



# Правила гольфа

**официальный перевод на русский язык,  
утвержденный Решением Исполнительного комитета  
Ассоциации гольфа России  
(Протокол № 6 от 23 декабря 2015 г.)**

Издание 4-е

Вступают в силу 1 января 2016 г.

© 2015 Ассоциация гольфа России

Все права защищены.

## Содержание

<b>Пояснения к русскому изданию 2016 года</b>	000
<b>Основные изменения</b>	000
<b>Как пользоваться книгой «Правила гольфа»</b>	000
<b>Раздел</b>	
I Этикет	000
II Определения	000
III Правила игры	000
<b>Игра</b>	
Правило 1. Игра	000
Правило 2. Матчевая игра	000
Правило 3. Игра на счет ударов	000
<b>Клюшки и мяч</b>	
Правило 4. Клюшки	000
Правило 5. Мяч	000
<b>Обязанности игрока</b>	
Правило 6. Игрок	000
Правило 7. Тренировка	000
Правило 8. Совет. Указание линии игры	000
Правило 9. Информация о совершенных ударах	000
<b>Очередность игры</b>	
Правило 10. Очередность игры	000
<b>Площадка-ти</b>	
Правило 11. Площадка-ти	000
<b>Розыгрыш мяча</b>	
Правило 12. Поиск мяча и его идентификация	000
Правило 13. Мяч играет, как он лежит	000
Правило 14. Осуществление удара по мячу	000
Правило 15. Замещающий мяч. Неверный мяч	000
<b>Паттинг-грин</b>	
Правило 16. Паттинг-грин	000
Правило 17. Флажок	000

**Мяч сдвинут, отклонен или остановлен**

Правило 18. Мяч, находящийся в состоянии покоя, сдвинут 000

Правило 19. Движущийся мяч отклонен или остановлен 000

**Ситуации и процедуры релифа**

Правило 20. Поднятие, вбрасывание и установка мяча. Игра с неверного места 000

Правило 21. Очистка мяча 000

Правило 22. Мяч, помогающий или мешающий игре 000

Правило 23. Свободные помехи 000

Правило 24. Препятствия 000

Правило 25. Участок в аномальном состоянии, заглубившийся мяч  
и неверный паттинг-грин 000

Правило 26. Водные преграды (включая боковые водные преграды) 000

Правило 27. Потерянный мяч или мяч за пределами гольф-поля. Временный мяч. 000

Правило 28. Неиграемый мяч 000

**Другие форматы игры**

Правило 29. Игра в форматах трисом и форсом 000

Правило 30. Матчевая игра в форматах три-бол, бест-бол и фор-бол 000

Правило 31. Игра на счет ударов в формате фор-бол 000

Правило 32. Соревнования в форматах богги, пар и Стейблфорд 000

**Администрирование**

Правило 33. Комитет 000

Правило 34. Разногласия и решения 000

**Приложение I**

Содержание 000

Часть А. Местные правила 000

Часть В. Условия соревнования 000

**Приложение II**

Дизайн клюшек 000

**Приложение III**

Мяч 000

**Приложение IV**

Устройства и другое снаряжение 000

## **R&A Rules Limited**

Начиная с 1 января 2004 года, обязанности и права Королевского и Старинного гольф-клуба Сент-Эндрюса в области составления, интерпретации и выработки решений по Правилам гольфа и Правилам любительского статуса были переданы организации R&A Rules Limited.

## **Пол**

В тексте Правил гольфа использование мужского рода подразумевает любое лицо, как мужского, так и женского пола.

## **Игроки с ограниченными физическими возможностями**

Изданные R&A «Модифицированные Правила гольфа для игроков с ограниченными физическими возможностями», содержащие разрешенные изменения Правил гольфа, приспособленные для игроков с физическими недостатками, можно получить в R&A.

## **Гандикапы**

Правилами гольфа не регулируется порядок назначения и корректировки гандикапов. Такие вопросы находятся в рамках юрисдикции соответствующей национальной ассоциации, куда и следует направлять запросы.

## Пояснения к русскому изданию 2016 года

Ассоциация гольфа России представляет сборник, содержащий 4-е издание официального перевода международных «Правил гольфа» и «Правила любительского статуса». Публикация осуществлена в соответствии с лицензионным соглашением между Ассоциацией гольфа России и R&A Rules Limited. По условиям лицензионного соглашения оформление брошюры должно почти полностью соответствовать оформлению английского оригинала, а в случае различия трактовки текста на русском и английском языке трактовка должна проводиться в соответствии с официальной редакцией 33-го издания Правил гольфа на английском языке.

Следует отметить, что в России существуют законодательные требования в отношении порядка подготовки правил конкретного вида спорта и процедуры их утверждения. По этой причине у нас возможны расхождения между утвержденным текстом правил вида спорта «гольф» и настоящим дословным переводом международных правил. Для большинства обычных любителей гольфа разница может оказаться незаметной, а спортивные судьи и организаторы могут обратить внимание на то, что в России требования, предъявляемые к лицам, выполняющим обязанности рефери, порядок формирования судейских коллегий официальных соревнований различного уровня, порядок обжалования спорных судейских решений и т.п. может не соответствовать в точности правилам R&A.

В российском законодательстве пока отсутствует деление спортсменов на любителей и профессионалов, предполагающее особый статус тех и других, проведение для них отдельных турниров. Порядок и особенности применения в России приведенных здесь международных «Правил любительского статуса» определяются специальным регламентирующим документом, утвержденным Ассоциацией гольфа России.

При подготовке настоящего издания Комитет по Правилам соревнований и спортивному судейству Ассоциации гольфа России и назначенная им для работы над переводом Редколлегия сделали попытку еще больше приблизить русский перевод по содержанию и стилю к английскому первоисточнику, чем это удавалось в прежних изданиях. Читатели вправе оценить, насколько успешно это получилось.

Ниже указаны в алфавитном порядке либо термины, перевод которых в результате этой работы был уточнен, либо встречающиеся в данном издании понятия, распространенные в гольфе и используемые русскоговорящими гольфистами, но формально отсутствующие в русском языке (и не определенные в Правилах гольфа).

### Адресация к мячу

Перевод английского выражения *addressing a ball* - установка клюшки непосредственно позади мяча или непосредственно впереди мяча перед выполнением удара по мячу.

В раннем издании перевода Правил гольфа на русский язык для перевода английского термина *address (addressing) a ball* использовалось выражение «подход (к мячу)» по аналогии со спортивным выражением «подход к спортивному снаряду».

Впоследствии такой перевод признали неудачным, поскольку слово *addressing* предполагает статичное взаиморасположение клюшки и мяча, а слово «подход» может означать движение игрока к мячу.

В предыдущей редакции перевода Правил использовалось выражение «изготовка к удару». Практическое применение Правил показало, что такое выражение тоже дезориентирует игрока, потому что в качестве «изготовки» можно рассматривать не только позицию головки клюшки перед мячом, но и стойку игрока, положение различных частей его тела, даже ментальную подготовку игрока к выполнению удара.

### Айрон

Разновидность клюшки для гольфа с металлической литой или ковanej плоской головкой.

### Бэг

Сумка для переноски гольф-клюшек.

### Внешний фактор

Перевод английского выражения *outside agency*. В настоящей редакции перевод был уточнен, потому что более удачно «вписывается» в словесные конструкции оригинального английского текста. Ранее использовалось выражение «посторонняя сила».

### Воля случая

Отражает смысл архаичного английского выражения *rub of the green*, которое не имеет дословного перевода на русский язык, встречается еще в текстах XV - XVI веков и приблизительно означает «причуды гольф-поля», «перст судьбы», «неожиданную случайность». Ранее использовалось выражение «случайный фактор», новый перевод, по мнению редакторов, ближе к поэтическому стилю оригинала.

### Вуд

Разновидность клюшки для гольфа, имеющей объемную головку.

### Гандикап

Числовой показатель, отражающий текущий уровень игровых умений гольфиста.

В некоторых любительских соревнованиях гандикапы применяются для расчета количества гандикаповых ударов фoры, на величину которых изменяется гросс-счет игрока, чтобы получить нетто-счет. При ранжировании результатов по нетто-счету шансы игроков разного уровня на получение высокого места уравниваются.

Гандикапы также применяются в качестве критерия допуска к официальным соревнованиям высокого ранга. В России на основе значения гандикапа присваиваются низовые спортивные разряды.

Систематический учёт гандикапов в России осуществляет Ассоциация гольфа России, получившая на это полномочия от Ассоциации гольфа Европы.

### Гросс-счет

Информация о количестве ударов, фактически сделанных гольфистом на каждой из лунок оговоренного раунда, а также о суммарном количестве ударов. См. **Нетто-счет**.

### Даунсвинг

Составная часть **свинга** (см.) в ходе совершения игроком удара: от крайней верхней точки замаха до крайней нижней точки.

### Дивот

Небольшой кусок дерна, выбиваемый клюшкой при фактическом или тренировочном ударе, а также повреждение газона, образуемое при выбивании такого куска дерна.

### Драйв

Сильный и дальний удар по мячу, обычно выполняемый с площадки-ти разыгрываемой лунки.

## Драйвер

Гольф-клюшка вуд с самой большой головкой. Обычно используется для дальнего удара с площадки-ти по мячу, установленному на подставку-ти.

## Заглубившийся мяч

Перевод понятия *embedded ball*.

Ранее использовалось выражение «залипший мяч», которое сочтено неудачным из-за ассоциаций с жидкой грязью, в которую залипает мяч. Для такой грязи существуют отдельные рекомендации о введении «зимних правил» и предпочтительного положения мяча. *Embedded ball* - это мяч, часть которого просто находится ниже уровня земли, даже если гольф-поле сухое и находится в хорошем состоянии. Подробное описание заглубившегося мяча предложено в Правиле 25-2.

## Заглубившийся объект

Перевод английского понятия *solidly embedded*. В прежних редакциях использовали словосочетание «прочно вкопан», а это предполагает чьи-то внешние физические действия по «закапыванию», хотя речь идет просто об объекте, прочно сидящем в земле. В настоящем переводе для этого используется выражение «прочно заглубившийся».

## Комитет

Дословный перевод английского термина *Committee*.

Согласно Правилам гольфа именно «Комитет» отвечает за применение Правил гольфа в ходе спортивных соревнований и в ходе неформальной рекреационной игры на гольф-поле.

Аналогом «Комитета» из Правил гольфа применительно к спортивным соревнованиям по гольфу в российской практике является Главная судейская коллегия (ГСК) соревнований, т.е. Главный судья, его заместитель, главный секретарь и рефери на гольф-поле.

Аналогом «Комитета» применительно к неформальной рекреационной игре на гольф-поле в российской практике может служить совет гольф-клуба, правление клуба или аналогичный коллегиальный орган.

## Конструирование стойки

Перевод понятия *building a stance* – улучшение игроком своей игровой стойки неразрешенным Правилами способом.

