасывании мяча игрок не обязан находиться в положении стоя.

====

Рисунок 14.3с: Мяч должен быть брошен и прийти в состояние покоя в области рельефа

Мяч брошен правильным способом по Правилу 14.3b, и мяч приходит в состояние покоя в области рельефа, поэтому процедура рельефа завершена.

Мяч брошен правильным способом по Правилу 14.3b, но приходит в состояние покоя вне области рельефа, поэтому мяч должен быть повторно брошен правильным способом.

Мяч брошен неправильным способом, поскольку он был брошен вне области рельефа, поэтому мяч должен быть брошен правильным способом.

====

Рисунок 14.6: Выполнение следующего удара с места предыдущего удара

Когда игроку предписано или разрешено выполнить свой следующий удар с места выполнения предыдущего удара, то как именно игрок должен вводить мяч в игру, зависит от области гольф-поля, где был выполнен предыдущий удар.

Область-ти

Основная область, бункер или штрафная область

Паттинг-грин

Предыдущий удар был выполнен из области-ти, поэтому мяч должен быть сыгран из любого места в пределах области-ти.

Предыдущий удар был выполнен из основной области, из бункера или штрафной области, поэтому точка-ориентир – это место, откуда был выполнен предыдущий удар. Мяч вбрасывается в пределах одной длины клюшки от этой точки-ориентира, но в той же самой области гольф-поля, что и точка-ориентир, и не ближе к лунке, чем точка-ориентир.

Предыдущий удар был выполнен с паттинг-грин, поэтому мяч устанавливается на то место, откуда был выполнен предыдущий удар.

====

Рисунок 15.2а, № 1: Мяч сдвигается при удалении подвижного препятствия (за исключением случая, когда мяч находится внутри препятствия или на нем)

Мяч сдвигается

Мяч должен быть возвращен на место

====

Рисунок 15.2а, № 2: Мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем

Область рельефа

Если мяч находится внутри подвижного препятствия или на нем (например, на полотенце) в любом месте гольф-поля, то можно использовать рельеф без штрафа: поднять мяч, удалить подвижное препятствие и вбросить этот мяч или другой мяч (за исключением паттинг-грин).

При использовании рельефа точкой-ориентиром будет приблизительно определенная точка, расположенная непосредственно под тем местом, на котором мяч находился в состоянии покоя внутри этого подвижного препятствия или на нем.

Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и должна находиться в той же области гольф-поля, что и точка-ориентир.

====

Рисунок 16.1a Когда разрешен рельеф для участка в аномальном состоянии

Направление игры

Область рельефа

Область рельефа

Участок в аномальном состоянии

На рисунке предполагается, что игрок – правша. При вмешательстве участка в аномальном состоянии (УАС) разрешается рельеф без штрафа, в том числе – для неподвижного препятствия, когда мяч касается данного обстоятельства, лежит на нем или внутри него (B1), или если это обстоятельство мешает области планируемой стойки (B2) или свинга. Ближайшая точка полного рельефа для B1 – это P1, она находится очень близко к обстоятельству. Для B2 ближайшей точкой полного рельефа является P2 и она находится дальше от обстоятельства, так как УАС не должен мешать стойке игрока.

====

Рисунок 16.1b: Рельеф без штрафа от участка в аномальном состоянии в основной области

Участок в аномальном состоянии

Место первоначального мяча

Точка-ориентир

Область рельефа

Разрешен рельеф без штрафа, если мяч находится в основной области, и имеется вмешательство участка в аномальном состоянии. Необходимо определить ближайшую точку полного рельефа, и мяч должен быть брошен и прийти в состояние покоя в области рельефа.

Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира и должна находиться в основной области.

Игрок должен полностью исключить какое-либо вмешательство участка в аномальном состоянии.

====

Рисунок 16.1c: Релиф для участка в аномальном состоянии в бункере

Участок в аномальном состоянии

Область релифа

Место первоначального мяча

Область релифа

Точка-ориентир

+1 удар штрафа

На рисунке предполагается, что игрок – правша. Если имеется вмешательство участка в аномальном состоянии в бункере, то можно использовать релиф без штрафа в бункере по Правилу 16.1b.