В прежних изданиях использовалось выражение «искусственное создание условий для принятия стойки». Правила гольфа не содержат определения данного понятия, но по смыслу речь идет о таких способах улучшения игровой стойки, как добавление или утрамбовка грунта, применение игроком перед принятием стойки разного рода подстилок, подпорок, оснований и т.п.

## Лай

Перевод английского термина *lie*, угол между shaftом клюшки и подошвой головки клюшки.

## Лофт

Перевод английского термина *loft*, угол между shaftом клюшки и лицевой ударной поверхностью головки клюшки.

## Нанесение

Перевод английского термина *marking*, используемого в Приложении II для обозначения различных меток, неровностей, узоров, рисунков и т. п., выбитых, выгравированных, вырезанных или напечатанных на поверхностях головок клюшек.

### Нетто-счет

**Гросс-счет** (см.), уменьшенный на величину гандикаповой форы.

### Патт

Катящий удар на паттинг-грине с намерением попасть в лунку, обычно выполняемый паттером.

### Паттер

Клюшка, используемая в основном для ударов на паттинг-грине для выполнения **паттов** (см.) с целью закатывания мяча в лунку.

### Питч

Короткий навесной удар с высокой траекторией, после которого мяч почти не катится.

### Позади

Дословный перевод английского предлога *behind* (позади) может иногда дезориентировать русского читателя, поскольку обычно обозначает «взгляд со стороны флажка» на взаимное расположение одного объекта по отношению к другому (а не взгляд со стороны гольфиста).

### Позиция мяча

Перевод английского понятия *position of a ball* – обозначает геометрические координаты мяча на гольф-поле, его размещение в пространстве. «Изменение позиции» означает смещение или сдвиг мяча относительно его предыдущей позиции.

В прежней редакции одно и то же английское выражение в различных частях текста переводили как «местонахождение мяча», «местоположение мяча», «положение мяча».

См. также **Положение мяча**.

### Положение мяча

Перевод английского выражения *lie of a ball* – состояние того места (грунта, травы, песка и т.д.), в котором лежит или лежал мяч.

В прежней редакции Правил гольфа данный термин переводился различным образом («местоположение мяча», «положение мяча», «состояние места») – не всегда удачно и не всегда последовательно единообразно по тексту.

В настоящем издании слово *lie* (в данном контексте; для иного контекста см. термин **Лай**) всегда переводится как «положение». При этом под «положением» мяча понимаются не координаты мяча, а состояние того места, на котором лежит (на который «положен») мяч. Если игрок выполнил удар и ему надлежит повторно пробить мяч с прежнего места, то «изменение положения» может означать, например, появление дивота в дерне после первоначального удара, изменение конфигурации песка после первоначального удара из бункера и т.п.

См. **Позиция мяча**.

### Релиф

Перевод английского термина *relief* - разрешенные действия для улучшения игровой ситуации игрока, если неудобно или невозможно играть мяч «как он лежит».

Дословный перевод слова *relief* - «облегчение» или «ослабление». Например, релифом является возможность вбросить мяч в стороне от ремонтируемого участка или неподвижного препятствия, если такие объекты мешают ударить по мячу. Релифом является возможность вбросить мяч рядом с водной преградой (со штрафом), если мяч в ней потерялся (вместо того, чтобы разыскивать мяч на дне водоема или возвращаться делать удар с точки предыдущего удара).

В раннем издании перевода Правил гольфа *relief* переводили как «вынос». Это было признано не вполне удачным, поскольку «вынос» мяча это часто один из возможных видов действия для реализации «облегчения» или «ослабления» ситуации. В последующей редакции решили использовать более адекватное выражение «устранение влияния». Это тоже было признано не совсем точным, потому что улучшение и облегчение ситуации в целом не всегда предполагает разрешение переместить мяч из точки, где есть нежелательное влияние, в точку, где такое влияние «устранено», либо возможны ситуации, когда в результате такой процедуры влияние какого-то обстоятельства не будет устранено вовсе.

В настоящей редакции введена калька с английского термина – «релиф».

### **Свинг**

Совокупность движений тела игрока и его клюшки, совершаемых при выполнении удара.

Состоит из фазы бэквинга (замаха из нижнего положения клюшки в крайнюю верхнюю точку), фазы даунсвинга (см.), фазы непосредственного контакта головки клюшки с мячом и фазы завершения.

### **Ти-маркеры**

Два предмета произвольной формы, обозначающие фронтальную часть площадки-ти.

### **Условия соревнования**

Дословный перевод английского термина *terms (conditions) of competition*.

В российской спортивной нормативной литературе для изложения требований, включаемых в условия соревнований, используются документы, называемые «положением о соревновании» и «регламентом соревнования».

### **Участок в аномальном состоянии**

Уточненный перевод термина *abnormal ground condition*.

Прежний вариант «ненормальное состояние участка поля» сочтен менее удачным, поскольку, когда по тексту речь идет о мяче, то говорится о расположении мяча «на участке», а не о влиянии на мяч «состояния».

### **Честь сыграть первым**

Перевод английского выражения *to have the honor*.

В предыдущих переводах использовалось выражение «право первого удара». Было решено в новом переводе более точно отразить «высокий стиль» английского оригинала.

### **Чип**

Невысокий короткий удар, обычно предназначенный для попадания с небольшого расстояния на паттинг-грин, после которого мяч прокатывается.

### **Шафт**

Стержень гольф-клюшки, к которому с одной стороны крепится головка клюшки, а с другой стороны - рукоятка клюшки.

## Основные изменения, внесенные в текст 2016 г.

### Правила гольфа

#### Правило 3-3. Сомнения в процедуре

Правило было изменено, чтобы предоставить дальнейшие указания в отношении:

1. Процедуры для участника, который не уверен в том, как действовать, и решает сыграть двумя мячами, и
2. Каким образом Комитету следует определять, какой мяч засчитывать в таких ситуациях.

В дополнение к этому, Правило было расширено, чтобы предоставить указания в отношении того, какой мяч засчитывается, когда Правила не разрешают процедуру, использованную для каждого из мячей.

#### Исключение к Правилу 6-6d. Неверный счет на лунке

Это новое Исключение предусматривает, что участник не дисквалифицируется за сдачу счетной карточки со счетом на любой лунке ниже того, который был получен фактически, когда это связано с невключением одного или более штрафных ударов, о наложении которых участник не знал до сдачи своей счетной карточки. Вместо этого участник подвергается штрафу, предписанному применимым правилом, и дополнительному штрафу в два удара на каждой лунке, на которой участник совершил нарушение Правила 6-6d.

#### Правило 14-1b. Закрепление клюшки

Введено новое Правило, запрещающее во время выполнения удара закрепление клюшки: либо «непосредственно», либо используя «точку закрепления».

#### Правило 14-3. Искусственные приспособления и необычное снаряжение. Ненормальное использование снаряжения

Было внесено несколько поправок в Правило 14-3, в том числе:

1. Было внесено заявление о принципе, которому следуют руководящие органы, определяя, является ли использование какого-либо предмета нарушением Правила 14-3;
2. Для ясности прежнее указание о «необычном использовании снаряжения» было изменено на «ненормальное использование снаряжения», и
3. Штраф за первое нарушение игроком Правила 14-3 во время оговоренного раунда был модифицирован с дисквалификации на проигрыш лунки в матчевой игре или на два удара в игре на счет ударов, а штраф в виде дисквалификации применяется за последующее нарушение Правила.

#### Правило 18-2. Мяч, находящийся в состоянии покоя, сдвинут игроком, партнером, кедди или снаряжением

Было отменено Правило 18-2b (Сдвиг мяча после адресации к мячу). Это означает, что если мяч сдвигается после того, как игрок совершил адресацию к нему, применение штрафа в соответствии с Правилем 18-2 будет основываться исключительно на том, вызвал ли игрок сдвиг мяча.

#### Правило 25-2. Заглубившийся мяч

Были внесены примечания, ставящие своей целью:

1. уточнить, когда мяч является заглубившимся; и

2. подтвердить, что Комитет может внести Местное правило, позволяющее рельеф без штрафа для мяча, заглубившегося где-либо на основной части поля.

### **Правило 26-2. Мяч сыгран в пределах водной преграды**

Правило было переформулировано исключительно для большей ясности. Существенных изменений не внесено.

### **Приложение I. Местные правила. Условия соревнования**

Бывшие части А и В в Приложении I, касающиеся Местных правил, были объединены, чтобы вся необходимая информация о конкретных Местных правилах была в одном месте.

### **Приложение IV Устройства и другое снаряжение**

Часть 5, касающаяся приборов для измерения расстояния, изменена таким образом, что в случае, когда действует Местное правило, разрешающее использование устройства для измерения расстояния, нарушение Правила 14-3 возникает, только если игрок использует устройство для какой-либо другой цели, запрещенной этим Правилком. Раньше, когда действовало такое Местное правило, игрок нарушал Правило 14-3, если он использовал устройство для измерения расстояния, содержащее также другие функции, использование которых могло бы привести к нарушению Правила 14-3, вне зависимости от того, использовал ли игрок фактически такие другие функции.

### **Приложения II, III и IV**

Положения о соответствии снаряжения требованиям и предоставлении образцов продукции были удалены из Правил 4, 5 и 14-3, чтобы исключить повторение текста в Приложениях II, III и IV. Перенос данных положений в раздел приложений не носит существенного характера и сделан исключительно для экономии текста.

### **Правила любительского статуса**

#### **Правило 3-1b. Направление призовых денег на благотворительность**

Внесено новое Правило 3-1b, позволяющее гольфисту-любителю участвовать в мероприятии, где призовые деньги или их эквивалент жертвуется в пользу признанной благотворительной организации, при условии, что организатором было получено предварительное согласие на это от Руководящего органа.

#### **Правило 4-3. Затраты, связанные с гольфом**

Внесено новое Правило 4-3, уточняющее, что гольфист-любитель может получить разумную компенсацию расходов, не превышающую фактически понесенных затрат, связанных с гольфом, в ходе деятельности вне соревнований.

#### **Правило 9-2b(i). Период ожидания до восстановления статуса. Профессионализм**

Рекомендации о периоде ожидания восстановления статуса изменены с тем, чтобы период ожидания восстановления статуса в два года стал результатом нарушения Правил в течение шести лет или более (ранее было пять лет или более). В дополнение к этому, правило изменено таким образом, что, если заявитель на восстановление статуса активно играл за денежное вознаграждение, то следует учитывать уровень соревнований и результаты выступлений заявителя в этих соревнованиях при определении того, не следует ли продлить период ожидания восстановления статуса заявителя.

## Как пользоваться книгой «Правила гольфа»

Не предполагается, что любой человек, в распоряжении которого оказалась книга Правил гольфа, прочтет ее «от корки до корки». Большинство гольфистов обращаются к Правилам только тогда, когда они сталкиваются на гольф-поле с ситуацией, требующей разрешения. Однако, чтобы убедиться, что вы обладаете базовым пониманием Правил и играете в гольф корректно, рекомендуется ознакомиться, по крайней мере, с «Кратким руководством по Правилам гольфа» и с разделом «Этикет», содержащимися в данном издании.

Использование предметного указателя книги Правил поможет вам определить нужное Правило и найти верный ответ в случае возникновения вопроса по правилам на гольф-поле. Например, если игрок случайно сдвинул маркер своего мяча, когда поднимал свой мяч на паттинг-грине, определите ключевые слова, относящиеся к вопросу, такие как «маркер мяча», «поднятие мяча» и «паттинг-грин» и поищите в предметном указателе соответствующие заголовки. Нужное Правило (Правило 20-1) будет найдено в разделах «маркер мяча» и «поднятый мяч», и верный ответ можно получить, прочитав это Правило.

В дополнение к выявлению ключевых слов и использованию предметного указателя к Правилам гольфа эффективно и точно использовать книгу «Правила гольфа» вам могут помочь следующие моменты:

### Понимание слов

Книга «Правил гольфа» написана предельно четко, тщательно подобранными словами. Вам следует понимать разницу между следующими используемыми словами:

- может = одна из возможных опций
- следует = рекомендация
- должен = указание (и штраф в случае невыполнения)
- (некоторый) мяч = вы можете заменить его другим мячом (например, в Правилах 26, 27 и 28)
- (данный или этот) мяч = вы не должны замещать его другим мячом (например, в Правилах 24-2 и 25-1).

### Знайте определения

Более пятидесяти терминов имеют определения (например, участок в аномальном состоянии, основная часть поля и т. п.), и они являются основой, на которой строятся Правила игры. Хорошее знание терминов, имеющих определения (они выделены в книге курсивом), является очень важным для правильного применения Правил.

### Обстоятельства ситуации

Для ответа на любой вопрос по Правилам вы должны детально рассмотреть обстоятельства ситуации. Вам следует определить:

- Формат игры (например, матчевая игра или игра на счет ударов, одиночная, форсом или фор-бол);
- Кто вовлечен в ситуацию (например, игрок, его партнер, кедди или внешний фактор);
- Где произошел инцидент (например, на площадке-ти, в бункере, в водной преграде или на паттинг-грине);

- Что именно произошло;
- Намерения игрока (например, что он делал и что он хочет сделать);
- Время инцидента (например, сдал ли уже игрок счетную карточку, было ли завершено соревнование).

### **Сверьтесь с книгой**

Как уже было сказано, обращение к предметному указателю и нужному Правилу предоставит ответы на большинство вопросов, возникающих на гольф-поле. В случае сомнений играйте гольф-поле, как оно есть, и играйте мяч, как он лежит. Вернувшись в Клубный дом, вы сможете проконсультироваться с Комитетом, и, возможно, сборник «Решений по Правилам гольфа» поможет прояснить ситуации, которые не до конца понятны в книге «Правила гольфа».

## Раздел I. Этикет. Поведение на гольф-поле

### Введение

Данный раздел предлагает общие указания о том, как следует играть в гольф. Если эти указания соблюдать, то все игроки получат максимальное удовольствие от игры. основополагающий принцип заключается в том, что следует постоянно проявлять уважение ко всем находящимся на гольф-поле.

### Дух игры в гольф

Игра в гольф проходит по большей части не под наблюдением рефери или арбитра. Игра основывается на порядочности людей, уважительном отношении к другим игрокам и приверженности Правилам. Всем игрокам следует вести себя дисциплинированно, вежливо, по-спортивному, как бы ни были они при этом настроены на соперничество. В этом заключается дух игры в гольф.

### Безопасность

При выполнении удара или тренировочного свинга игрокам следует убедиться, что никто не стоит поблизости от них или в таком месте, где он может получить удар клюшкой, мячом, камнем, галькой, веткой или чем-то подобным.

Игрокам не следует продолжать игру, пока игроки, находящиеся впереди, не окажутся вне досягаемости.

Игрокам следует всегда предупреждать сотрудников гольф-поля, находящихся поблизости или впереди них, если они собираются выполнить удар, который может создать опасность для этих лиц.

Если игрок посылает мяч в таком направлении, что существует опасность в кого-либо попасть, игроку следует немедленно выкрикнуть предупреждение. В таких ситуациях традиционно используется выкрик «Фор!».

### Уважение к другим игрокам

#### Не мешать и не отвлекать

Игрокам следует всегда уважительно относиться к другим игрокам на гольф-поле и не следует мешать их игре какими-либо движениями, разговорами или ненужным шумом.

Игрокам следует убедиться, что любые электронные устройства, принесенные на гольф-поле, не отвлекают других игроков.

Игроку не следует размещать свой мяч на площадке-ти, пока не наступит его очередь играть.

Игрокам не следует стоять рядом с мячом или непосредственно позади мяча, а также непосредственно позади лунки, когда другой игрок приступает к выполнению удара.

#### На паттинг-грине

На паттинг-грине игрокам не следует наступать на линию патта другого игрока, а также, когда другой игрок выполняет удар, отбрасывать тень на линию его патта.

Игрокам следует оставаться на паттинг-грине или поблизости от него до тех пор, пока все игроки этой группы не закончат игру на лунке.

## **Ведение счета**

Игроку, действующему в качестве маркера в игре на счет ударов, при необходимости, по пути к следующей площадке-ти следует сверить счет с заинтересованным игроком и записать его.

## **Темп игры**

### **Играть в хорошем темпе и не отставать**

Игрокам следует играть в хорошем темпе. Комитет может ввести указания по темпу игры, которые следует соблюдать всем игрокам.

Группа несет ответственность за то, чтобы не отставать от группы, идущей впереди. Если группа отстает на целую лунку и задерживает группу, идущую позади, то следует пригласить эту группу играть впереди себя вне зависимости от количества игроков в ней. Если группа не отстала на целую лунку, но идущая позади группа играет очевидно быстрее, то следует пригласить более быструю группу играть впереди себя.

### **Быть готовым к игре**

Игрокам следует быть готовыми к игре, как только наступит их очередь играть.

При игре на паттинг-грине или рядом с ним игрокам следует оставлять свои бэги или кары в таком месте, которое позволит быстро переместиться от грина к следующей площадке-ти. По завершении игры на лунке игрокам следует немедленно покинуть паттинг-грин.

## **Потерянный мяч**

Если игрок полагает, что его мяч может быть потерян вне водной преграды или может оказаться за пределами гольф-поля, то для экономии времени ему следует сыграть временным мячом.

Как только становится очевидным, что мяч игрока не удастся легко найти, ищущим мяч игрокам следует подать сигнал группе позади о том, что они пропускают их вперед. Им не следует искать мяч все пять минут, прежде чем подать такой сигнал. Игрокам, пропустившим вперед следующую группу, не следует продолжать игру до тех пор, пока эта группа не пройдет и не окажется вне досягаемости.

## **Приоритет на гольф-поле**

Если Комитетом не установлено иное, приоритет на гольф-поле определяется темпом игры группы. Любая группа, играющая полный раунд, вправе обогнать группу, играющую более короткий раунд. Термин «группа» включает в себя и одиночного игрока.

## **Уход за гольф-полем**

### **Бункеры**

Прежде чем покинуть бункер, игрокам следует тщательно засыпать и заровнять все углубления и следы обуви, оставленные ими, а также любые другие следы поблизости и оставленные кем-либо еще. Для этой цели следует использовать грабли, если они находятся в разумной близости от бункера.

### **Заделывание дивотов, следов от мячей и повреждений от обуви**

Игрокам следует тщательно заделывать все выбитые ими дивоты, а также любые повреждения паттинг-грин, возникшие от попадания мяча (вне зависимости от того, сделаны они самим игроком или нет). По завершении игры на лунке всеми игроками группы следует заделать повреждения паттинг-грин, нанесенные обувью.

### **Предотвращение ненужных повреждений**

Игрокам следует избегать нанесения повреждений гольф-полю, выбивая дивоты при тренировочных свингах или ударяя головкой клюшки по грунту в раздражении или по любой другой причине.

Игрокам не следует допускать никаких повреждений паттинг-грин, когда они кладут на землю свои бэги или флажок.

Во избежание повреждения лунки игрокам и кедди не следует наступать слишком близко к лунке и следует соблюдать осторожность при обращении с флажком и при извлечении мяча из лунки. Для извлечения мяча из лунки не следует использовать головку клюшки.

Игрокам, находящимся на паттинг-грине, не следует опираться на свои клюшки, особенно при извлечении мяча из лунки.

Прежде чем игроки покинут паттинг-грин, следует надлежащим образом установить флажок обратно в лунку.

Следует строго соблюдать местные предписания, регулирующие движение гольф-каров.

### **Заключение. Штраф за нарушение**

Если игроки будут соблюдать указания данного раздела, это сделает игру более приятной для всех.

Если игрок систематически и во вред другим лицам пренебрегает данными указаниями во время раунда или на протяжении какого-либо периода времени, Комитету рекомендуется рассмотреть возможность применения к игроку-нарушителю соответствующих дисциплинарных мер. Такие меры могут, например, заключаться в запрете игры на гольф-поле в течение ограниченного периода времени или в запрете на участие в определенном количестве соревнований. Такие меры считаются оправданными, поскольку служат защите интересов большинства гольфистов, желающих играть в соответствии с данными указаниями.

В случае серьезного нарушения этикета Комитет может дисквалифицировать игрока по Правилу 33-7.

## Раздел II. Определения

Определения перечислены в алфавитном порядке, а в самих Правилах термины, имеющие определения, выделены *курсивом*.

### Адресация к мячу

Игрок выполнил *«адресацию к мячу»*, когда он установил свою клюшку непосредственно впереди или непосредственно позади мяча, вне зависимости от того, принял ли он свою *стойку*.

### Бест-бол

См. *«Форматы матчевой игры»*

### Ближайшая точка рельефа

*«Ближайшая точка рельефа»* - это точка-ориентир для того, чтобы без штрафа воспользоваться рельефом при вмешательстве: неподвижного *препятствия* (Правило 24-2), *участка в аномальном состоянии* (Правило 25-1) или *неверного паттинг-грена* (Правило 25-3).

Это точка на *гольф-поле*, ближайшая к той, где лежит мяч:

- (i) которая находится не ближе к *лунке*, и
- (ii) при размещении мяча в которой не существует вмешательства обстоятельства, от которого требовался рельеф, для такого *удара*, который игрок выполнял бы из первоначальной позиции в отсутствие такого обстоятельства.

**Примечание:** Для точного определения *ближайшей точки рельефа* игроку следует использовать ту же клюшку, которой он выполнял бы свой следующий *удар* в отсутствие вмешивающегося обстоятельства, воспроизводя требующиеся для такого *удара* позицию *адресации к мячу*, направление игры и *свинг*.