С одним ударом штрафа можно использовать релиф вне бункера. Релиф вне бункера используется с привязкой к прямой линии-ориентир, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча

Точкой-ориентиром является точка на гольф-поле вне бункера, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем первоначальное местоположение мяча (расстояние назад по линии не ограничивается).

Область релифа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, не ближе к лунке, чем точка-ориентир, но может находиться в любой области гольф-поля.

Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

====

Рисунок 16.1d: Релиф без штрафа для участка в аномальном состоянии на паттинг-грине

Участок в аномальном состоянии

Место первоначального мяча

Ближайшая точка полного релифа

На рисунке предполагается, что игрок – левша. Когда мяч находится на паттинг-грине, и имеется вмешательство участка в аномальном состоянии, можно использовать релиф, установив мяч в место ближайшей точки полного релифа.

Ближайшая точка полного рельефа должна находиться либо на паттинг-грине, либо в основной области.

Если такую ближайшую точку полного рельефа найти не удастся, игрок по-прежнему может воспользоваться рельефом без штрафа, приняв в качестве точки-ориентира точку максимально возможного рельефа, которая должна находиться либо на паттинг-грине, либо в основной области.

====

Рисунок 16.3a: Когда мяч является заглубившимся

Мяч заглубился

Часть мяча (заглубившегося в своем собственном следе) находится ниже уровня земли.

Уровень земли

Мяч заглубился

Несмотря на тот факт, что мяч не соприкасается с почвой, часть мяча (заглубившегося в своем собственном следе) находится ниже уровня земли.

Мяч не заглубился

Несмотря на то, что мяч находится низко в траве, рельеф не предоставляется, потому что никакая часть мяча не находится ниже уровня земли.

====

Рисунок 16.3b: Рельеф без штрафа для заглубившегося мяча

Направление игры

Место, находящееся непосредственно позади места, где заглубился мяч.

Область рельефа

Если мяч заглубился в основной области, можно использовать рельеф без штрафа. Точкой-ориентиром для использования рельефа является место непосредственно позади места, в котором заглубился мяч.

Мяч должен быть вброшен и прийти в состояние покоя в области рельефа

Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира и должна находиться в основной области.

====

Рисунок 17.1d №1: Релиф для мяча в желтой штрафной области

+1 удар штрафа

Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

Точки-ориентиры

Область релифа

Если имеются знание или уверенность, что мяч находится в желтой штрафной области, и игрок хочет использовать релиф, у игрока есть два варианта, каждый с одним ударом штрафа:

(1) Игрок может использовать релиф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области релифа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6).

(2) Игрок может использовать релиф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области релифа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку X.

Точка-ориентир — это точка на гольф-поле, которую игрок выбирает на линии-ориентире, проходящей через точку X (точку, где мяч в последний раз пересек границу желтой штрафной области). При выборе точки-ориентира расстояние назад по линии не ограничивается. Область релифа составляет одну длину клюшки, откладываемой от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля, кроме той же самой штрафной области. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

====

Рисунок 17.1d №2: Релиф для мяча в красной штрафной области

+1 удар штрафа

Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

Точки-ориентиры

Область релифа

Если имеются знание или уверенность, что мяч находится в красной штрафной области, и игрок хочет использовать релиф, у игрока есть три варианта, каждый с одним ударом штрафа:

(1) Игрок может использовать релиф удар-и-расстояние (см. п. (1) на Рисунке 17.1d №1).

(2) Игрок может использовать релиф назад-по-линии (см. п. (2) на Рисунке 17.1d №1).

(3) Игрок может использовать боковой релиф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования бокового релифа будет являться точка X — приблизительно определенная точка, в которой первоначальный мяч последний раз пересек границу красной штрафной области. Область релифа составляет две длины клюшки,

откладываемых от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля, кроме той же самой штрафной области.