### Боковая водная преграда

*«Боковая водная преграда»* - это *водная преграда* или часть *водной преграды*, расположенная так, что вбрасывание мяча позади этой *водной преграды* в соответствии с *Правилом 26-1b* невозможно или сочтено *Комитетом* неосуществимым. Весь грунт и вода, находящиеся в пределах границы *боковой водной преграды*, являются частью *боковой водной преграды*.

Когда граница *боковой водной преграды* определяется *колышками*, то данные *колышки* находятся внутри *боковой водной преграды*, а граница *преграды* определяется по ближайшим наружным точкам *колышков* на уровне грунта. Когда для обозначения *боковой водной преграды* используются одновременно и *колышки*, и *линии*, то *колышки* идентифицируют *преграду*, а *линии* определяют границу *преграды*. Когда граница *боковой водной преграды* определяется *линией* на грунте, то сама эта *линия* находится в *боковой водной преграде*. Граница *боковой водной преграды* продолжается вертикально вверх и вниз.

Мяч находится в *боковой водной преграде*, когда он лежит в ней или когда любая его часть касается *боковой водной преграды*.

*Колышки*, используемые для определения границы *боковой водной преграды* или для ее идентификации, являются *препятствиями*.

**Примечание 1:** Та часть *водной преграды*, которую надлежит играть как *боковую водную преграду*, должна быть отчетливо размечена. *Колышки* или *линии*, используемые для определения границы *боковой водной преграды* или для ее идентификации, должны быть красного цвета.

**Примечание 2:** *Комитет* может принять Местное правило, запрещающее игру из экологически уязвимой области, определенной как *боковая водная преграда*.

**Примечание 3:** *Комитет* может определить *боковую водную преграду* как *водную преграду*.

### **Бункер**

«*Бункер*» - это *преграда*, представляющая собой специально подготовленный участок, зачастую выемку, на котором удалены дерн или почва и заменены песком или иным подобным материалом.

Покрытый травой грунт вокруг *бункера* или внутри его, в том числе, передние стенки, сложенные из дерна (вне зависимости от того, покрыты они травой или нет), не являются частью *бункера*. Стенка или кромка *бункера*, не покрытые травой, являются частью *бункера*. Граница *бункера* продолжается вертикально вниз, но не вверх.

Мяч находится в *бункере*, когда он лежит в *бункере* или когда любая его часть касается *бункера*.

### **Внешний фактор**

В матчевой игре «*внешним фактором*» является любой фактор, кроме *стороны* игрока или *стороны* противника, любого *кедди* любой из этих *сторон*, любого мяча, играемого любой из этих *сторон* на разыгрываемой лунке, или любого *снаряжения* любой из этих *сторон*.

В игре на счет ударов *внешним фактором* является любой фактор, кроме *стороны участника*, любого *кедди* этой *стороны*, любого мяча, играемого этой *стороной* на разыгрываемой лунке, или любого *снаряжения* этой *стороны*.

Понятие «*внешний фактор*» включает в себя *рефери*, *маркера*, *наблюдателя* и *форкедди*. Ни ветер, ни вода не являются *внешним фактором*.

### **Водная преграда**

«*Водная преграда*» - это любые море, озеро, пруд, река, канал, дренажная канава или другой открытый водоем (вне зависимости от наличия в нем воды) и другой объект подобного характера на *гольф-поле*. Весь грунт и вода, находящиеся в пределах границы *водной преграды*, являются частью *водной преграды*.

Когда граница *водной преграды* определяется колышками, то данные колышки находятся внутри *водной преграды*, а граница *преграды* определяется по ближайшим наружным точкам колышков на уровне грунта. Когда для обозначения *водной преграды* используются одновременно и колышки, и линии, то колышки идентифицируют *преграду*, а линии определяют границу *преграды*. Когда граница *водной преграды* определяется линией на грунте, то сама эта линия находится в *водной преграде*. Граница *водной преграды* продолжается вертикально вверх и вниз.

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

Колышки, используемые для определения границы *водной преграды* или для ее идентификации, являются *препятствиями*.

**Примечание 1:** Колышки или линии, используемые для определения границы *водной преграды* или для ее идентификации, должны быть желтого цвета.

**Примечание 2:** *Комитет* может принять Местное правило, запрещающее игру из экологически уязвимой области, определенной как *водная преграда*.

### **Воля случая**

Если движущийся мяч случайно отклонен или остановлен любым *внешним фактором* (см. Правило 19-1), то это является «*волей случая*».

### Временный мяч

«Временный мяч» - это мяч, играемый по Правилу 27-2, в отношении мяча, который может оказаться *потерянным* вне *водной преграды* или может оказаться *за пределами гольф-поля*.

### Гольф-поле

«Гольф-полем» является вся область в пределах границ, установленных *Комитетом* (см. Правило 33-2).

### За пределами гольф-поля

Пространство «*за пределами гольф-поля*» находится за границами *гольф-поля* либо это любая часть *гольф-поля*, размеченная *Комитетом* как таковая.

Если пространство *за пределами гольф-поля* определено колышками или ограждением либо как находящееся за колышками или ограждением, то линия границы пространства *за пределами гольф-поля* определяется по ближайшим внутренним точкам колышков или опор ограждения на уровне грунта (исключая наклонные подпорки). Когда для обозначения пространства *за пределами гольф-поля* используются одновременно и колышки, и линии, то колышки идентифицируют пространство *за пределами гольф-поля*, а линии определяют границы пространства *за пределами гольф-поля*. Когда пространство *за пределами гольф-поля* определяется линией на грунте, то сама эта линия находится *за пределами гольф-поля*. Линия границы пространства *за пределами гольф-поля* продолжается вертикально вверх и вниз.

Мяч находится *за пределами гольф-поля*, если он полностью лежит *за пределами гольф-поля*. Игрок может стоять *за пределами гольф-поля*, играя мяч, лежащий в пределах *гольф-поля*.

Предметы, определяющие пространство *за пределами гольф-поля*, такие как стены, заборы, колышки и ограждения, не являются *препятствиями* и считаются закрепленными. Колышки, идентифицирующие пространство *за пределами гольф-поля*, не являются *препятствиями* и считаются закрепленными.

**Примечание 1:** Для определения пространства *за пределами гольф-поля* следует использовать колышки и линии белого цвета.

**Примечание 2:** *Комитет* может принять Местное правило, объявляющее, что колышки, идентифицирующие, но не определяющие пространство *за пределами гольф-поля*, являются *препятствиями*.

### Забить в лунку

См. «Мяч забитый в лунку»

### Заменить мяч

См. «Замещающий мяч»

### Замещающий мяч

«Замещающий мяч» - это мяч, введенный в игру вместо первоначального мяча, который: был в *игре*, *потерян*, оказался *за пределами гольф-поля* или поднят, независимо от того, было ли разрешено такое замещение. *Замещающий мяч* становится *мячом в игре* после того, как он был вброшен или установлен (см. Правило 20-4).

### Кедди

«Кедди» - это лицо, которое помогает игроку в соответствии с *Правилами*. Такая помощь может включать в себя переноску за игроком клюшек и обслуживание их во время игры.

Когда один *кедди* нанят несколькими игроками, он всегда считается *кедди* того из них, чей мяч (или мяч *партнера* которого) вовлечен в конкретную ситуацию, а *снаряжение*, которое *кедди* переносит, считается *снаряжением* этого игрока. Исключение составляют ситуации, когда *кедди* выполняет конкретные указания другого игрока (или *партнера* другого игрока), использующего этого же *кедди*, и в этих случаях он считается *кедди* такого другого игрока.

### Коллега-соперник

См. «Участник».

### Комитет

«Комитетом» является комитет, ответственный за проведение соревнования, либо, если вопрос возникает не в ходе соревнования, то комитет, ответственный за данное *гольф-поле*.

### Линия игры

«Линией игры» является направление, которое игрок желает придать своему мячу после удара, плюс разумное расстояние с каждой стороны от этого намеченного направления. *Линия игры* продолжается вертикально вверх от грунта, но не продолжается за *лункой*.

### Линия патта

«Линией патта» является линия, по которой игрок желает направить свой мяч после удара на *паттинг-грине*. За исключением того, что касается применения Правила 16-1е, *линия патта* включает разумное расстояние с каждой стороны от этой намеченной линии. *Линия патта* не продолжается за *лункой*.

### Лунка

«Лунка» должна быть диаметром  $4\frac{1}{4}$  дюйма (108 мм) и глубиной не менее 4 дюймов (101,6 мм). Если используется облицовка, то она должна быть утоплена не менее, чем на 1 дюйм (25,4 мм) ниже поверхности *паттинг-грин*, за исключением случаев, когда из-за характера почвы это неосуществимо; ее внешний диаметр не должен превышать  $4\frac{1}{4}$  дюйма (108 мм).

### Маркер

«Маркером» является лицо, которое назначено *Комитетом* для записи счета участника в игре на счет ударов. Он может быть *коллегой-соперником*. Он не является *рефери*.

### Мяч в игре

Мяч находится «в игре», как только игрок выполнил удар на *площадке-ти*. Мяч остается в игре до тех пор, пока не окажется забитым в лунку, за исключением случаев, когда он потерян, оказался за пределами *гольф-поля*, поднят или замещен другим мячом, вне зависимости от того, разрешено ли такое замещение; *замещающий* таким образом мяч становится мячом в игре.

Мяч в игре, который был замаркирован, но не был поднят, остается мячом в игре. Мяч, который был замаркирован, поднят и установлен на прежнее место, снова становится мячом в игре, независимо от того, был ли удален маркер этого мяча.

Если мяч сыгран снаружи *площадки-ти*, когда игрок начинает игру на лунке или при попытке исправить эту ошибку, то данный мяч не является мячом в игре, и применяется Правило 11-4 или 11-5. В остальных случаях, понятие «мяч в игре» включает мяч, сыгранный снаружи *площадки-ти*, если игрок предпочтет или если от него потребуется сыграть свой следующий удар с *площадки-ти*.

**Исключение для матчевой игры:** Понятие «мяч в игре» включает в себя мяч, сыгранный снаружи *площадки-ти* при начале игры на лунке, если *противник* не потребовал отмены удара в соответствии с Правилем 11-4а.

### Мяч, забитый в лунку

Мяч является *«забитым в лунку»*, когда он находится в состоянии покоя в пределах окружности лунки и полностью находится ниже уровня кромки лунки.

### Мяч потерян

См. *«Потерянный мяч»*

### Мяч, считающийся сдвинутым

См. *«Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый»*

### Наблюдатель

*«Наблюдатель»* - это лицо, которое назначено *Комитетом*, чтобы помогать *рефери* решать вопросы установления факта и сообщать ему о любом нарушении *Правила*. *Наблюдателю* не следует обслуживать *флажок*, стоять у *лунки* или указывать ее местоположение, либо поднимать мяч или маркировать его позицию.

### Неверный мяч

*«Неверный мяч»* - это любой мяч, кроме того, который является для игрока его:

- мячом в игре;
- временным мячом; или
- вторым мячом, играемым по *Правилу 3-3* или *20-7с* в игре на счет ударов.

Понятие *«мяч в игре»* включает мяч, который *замещает мяч в игре*, вне зависимости от того, разрешено ли такое замещение. *Замещающий мяч* становится *мячом в игре* после того, как он был вброшен или установлен (см. *Правило 20-4*).

### Неверный паттинг-грин

*«Неверный паттинг-грин»* - это любой *паттинг-грин*, кроме *паттинг-грина* разыгрываемой лунки. Если *Комитетом* не предписано иное, то данный термин включает расположенные на *гольф-поле* тренировочные *паттинг-грин* или *питчинг-грин*.

### Норное животное

*«Норное животное»* - это животное (кроме червей, насекомых и подобных им), которое роет норы для жилища или убежища, такое как кролик, крот, сурок, суслик или саламандра.

Примечание: Отверстие в грунте, сделанное не норным животным, таким как собака, не является участком в *аномальном состоянии*, если только оно не отмечено или не объявлено *ремонтируемым участком*.

### Оговоренный раунд

*«Оговоренный раунд»* состоит из игры на лунках *гольф-поля* в их правильной последовательности, если иное не одобрено *Комитетом*. Количество лунок в *оговоренном раунде* составляет 18, если только меньшее количество лунок не одобрено *Комитетом*. О продлении *оговоренного раунда* в матчевой игре см. *Правило 2-3*.

### Одиночная матчевая игра

См. *«Форматы матчевой игры»* и *«Форматы игры на счет ударов»*.

### Основная часть поля

*«Основная часть поля»* - это вся область *гольф-поля* за исключением:

- a. *Площадка-ти* и *паттинг-грин* разыгрываемой лунки; и
- b. Всех *преград* на *гольф-поле*.

### Партнер

«*Партнер*» - это игрок, объединенный с другим игроком игрой на одной *стороне*.

В игре в форматах *трисом*, *форсом*, *фор-бол* или *бест-бол*, если это соответствует контексту, то слово «игрок» включает его *партнера* или *партнеров*.

### Паттинг-грин

«*Паттинг-грин*» - это такой участок разыгрываемой лунки, который специально подготовлен для выполнения паттов, либо иным образом определен *Комитетом* как таковой. Мяч находится на *паттинг-грине*, когда любая его часть касается *паттинг-грин*.

### Площадка-ти

«*Площадка-ти*» - это стартовое место лунки, которую предстоит играть. Это прямоугольная область глубиной в две длины клюшки, передняя и боковые стороны которой определяются внешними контурами двух *ти-маркеров*. Мяч находится снаружи *площадки-ти*, когда он полностью лежит снаружи *площадки-ти*.

### Потерянный мяч

Мяч считается «*потерянным*», если:

- a. Он не был игроком найден или идентифицирован как свой в течение пяти минут после того, как *сторона* игрока либо его *кедди* или *кедди* его *партнера* начали этот мяч искать; или
- b. Игрок выполнил *удар* по *временному мячу* с места вероятного нахождения первоначального мяча или с точки, находящейся ближе к *лунке*, чем такое место (см. Правило 27-2b); или
- c. Игрок ввел другой *мяч в игру* со штрафом в виде удара и расстояния по Правилу 26-1a, 27-1 или 28a; или
- d. Игрок ввел другой *мяч в игру*, поскольку имеется знание или уверенность, что мяч, который не был найден, был перемещен *внешним фактором* (см. Правило 18-1), находится внутри *препятствия* (см. Правило 24-3), находится на *участке в аномальном состоянии* (см. Правило 25-1c) или находится в *водной преграде* (см. Правило 26-1b или 26-1c); или
- e. Игрок выполнил *удар* по *замещающему мячу*.

Время, затраченное на игру *неверным мячом*, не засчитывается в пятиминутный период, отведенный для поиска.

### Правило или Правила

Понятие «*Правило*» включает в себя:

- a. Правила гольфа и их интерпретации, содержащиеся в «Решениях по Правилам гольфа»;
- b. Любые Условия соревнования, установленные *Комитетом* по Правилу 33-1 и Приложению I;
- c. Любые Местные правила, установленные *Комитетом* по Правилу 33-8a и Приложению I; и
- d. спецификации по:

- (i) клюшкам и мячу, изложенные в Приложениях II и III и их интерпретации, содержащиеся в «Руководстве к Правилам по клюшкам и мячам»; и
- (ii) устройствам и другому снаряжению в Приложении IV.

### Преграды

«Преграда» - это любой бункер или водная преграда.

### Препятствия

«Препятствие» - это любой искусственный объект, в том числе искусственные поверхности и обочины дорожек и тропинок, а также искусственный лед, за исключением:

- a. Предметов, определяющих пространство за пределами гольф-поля, например, стен, заборов, колышков и ограждений;
- b. Любых частей неподвижных искусственных объектов, находящихся за пределами гольф-поля; и
- c. Любого сооружения, объявленного Комитетом неотъемлемой частью гольф-поля.

Препятствие является подвижным, если оно может быть перемещено без чрезмерного усилия, без неоправданной задержки игры и без причинения вреда. В противном случае препятствие является неподвижным.

**Примечание:** Комитет может принять Местное правило, объявляющее какое-либо подвижное препятствие неподвижным.

### Противник

«Противник» - это представитель стороны, с которой состязается сторона игрока в матчевой игре.

### Ремонтируемый участок

«Ремонтируемый участок» — это любая часть гольф-поля, размеченная как таковая по распоряжению Комитета или объявленная таковой уполномоченным представителем Комитета. Весь грунт, а также любая трава, кустарник, деревья или прочая растительность в пределах ремонтируемого участка, являются частью ремонтируемого участка. В понятие ремонтируемого участка входят материалы, сложенные с целью вывоза, а также отверстия в грунте, сделанные гринкипером, даже если они не имеют соответствующей разметки. Скошенная трава и другие материалы, оставленные на гольф-поле и брошенные там без намерения их убрать, не являются ремонтируемым участком, если только они не размечены соответствующим образом.

Когда граница ремонтируемого участка определяется колышками, то данные колышки находятся внутри ремонтируемого участка, а граница ремонтируемого участка определяется по ближайшим наружным точкам колышков на уровне грунта. Когда для указания ремонтируемого участка используются одновременно и колышки, и линии, то колышки идентифицируют ремонтируемый участок, а линии определяют границы ремонтируемого участка. Когда граница ремонтируемого участка определяется линией на грунте, то сама эта линия находится в ремонтируемом участке. Граница ремонтируемого участка продолжается вертикально вниз, но не вверх.

Мяч находится на ремонтируемом участке, когда мяч лежит на нем или когда любая часть мяча касается ремонтируемого участка.

Колышки, используемые для определения границы ремонтируемого участка или для его идентификации, являются препятствиями.

**Примечание:** *Комитет* может принять Местное правило, запрещающее игру из ремонтируемого участка или из экологически уязвимой области, определенной как ремонтируемый участок.

### Рефери

«*Рефери*» - это лицо, которое назначено *Комитетом*, чтобы решать вопросы установления факта и применять *Правила*. Он должен реагировать на любое нарушение *Правил*, которое он наблюдает или о котором ему сообщили.

*Рефери* не следует обслуживать *флажок*, стоять у *лунки* или указывать ее местоположение, а также поднимать мяч или маркировать его позицию.

**Исключение для матчевой игры:** Если только *рефери* не был назначен сопровождать игроков в течение матча, он не уполномочен вмешиваться в матч иначе как в отношении *Правил 1-3, 6-7 или 33-7*.

### Свободные помехи

«*Свободные помехи*» - это природные объекты, включающие:

- камни, листья, ветки, прутья и подобное;
- навоз; а также
- червей, насекомых и подобных им и созданные ими кучки и отбросы,

при условии, что они:

- не закреплены или не растут;
- не являются прочно заглубившимися, или
- не прилипли к мячу.

Песок и рассыпанная почва являются *свободными помехами* на *паттинг-грине*, но более нигде.

Снег и природный лед, кроме инея, являются либо *случайной водой*, либо *свободными помехами* по усмотрению игрока.

Роса и иней *свободными помехами* не являются.

### Сдвиг, сдвинуть или сдвинутый.

Считается, что мяч «*сдвинут*», если он покинул свою позицию и пришел в состояние покоя в каком-либо другом месте.

### Случайная вода

«*Случайная вода*» - это любое временное скопление воды на *гольф-поле*, которое не находится в *водной преграде* и является видимым до или после принятия игроком своей *стойки*. Снег и природный лед, кроме инея, являются либо *случайной водой* либо *свободными помехами* по усмотрению игрока. Искусственный лед является *препятствием*. Роса и иней не являются *случайной водой*.

Мяч находится в *случайной воде*, когда он лежит в ней или касается ее какой-либо своей частью.

### Снаряжение

«*Снаряжение*» - это что-либо, что использует, надевает на себя или переносит игрок или *кедди* игрока, за исключением:

- любого мяча, которым игрок играет на разыгрываемой лунке, и

- любого мелкого предмета, такого как монета или подставка-ти, когда они используются для маркировки позиции мяча или для указания пределов области, в которой надлежит вбросить мяч.

**Примечание 1:** Мяч, которым играют на разыгрываемой лунке, является *снаряжением*, если он был поднят и не был возвращен назад в игру.

**Примечание 2:** *Снаряжение* включает в себя предметы, помещенные на *гольф-поле* для ухода за ним, такие как грабли, в то время, когда их держат или переносят.

**Примечание 3:** Когда *снаряжение* используется совместно двумя или более игроками, то это совместно используемое *снаряжение* считается *снаряжением* только одного из игроков, совместно его использующих.

Если совместно используемый гольф-кар (тележка) перемещается одним из игроков, совместно использующих его (или *партнером* одного из таких игроков, или кем-либо из их *кедди*), то этот гольф-кар (тележка) и все, что в нем находится, считается *снаряжением* этого игрока. В остальных случаях гольф-кар (тележка) и все, что в нем находится, считается *снаряжением* того из совместно использующих гольф-кар (тележку) игроков, чей мяч (или мяч *партнера* которого) вовлечен в конкретную ситуацию.

Другое совместно используемое *снаряжение* считается *снаряжением* того игрока, который последним использовал, надевал на себя, держал или переносил его. Оно остается *снаряжением* этого игрока до тех пор, пока другой игрок (или его *партнер*, или кто-либо из их *кедди*) не станет его использовать, надевать на себя, держать или переносить.

### Совет

«*Советом*» является любая рекомендация или предложение, которые могли оказать на игрока влияние, определяющее его игру, выбор им клюшки или способ выполнения *удара*.