====

Рисунок 17.2а, № 1: Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же штрафной области

Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

Точки-ориентиры

Область рельефа

Игрок сыграл из области-ти в точку А в штрафной области. Игрок сыграл мяч из точки А в точку В. Если игрок решает использовать рельеф, то у него есть четыре варианта, каждый с одним ударом штрафа. Игрок может:

- (1) Использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара в точке А (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6), это будет его 4-й удар.
- (2) Использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку Х, это будет его 4-й удар.
- (3) Использовать боковой рельеф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования рельефа является точка Х, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть брошен в области рельефа размером в две длины клюшки, и сыгран из этой области рельефа, это будет 4-й удар игрока.
- (4) Сыграть первоначальный мяч или другой мяч из области-ти, поскольку именно оттуда был выполнен последний удар вне штрафной области, это будет его 4-й удар.

Если игрок выбрал вариант (1), а затем решил не играть брошенным мячом, то игрок может использовать рельеф назад-по-линии или боковой рельеф относительно точки Х или снова сыграть из области-ти, добавив дополнительный удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа, и это будет его 5-й удар.

====

Рисунок 17.2а, № 2: Мяч, сыгранный из штрафной области, приходит в состояние покоя в этой же штрафной области, выйдя из нее и зайдя в нее повторно

Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

Точки-ориентиры

Область рельефа

Игрок сыграл из области-ти в точку А в штрафной области. Игрок играет мяч из точки А в точку В, мяч вылетает из штрафной области, но возвращается обратно в штрафную область, пересекая ее границу в точке Х. Если игрок решает использовать рельеф, то у него есть четыре варианта, каждый с одним ударом штрафа. Игрок может:

- (1) Использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара в точке А (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6), это будет его 4-й удар.
- (2) Использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через точку Х, это будет его 4-й удар.

(3) использовать боковой релиф (только для красной штрафной области). Точкой-ориентиром для использования релифа является точка X, и первоначальный мяч или другой мяч должен быть брошен в области релифа размером в две длины клюшки, и сыгран из этой области релифа, это будет 4-й удар игрока.

(4) Сыграть первоначальный мяч или другой мяч из области-ти, поскольку именно оттуда был выполнен последний удар вне штрафной области, это будет его 4-й удар.

Если игрок выбрал вариант (1), а затем решил не играть брошенным мячом, то игрок может использовать релиф назад-по-линии или боковой релиф относительно точки X или снова сыграть из области-ти, добавив дополнительный удар штрафа, что в общей сложности составит два удара штрафа, и это будет его 5-й удар.

====

Рисунок – Интерпретация 17.2b/1

Точка, в которой мяч вошел в штрафную область

Точка-ориентир

За пределами гольф-поля

====

Рисунок 18.2a: Когда мяч находится за пределами гольф-поля.

Мяч находится за пределами гольф-поля только тогда, когда он полностью находится за границей гольф-поля.

На рисунках приведены примеры того, когда мяч находится в пределах гольф-поля и за пределами гольф-поля.

За пределами гольф-поля

Гольф-поле

За пределами гольф-поля

Гольф-поле

Мяч в пределах гольф-поля

Мяч за пределами гольф-поля

Граница проходит по линии между точками колышков со стороны гольф-поля на уровне земли, при этом сами колышки находятся за пределами гольф-поля.

Граница проходит по краю линии со стороны гольф-поля, а сама линия находится за пределами гольф-поля.

====

Рисунок 18.3c: Временный мяч сыгран с места, находящегося ближе к лунке, чем предполагаемое местоположение первоначального мяча

Первоначальный мяч

Временный мяч

Первоначальный мяч, сыгранный из области-ти, мог быть потерян в кустах, поэтому игрок объявил об игре временным мячом и сыграл его, мяч пришел в состояние покоя в точке А. Поскольку точка А находится дальше от лунки, чем предполагаемое местоположение первоначального мяча, игрок может играть временным мячом из точки А, сохраняя его статус временного мяча. Игрок сыграл временный мяч из точки А в точку В. Поскольку точка В находится ближе к лунке, чем предполагаемое местоположение первоначального

мяча, то если игрок сыграет временный мяч из точки В, временный мяч станет мячом в игре со штрафом удар и расстояние.