Информация о *Правилах*, расстояниях или общедоступных сведениях, таких как расположение *преград* или *флажка* на *паттинг-грине*, не является *советом*.

### Стойка

Принятие «*стойки*» заключается в том, что игрок устанавливает стопы своих ног в позицию для подготовки и выполнения *удара*.

### Сторона

«*Стороной*» является игрок либо два или более игроков, являющихся *партнерами*. В матчевой игре каждый представитель противоположной *стороны* является *противником*. В игре на счет ударов представители всех *сторон* являются *участниками*, а представители различных *сторон*, играющих вместе, являются *коллегами-соперниками*.

### Три-бол

См. «*Форматы матчевой игры*»

### Трисом

См. «*Форматы матчевой игры*»

### Удар

«*Удар*» - это движение клюшки вперед, выполненное с намерением ударить по мячу и переместить его, но если игрок преднамеренно задерживает свой даунсвинг до того, как головка клюшки коснется мяча, то он не выполняет *удар*.

### Участник

«Участник» - это игрок в соревновании в игре на счет ударов. «Коллега-соперник» — это любое лицо, с которым играет участник. Ни один из них не является *партнером* по отношению к другому.

В соревнованиях в игре на счет ударов в форматах *форсом* или *фор-бол*, если это соответствует контексту, то понятие «участник» или «коллега-соперник» включает его *партнера*.

### Участок в аномальном состоянии

«Участок в аномальном состоянии» - это любая *случайная вода, ремонтируемый участок* либо отверстие, выбросы или тропа, созданные на *гольф-поле норным животным*, пресмыкающимся или птицей.

### Флажок

«Флажок» - это прямой переносной указатель с прикрепленным полотнищем из ткани или иного материала либо без такового, установленный в центре *лунки* для обозначения ее местоположения. Древко флажка должно быть круглым в поперечном сечении. Запрещается использовать для флажка амортизирующие или гасящие удар материалы, которые могут оказать неоправданное влияние на движение мяча.

### Фор-бол

См. «*Форматы матчевой игры*» и «*Форматы игры на счет ударов*».

### Форсом

См. «*Форматы матчевой игры*» и «*Форматы игры на счет ударов*».

### Форкедди

«Форкедди» - это лицо, которое назначено *Комитетом* для указания игрокам позиции мячей во время игры. *Форкедди* является *внешним фактором*.

### Форматы игры на счет ударов

Индивидуальная: Соревнование, в котором каждый *участник* играет в качестве индивидуального лица.

Форсом: Соревнование, в котором двое *участников* играют в качестве *партнеров* и играют одним мячом.

Фор-бол: Соревнование, в котором двое *участников* играют в качестве *партнеров*, и каждый играет своим собственным мячом. Меньший из результатов *партнеров* является их счетом на данной лунке. Если один из *партнеров* не доигрывает какую-либо лунку, штраф за это не налагается.

**Примечание:** О соревнованиях в форматах богги, пар и стейблфорд - см. Правило 32-1а.

### Форматы матчевой игры

Одиночная: Матч, в котором один игрок играет против другого игрока.

Трисом: Матч, в котором один игрок играет против двух других игроков, и каждая *сторона* играет одним мячом.

Форсом: Матч, в котором два игрока играют против двух других игроков, и каждая *сторона* играет одним мячом.

Три-бол: Три игрока играют матчи друг против друга, каждый играет своим собственным мячом. Каждый игрок играет два отдельных матча.

Бест-бол: Матч, в котором один игрок играет против лучшего мяча двух других игроков или лучшего мяча трех других игроков.

Фор-бол: Матч, в котором два игрока учитывают итог игры лучшим из своих мячей против итога игры лучшим из мячей двух других игроков.

### **Честь сыграть первым**

Про игрока, которому надлежит первым играть с *площадки-ти*, говорят, что он имеет «*честь сыграть первым*».

### **Штрафной удар**

«*Штрафной удар*» - это *удар*, добавляемый к счету игрока или *стороны* по определенным *Правилам*. В игре в форматах *трисом* и *форсом* *штрафные удары* не оказывают влияния на очередность игры.

### **R&A**

«*R&A*» означает организацию R&A Rules Limited.

## Раздел III. Правила игры

### Игра

#### Правило 1. Игра

##### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

##### 1-1. Общие положения

Игра в гольф представляет собой игру мячом от *площадки-ти* и до забивания его в *лунку* одним или несколькими последовательными *ударами* клюшкой в соответствии с *Правилами*.

##### 1-2. Оказание влияния на движение мяча или изменение физических условий

Игрок не должен (i) предпринимать действия с намерением повлиять на движение *мяча в игре* или (ii) изменять физические условия с намерением оказать влияние на игру на лунке.

##### Исключения:

1. Действие, которое в явном виде разрешено или в явном виде запрещено другим *Правилом*, подчиняется этому другому *Правилу*, а не *Правилу 1-2*.
2. Действие, предпринятое с единственной целью проявить заботу о *гольф-поле*, не является нарушением *Правила 1-2*.

---

##### \*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-2:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

\*В случае серьезного нарушения *Правила 1-2* *Комитет* может применить штраф в виде дисквалификации.

---

**Примечание 1:** Считается, что игрок совершил серьезное нарушение *Правила 1-2*, если, по мнению *Комитета*, действие, предпринятое в нарушение данного *Правила*, позволило ему или другому игроку получить существенное преимущество либо поставило другого игрока, кроме его *партнера*, в существенно невыгодное положение.

**Примечание 2:** В игре на счет ударов, за исключением случая серьезного нарушения, приводящего к дисквалификации, игрок, нарушивший *Правило 1-2* в отношении движения своего собственного мяча, должен играть данный мяч оттуда, где он был остановлен, или, если мяч был отклонен, оттуда, где он пришел в состояние покоя. Если *коллега-соперник* или другой *внешний фактор* намеренно оказали влияние на движение мяча игрока, то к игроку применяется *Правило 1-4* (см. *Примечание к Правилу 19-1*).

##### 1-3. Договоренность о неприменении Правил

Игроки не должны договариваться о прекращении действия любого *Правила* или об отмене любого налагаемого штрафа.

---

##### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 1-3:

Матчевая игра - дисквалификация обеих сторон;

---

---

**Игра на счет ударов - дисквалификация вовлеченных участников.**

---

(Договоренность об игре вне очереди в игре на счет ударов - см. Правило 10-2с)

### 1-4. Моменты, не охваченные Правилами

Если какой-либо спорный момент не охватывается *Правилами*, то решение следует принимать по справедливости.

## Правило 2. Матчевая игра

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 2-1. Общие положения

Матч состоит из игры одной *стороны* против другой на протяжении *оговоренного раунда*, если *Комитет* не постановит иного.

В матче игра разыгрывается по лункам.

За исключением случаев, когда *Правилами* предусмотрено иное, лунку выигрывает *сторона*, которая *забивает в лунку* свой мяч меньшим количеством *ударов*. В матчевой игре с учетом гандикапа лунку выигрывает *сторона*, имеющая меньший нетто-счет.

Состояние матча выражается следующим образом: *сторона* столько-то «лунок ведет» или *стороны* «идут равно», и столько-то лунок «осталось сыграть».

*Сторона* является «дорми», если *сторона* ведет столько же лунок, сколько осталось сыграть.

### 2-2. Лунка, сыгранная вничью

Лунка сыграна вничью, если каждая *сторона* *забивает в лунку* свой мяч одинаковым количеством *ударов*.

Если игрок подвергается штрафу после того, как он *забил в лунку* мяч, а его *противнику* осталось сделать *удар* на ничью, то лунка сыграна вничью.

### 2-3. Победитель матча

Матч является выигранным, когда *сторона* ведет с преимуществом в большее количество лунок, чем количество лунок, которое осталось сыграть.

При равных показателях *Комитет* может продлить *оговоренный раунд* на такое количество лунок, которое требуется для выигрыша матча.

### 2-4. Уступка матча, лунки или следующего удара

Игрок может уступить матч в любое время до начала или до завершения этого матча.

Игрок может уступить лунку в любое время до начала или до завершения игры на этой лунке.

Игрок может уступить своему *противнику* его *следующий удар* в любое время, при условии, что мяч *противника* находится в состоянии покоя. В этом случае считается, что *противник* *забил в лунку* мяч своим *следующим ударом*, и любая из *сторон* может убрать этот мяч.

Уступка не может быть отклонена или отозвана.

(Мяч нависает над лункой – см. Правило 16-2)

## 2-5. Сомнения в процедуре. Разногласия и претензии

В матчевой игре при возникновении между игроками сомнений или разногласий игрок может заявить претензию. Если надлежащим образом уполномоченный представитель *Комитета* не доступен в разумное время, то игроки должны без задержки продолжить матч. *Комитет* может рассмотреть претензию только если она была заявлена своевременно, и если игрок, заявляющий претензию, уведомил при этом своего *противника*: (i) что он заявляет претензию или хочет получить судебское решение, и (ii) о фактах, на которых будут основываться претензия или судебское решение.

Претензия считается заявленной своевременно, если после обнаружения обстоятельств, послуживших основанием для претензии, игрок заявляет свою претензию: (i) до того, как любой игрок матча сыграет со следующей *площадки-ти*, или (ii) в случае последней лунки матча - до того, как все игроки матча покинут *паттинг-грин*, или (iii) если обстоятельства, послужившие основанием для претензии, выявлены после того, как игроки матча покинули *паттинг-грин* финальной лунки, до того, как были официально объявлены результаты матча.

Претензия, относящаяся к предшествующей лунке матча, может быть рассмотрена *Комитетом*, только если она основана на фактах, ранее неизвестных игроку, заявляющему претензию, и если *противником* ему была дана неверная информация (Правила 6-2а или 9). Такая претензия должна быть заявлена своевременно.

После официального объявления результатов матча претензия не может быть рассмотрена *Комитетом* за исключением случая, когда *Комитет* убежден в том, что: (i) эта претензия основана на фактах, которые не были ранее известны заявляющему претензию игроку на момент официального объявления результатов, (ii) игроку, заявляющему претензию, была *противником* дана неверная информация, и (iii) этот *противник* знал, что он дает неверную информацию. Для рассмотрения такой претензии нет срока давности.

**Примечание 1:** Игрок может игнорировать нарушение *Правил* своим *противником* при условии, что отсутствует договоренность этих *сторон* о неприменении *Правила* (Правило 1-3).

**Примечание 2:** В матчевой игре, если игрок сомневается в своих правах или правильности процедуры, он не может завершать игру на лунке двумя мячами.

## 2-6. Основной штраф

Штрафом за нарушение *Правила* в матчевой игре является проигрыш лунки, за исключением случаев, когда предусмотрено иное.

## Правило 3. Игра на счет ударов

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 3-1. Общие положения. Победитель

Соревнование в игре на счет ударов состоит из завершения *участниками* игры на каждой лунке *оговоренного раунда* (или раундов) и сдачи счетной карточки каждого раунда, в которой указан гросс-счет для каждой лунки. Каждый *участник* играет против каждого из остальных *участников* соревнования.

*Участник*, который сыграл *оговоренный раунд* или раунды с наименьшим количеством ударов, является победителем.

В соревновании с учетом гандикапа *участник*, имеющий по итогам *оговоренного раунда* или раундов наименьший нетто-счет, является победителем.

### 3-2. Мяч не забит в лунку

Если *участник* не забивает мяч в лунку на какой-либо из лунок и не исправляет свою ошибку до выполнения удара со следующей *площадки-ти*, или же, в случае последней лунки раунда, не исправляет свою ошибку до того, как покидает *паттинг-грин*, то он **дисквалифицируется**.

### 3-3. Сомнения в процедуре

#### а. Процедура для участника

Только в игре на счет ударов, если *участник* во время игры на лунке сомневается в своих правах или правильности процедуры, то он может завершить игру на лунке двумя мячами без штрафа. Чтобы применить это Правило, он должен принять решение об игре двумя мячами после того, как возникла сомнительная ситуация и до того, как предпринять дальнейшие действия (например, выполнить удар по первоначальному мячу).

*Участнику* следует объявить своему *маркеру* или *коллеге-сопернику*:

- о намерении играть двумя мячами; и
- какой из мячей он хотел бы засчитать, если *Правила* разрешат процедуру, использованную для этого мяча.

До сдачи своей счетной карточки *участник* должен изложить факты данной ситуации *Комитету*.

Если он не сделает этого, то он **дисквалифицируется**.

Если *участник* предпринял дальнейшие действия до того, как принял решение об игре двумя мячами, то Правило 3-3 не применяется, и засчитывается счет игры первоначальным мячом. За игру вторым мячом *участник* штрафу не подвергается.

#### б. Определение Комитетом счета на лунке

Если *участник* действовал по этому Правилу, то *Комитет* определяет его счет следующим образом:

- (i) Если прежде, чем предпринять дальнейшие действия, *участник* объявил, какой из мячей он хотел бы засчитать, и при условии, что *Правила* разрешают использованную для выбранного мяча процедуру, то засчитывается счет игры этим мячом. Если *Правила* не разрешают использованную для выбранного мяча процедуру, то засчитывается счет игры другим мячом, при условии, что *Правила* разрешают процедуру, использованную для другого мяча.
- (ii) Если прежде, чем предпринять дальнейшие действия, *участник* не объявил, какой из мячей он хотел бы засчитать, то засчитывается счет игры первоначальным мячом, при условии, что *Правила* разрешают использованную для этого мяча процедуру. В противном случае засчитывается счет игры другим мячом, при условии, что *Правила* разрешают процедуру, использованную для другого мяча.
- (iii) Если *Правила* не разрешают ни одну из процедур, использованную для каждого из мячей, то засчитывается счет игры первоначальным мячом, при условии, что *участник* не совершил серьезного нарушения при игре с *неверного места*. Если *участник* совершил серьезное нарушение при игре одним мячом, то засчитывается счет игры другим мячом, несмотря на тот факт, что *Правила* не разрешают использованную для этого другого мяча процедуру. Если *участник* совершит серьезное нарушение при игре обоими мячами, то он **дисквалифицируется**.

**Примечание 1:** Выражение «*Правила* разрешают использованную для мяча процедуру» означает, что после того, как задействовано Правило 3-3: (а) первоначальный мяч сыгран с места, в котором он пришел в состояние покоя и из этого местоположения игра разрешена, либо (б) *Правила* разрешают примененную к этому мячу процедуру, и этот мяч введен в игру надлежащим способом и в правильном месте – так, как предусмотрено *Правилами*.

**Примечание 2:** Если надлежит засчитать счет игры первоначальным мячом, но первоначальный мяч не является ни одним из играемых мячей, то первый из введенных в игру мячей считается первоначальным мячом.

**Примечание 3:** После задействования данного Правила *удары*, совершенные по мячу, который не будет засчитан, и *штрафные удары*, наложенные исключительно при игре этим мячом, не учитываются. Второй мяч, играемый по Правилу 3-3, не является *временным мячом* по Правилу 27-2.

(Мяч, сыгранный с неверного места, - см. Правило 20-7с)

### 3-4. Отказ от соблюдения Правила

Если участник отказывается от соблюдения *Правила*, и это оказывает влияние на права другого участника, то первый **дисквалифицируется**.

### 3-5. Основной штраф

Штрафом за нарушение *Правила* в игре на счет ударов являются два удара, за исключением случаев, когда предусмотрено иное.

## Клюшки и мяч

### Правило 4. Клюшки

Подробные спецификации и интерпретации на предмет соответствия клюшек Правилу 4, а также порядок консультаций и направления запросов в отношении клюшек представлены в Приложении II.

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 4-1. Форма и тип клюшки

#### а. Общие положения

Клюшка игрока должна соответствовать данному Правилу, а также положениям, спецификациям и интерпретациям, сформулированным в Приложении II.

**Примечание:** *Комитет* может внести в условия соревнования (Правило 33-1) требование о том, что головка любого драйвера, переносимого игроком, идентифицируемая по модели и лфту, должна быть представлена в действующем Перечне соответствующих требованиям головок драйверов, выпускаемом R&A.

#### б. Износ и изменение

Клюшка, которая соответствует *Правилам*, будучи новой, считается соответствующей *Правилам* и после износа при нормальном использовании. Любая часть клюшки, которая была умышленно изменена, квалифицируется как новая и должна соответствовать *Правилам* в своем измененном состоянии.

## 4-2. Изменение игровых характеристик и посторонний материал

### а. Изменение игровых характеристик

Во время *оговоренного раунда* игровые характеристики клюшки не должны быть умышленно изменены посредством регулировки или какими-либо другими способами.

### б. Посторонний материал

На лицевую поверхность клюшки не должен наноситься посторонний материал с целью воздействия на движение мяча.

---

**\*ШТРАФ ЗА ПЕРЕНОСКУ КЛЮШКИ ИЛИ КЛЮШЕК В НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-1 ИЛИ 4-2, НО НЕ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ИМИ УДАРОВ:**

Матчевая игра - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Матчевая игра или игра на счет ударов - если нарушение обнаружено между игрой на двух лунках, то оно считается обнаруженным во время игры на следующей лунке, и штраф должен применяться соответственно.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1б.

\*Любую клюшку или клюшки, переносимые в нарушение Правила 4-1 или 4-2, игрок должен объявить «вне игры» своему *противнику* в матчевой игре или своему *маркеру* или *коллеге-сопернику* в игре на счет ударов немедленно после обнаружения того, что произошло нарушение. Если игрок не сделает этого, то он дисквалифицируется.

**ШТРАФ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ УДАРА КЛЮШКОЙ В НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-1 ИЛИ 4-2:**

Дисквалификация.

---

## 4-3. Поврежденные клюшки: ремонт и замена

### а. Повреждение, полученное в ходе нормальной игры

Если во время *оговоренного раунда* клюшка игрока оказалась повреждена в ходе нормальной игры, то игрок может:

- (i) использовать эту клюшку в ее поврежденном состоянии в оставшейся части *оговоренного раунда*;
- (ii) без неоправданной задержки игры починить клюшку или организовать ее починку;
- (iii) в качестве дополнительной опции, доступной только в случае, если данная клюшка оказалась непригодной для игры, заменить поврежденную клюшку какой-либо другой клюшкой. Замена клюшки не должна приводить к неоправданной задержке игры (Правило 6-7) и не должна производиться посредством одалживания любой из клюшек, ранее выбранной для игры любым другим лицом, играющим на *гольф-поле*, или посредством сборки из компонентов, переносимых игроком или для игрока во время *оговоренного раунда*.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3а:**

---

---

См. формулировки штрафов для Правил 4-4а или b и Правила 4-4с.

---

**Примечание:** Ключка является непригодной для игры, если она существенно повреждена, например, ее shaft имеет вмятины, сильно искривлен или разламывается на части; головка клюшки разболталась, отсоединилась или сильно деформировалась; либо разболталась рукоятка. Ключка не является непригодной для игры только потому, что изменились ее лай или лофт или головка клюшки поцарапана.

#### **b. Повреждение, полученное не в ходе нормальной игры**

Если во время *оговоренного раунда* клюшка игрока оказалась повреждена не в ходе нормальной игры, что сделало ее несоответствующей требованиям или изменило ее игровые характеристики, то такая клюшка не должна быть впоследствии использована или заменена во время раунда.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3b:**

**Дисквалификация.**

---

#### **с. Повреждение перед раундом**

Игрок может использовать клюшку, поврежденную перед раундом, при условии, что клюшка в ее поврежденном состоянии соответствует *Правилам*.

Повреждение клюшки, которое произошло перед раундом, может быть отремонтировано в течение этого раунда при условии, что не были изменены игровые характеристики клюшки, и не было неоправданной задержки игры.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-3с:**

См. формулировку штрафов для Правил 4-1 или 4-2.

---

(Неоправданная задержка игры - см. Правило 6-7)

### **4-4. Максимальное количество в четырнадцать клюшек**

#### **a. Выбор и добавление клюшек**

Игрок не должен начинать *оговоренный раунд* с более чем четырнадцатью клюшками. Он ограничен выбранными для данного раунда в соответствии с этим условием клюшками; однако если он начал игру с менее чем четырнадцатью клюшками, он может добавить любое их количество при условии, что суммарное количество его клюшек не превысит четырнадцати.

Добавление клюшки или клюшек не должно приводить к неоправданной задержке игры (Правило 6-7). Игрок не должен добавлять или одалживать любую из клюшек, ранее выбранную для игры любым другим лицом, играющим на *гольф-поле*, или посредством сборки из компонентов, переносимых игроком или для игрока во время *оговоренного раунда*.

#### **b. Партнеры могут использовать клюшки совместно**

*Партнеры* могут использовать клюшки совместно при условии, что суммарное количество совместно используемых клюшек, переносимых *партнерами*, не превышает четырнадцати.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-4а или b, ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА ПЕРЕНОСИМЫХ ЛИШНИХ КЛЮШЕК:**

**Матчевая игра** - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

---

---

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Матчевая игра или игра на счет ударов - если нарушение обнаружено между игрой на двух лунках, то оно считается обнаруженным во время игры на только что завершенной лунке, и штраф за нарушение Правила 4-4a или b не применяется к следующей лунке.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1a.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

---

### с. Объявление лишней клюшки вне игры

Любую клюшку или клюшки, переносимые или используемые в нарушение Правила 4-3a(iii) или Правила 4-4, игрок должен объявить «вне игры» своему *противнику* в матчевой игре или своему *маркеру* или *коллеге-сопернику* в игре на счет ударов немедленно после обнаружения того, что произошло нарушение. Игрок не должен использовать эту клюшку или клюшки в оставшейся части *оговоренного раунда*.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 4-4с:**

Дисквалификация.