====

Рисунок 19.2: Варианты рельефа для неиграемого мяча в основной области

+1 удар штрафа

Неиграемый мяч

Игрок решает, что его мяч, находящийся в кустах, является неиграемым. У игрока есть три варианта, в каждом случае добавляется один удар штрафа:

(1) Игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние, сыграв первоначальный мяч или другой мяч из области рельефа, задаваемой местом выполнения предыдущего удара (см. Правило 14.6 и Рисунок 14.6).

(2) Игрок может использовать рельеф назад-по-линии, вбросив первоначальный мяч или другой мяч в области рельефа, задаваемой прямой линией-ориентиром, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча. Точка-ориентир – это точка на гольф-поле, которую игрок выбирает на линии-ориентире, и которая находится дальше от лунки, чем местоположение первоначального мяча. При выборе точки-ориентира расстояние назад по линии не ограничивается. Область рельефа расположена в пределах одной длины клюшки от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля. Выбрав такую точку-ориентир, игроку следует отметить ее с помощью предмета (например, подставки-ти).

(3) Игрок может использовать боковой рельеф. Точка-ориентир – это местоположение первоначального мяча. Область рельефа составляет две длины клюшки, откладываемых от точки-ориентира, находится не ближе к лунке, чем точка-ориентир, и может находиться в любой области гольф-поля.

====

Рисунок 19.3: Варианты рельефа для неиграемого мяча в бункере

+1 удар штрафа

+1 удар штрафа

+1 удар штрафа

+2 удара штрафа

Игрок решает, что его мяч, находящийся в бункере, является неиграемым. У игрока есть следующие четыре варианта:

(1) С одним ударом штрафа игрок может использовать рельеф удар-и-расстояние.

(2) С одним ударом штрафа игрок может использовать рельеф назад-по-линии в бункере.

(3) С одним ударом штрафа игрок может использовать боковой рельеф в бункере.

(4) В общей сложности с двумя ударами штрафа игрок может использовать рельеф назад-по-линии вне бункера с привязкой к линии-ориентире, которая начинается от лунки и проходит назад через местоположение первоначального мяча.

====

Рисунок 21.1b: Ведение счета в формате Стейблфорд без учета гандикапа

Имя:

Дата:

Лунка
Длина
Пар
С. Петров

Очки
Лунка
Длина
Пар
С. Петров

Очки
Аут
Ин

Итого:

Подпись маркера:

Подпись игрока:

Ответственность

Комитета

Игрока

Игрока и маркера

====

Рисунок 23.2b: Ведение счета в игре на счет ударов в формате Форбол без учета гандикапа

Имена:

Дата:

Лунка

Счет стороны

Лунка

Счет стороны

Аут

Ин

Итого:

Подпись маркера:

Подпись игрока:

Ответственность

Комитета

Игрока

Игрока и маркера

====

Рисунок – Ближайшая точка полного релифа № 1

Область релифа

Направление игры

Игрок-правша

Область релифа

Участок в аномальном состоянии

$B1$ = позиция мяча на участке в аномальном состоянии

$P1$ = ближайшая точка полного релифа для $B1$

Область релифа $P1-A-A$ = область радиусом в одну длину клюшки от $P1$, в пределах которой вбрасывается мяч

$B2$ = позиция мяча на участке в аномальном состоянии

Воображаемая стойка для игры мячом из точки $P2$ той клюшкой, которой игрок предположительно выполнял бы удар

$P2$ = ближайшая точка полного релифа для $B2$

Область релифа $P2-C-C$ = область радиусом в одну длину клюшки от $P2$, в пределах которой вбрасывается мяч

====

Рисунок – Ближайшая точка полного релифа № 2

Область релифа

Направление игры

Игрок-левша

Область релифа

Участок в аномальном состоянии

$P1$ – ближайшая точка полного релифа для $B1$

Воображаемая стойка игрока, чтобы играть мяч в $P1$

Область релифа $P1-A-A$ = область радиусом в одну длину клюшки от $P1$, в пределах которой вбрасывается мяч

$P2$ является ближайшей точкой полного релифа для $B2$

Область релифа $P2-C-C$ = область радиусом в одну длину клюшки от $P2$, в пределах которой вбрасывается мяч