---

## Правило 5. Мяч

Подробные спецификации и интерпретации на предмет соответствия мячей Правилу 5, а также порядок консультаций и направления запросов в отношении мячей представлены в Приложении III.

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 5-1. Общие положения

Мяч, которым играет игрок, должен соответствовать требованиям, конкретизированным в Приложении III.

**Примечание:** *Комитет* может внести в условия соревнования (Правило 33-1) требование, что мяч, которым играет игрок, должен быть представлен в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа, выпускаемом R&A.

#### 5-2. Посторонний материал

На мяче, которым играет игрок, не должно быть постороннего материала, нанесенного с целью изменения игровых характеристик мяча.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 5-1 или 5-2:**

Дисквалификация.

---

#### 5-3. Мяч, непригодный для игры

Мяч является непригодным для игры, если он заметно порезан, треснул или потерял форму. Мяч не является непригодным для игры только потому, что на него налипла грязь или другой материал, если его поверхность оцарапана или ободрана, либо если его окраска оказалась повреждена или обесцветилась.

Если игрок имеет основания полагать, что его мяч стал непригодным для игры во время игры на разыгрываемой лунке, он может без штрафа поднять данный мяч, чтобы определить, является ли он непригодным.

Прежде чем поднять данный мяч, игрок должен объявить о своем намерении своему *противнику* в матчевой игре либо своему *маркеру* или *коллеге-сопернику* в игре на счет ударов, а также замаркировать позицию данного мяча. После этого он может поднять и осмотреть его, при условии, что он предоставляет своему *противнику*, *маркеру* или *коллеге-сопернику* возможность осмотреть данный мяч и наблюдать за поднятием и установкой его на прежнее место. Поднятый по Правилу 5-3 мяч не должен быть очищен.

Если игрок не соблюдает полностью или частично данную процедуру, либо если он поднимает свой мяч без оснований полагать, что данный мяч стал непригодным для игры во время игры на разыгрываемой лунке, то **он подвергается штрафу в один удар**.

Если определено, что данный мяч стал непригодным для игры во время игры на разыгрываемой лунке, то игрок может *заменить* его другим мячом, установив его на то место, где лежал первоначальный мяч. В противном случае должен быть установлен на прежнее место первоначальный мяч. Если игрок *замещает* мяч, когда это не разрешено, и выполняет *удар* по неправомерно *замещающему мячу*, **он подвергается основному штрафу за нарушение Правила 5-3**, но дополнительного штрафа по данному Правилу или по Правилу 15-2 нет.

Если в результате *удара* мяч разламывается на части, то *удар* отменяется, а игрок должен сыграть мяч без штрафа с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

---

#### \*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 5-3:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

\*Если игрок подвергается основному штрафу за нарушение Правила 5-3, то дополнительного штрафа по данному Правилу нет.

---

**Примечание 1:** Если *противник*, *маркер* или *коллега-соперник* желает оспорить заявление о непригодности мяча, он должен сделать это до того, как игрок сыграет другим мячом.

**Примечание 2:** Если первоначальное положение мяча, который надлежит установить (или установить на прежнее место), изменилось - см. Правило 20-3b.

(Очистка мяча, поднятого с паттинг-гринга, или по любому другому Правилу, - см. Правило 21)

## Обязанности игрока

### Правило 6. Игрок

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 6-1. Правила

Игрок и его *кедди* несут ответственность за знание *Правил*. Во время *оговоренного раунда* за любое нарушение *Правил* своим *кедди* применимому штрафу подвергается игрок.

## 6-2. Гандикап

### а. Матчевая игра

До начала матча в соревновании с учетом гандикапа игрокам следует выяснить друг у друга их соответствующие гандикапы. Если игрок начинает матч, объявив более высокий гандикап, чем тот, на который он имеет право, и это оказывает влияние на количество отданных или полученных ударов форы, то **он дисквалифицируется**; в остальных случаях игрок должен играть с объявленным им гандикапом.

### б. Игра на счет ударов

В любом раунде соревнования с учетом гандикапа *участник* должен убедиться, что его гандикап записан на его счетной карточке до того, как она сдана в *Комитет*. Если в сданной счетной карточке гандикап не записан (Правило 6-6b), либо если записанный гандикап *участника* выше, чем тот, на который он имеет право, и это оказывает влияние на количество полученных ударов форы, то **он дисквалифицируется** в соревновании с учетом гандикапа; в остальных случаях, счет остается в силе.

**Примечание:** Игрок несет ответственность за знание того, на каких лунках надлежит отдавать или получать гандикаповые удары форы.

## 6-3. Время старта и группы

### а. Время старта

Игрок должен стартовать в то время, которое было установлено *Комитетом*.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-3а:

Если игрок прибывает на место своего старта готовым к игре в течение пяти минут после своего стартового времени, то штрафом за невыполнение своевременного старта является проигрыш первой лунки в матчевой игре либо два штрафных удара на первой лунке в игре на счет ударов. В остальных случаях штрафом за нарушение данного Правила является дисквалификация.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 2 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 2 к Правилу 32-1b.

**Исключение:** Если *Комитет* определит, что стартовать вовремя игроку помешали исключительные обстоятельства, то штрафа нет.

### б. Группы

В игре на счет ударов *участник* в течение раунда должен оставаться в составе группы, сформированной *Комитетом*, если только *Комитет* не одобрит или не согласует замену.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-3б:

Дисквалификация.

(Игра бест-бол и фор-бол - см. Правила 30-3а и 31-2)

## 6-4. Кедди

Игрок может пользоваться помощью *кедди*, но он ограничен тем, что может иметь только одного *кедди* в каждый момент времени.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-4:**

---

---

Матчевая игра - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Матчевая игра или игра на счет ударов - если нарушение обнаружено между игрой на двух лунках, то оно считается обнаруженным во время игры на следующей лунке, и штраф должен применяться соответственно.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

\*Игрок, имеющий в нарушение данного Правила более одного *кедди*, должен немедленно после обнаружения того, что произошло нарушение, обеспечить соблюдение условия, чтобы у него было не более одного *кедди* в каждый момент времени в оставшейся части *оговоренного раунда*. В противном случае игрок дисквалифицируется.

---

**Примечание:** *Комитет* может в условиях соревнования (Правило 33-1) запретить использование *кедди* или наложить ограничения на выбор игроком *кедди*.

## 6-5. Мяч

Ответственность за игру надлежащим мячом возлагается на игрока. Каждому игроку следует поставить идентификационную метку на свой мяч.

## 6-6. Ведение счета в игре на счет ударов

### а. Запись данных счета

После каждой лунки *маркеру* следует сверить с *участником* счет и записать его. По завершении раунда *маркер* должен подписать счетную карточку и передать ее *участнику*. Если более одного *маркера* записывали счет, то каждый из них должен расписаться за ту часть данных, за которую он ответственен.

### б. Подписание и сдача счетной карточки

После завершения раунда *участнику* следует проверить свой счет для каждой лунки и урегулировать с *Комитетом* любые сомнительные моменты. Он должен обеспечить, чтобы *маркер* или *маркеры* подписали счетную карточку, должен подписать счетную карточку сам и сдать ее в *Комитет* как можно скорее.

---

### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-6b:

Дисквалификация.

---

### с. Изменение счетной карточки

Никакие изменения не могут быть сделаны в счетной карточке после того, как *участник* сдал ее в *Комитет*.

### д. Неверный счет на лунке

*Участник* несет ответственность за правильность счета, записанного для каждой лунки в его счетной карточке. Если он сдает счетную карточку со счетом на какой-либо лунке ниже того, который был получен фактически, то он **дисквалифицируется**. Если он сдает счетную карточку со

счетом на какой-либо лунке выше того, который был получен фактически, то остается в силе счет, который был сдан.

**Исключение:** Если участник сдает счетную карточку со счетом на любой лунке ниже, чем был получен фактически, по причине невключения одного или более *штрафных ударов*, о наложении которых он не знал до сдачи своей счетной карточки, то он не дисквалифицируется. В этих обстоятельствах участник **подвергается штрафу, предписанному применимым Правилom, и дополнительному штрафу в два удара на каждой лунке, на которой участник нарушил Правило 6-6d.** Это Исключение не применяется, когда применимым штрафом является дисквалификация на все соревнование.

**Примечание 1:** Комитет несет ответственность за суммирование данных счета по лункам и за применение в подсчетах гандикапа, записанного в счетной карточке, - см. Правило 33-5.

**Примечание 2:** В игре на счет ударов *фор-бол* см. также Правила 31-3 и 31-7а.

## 6-7. Неоправданная задержка игры. Медленная игра

Игрок должен играть без неоправданной задержки и в соответствии с теми указаниями по темпу игры, которые может установить Комитет. Между завершением игры на лунке и игрой со следующей площадки-ти игрок не должен неоправданно задерживать игру.

---

### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-7:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 2 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 2 к Правилу 32-1b.

За последующее нарушение - дисквалификация.

---

**Примечание 1:** Если игрок неоправданно задерживает игру между лунками, то он задерживает игру на следующей лунке и, за исключением соревнований в форматах богги, пар и Стейблфорд (см. Правило 32), штраф применяется на следующей лунке.

**Примечание 2:** С целью предотвращения медленной игры Комитет может установить в условиях соревнования (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальные периоды времени, отведенные на завершение *оговоренного раунда*, лунки или на совершение удара.

В матчевой игре Комитет может в таких условиях соревнования модифицировать штраф за нарушение данного Правила следующим образом:

Первое нарушение - проигрыш лунки;

Второе нарушение - проигрыш лунки;

За последующее нарушение - дисквалификация.

В игре на счет ударов Комитет может в таких условиях соревнования модифицировать штраф за нарушение данного Правила следующим образом:

Первое нарушение - один удар;

Второе нарушение - два удара;

За последующее нарушение - дисквалификация.

## 6-8. Прерывание игры. Возобновление игры

### а. Когда это разрешено

Игрок не должен прерывать игру за исключением следующих случаев:

- (i) *Комитет* приостановил игру;
- (ii) игрок полагает, что существует опасность поражения молнией;
- (iii) игроку требуется решение *Комитета* по сомнительному или спорному моменту (см. Правила 2-5 и 34-3); или
- (iv) имеется иная уважительная причина, такая как внезапное заболевание.

Плохая погода сама по себе не является уважительной причиной для прерывания игры.

Если игрок прерывает игру без особого разрешения *Комитета*, он должен сообщить об этом *Комитету* в разумно короткий срок. Если он сообщает об этом, и *Комитет* считает его причину удовлетворительной, то штрафа нет. В остальных случаях игрок дисквалифицируется.

**Исключение для матчевой игры:** Игроки, прервавшие матчевую игру по договоренности, не подлежат дисквалификации, если только в результате этого не произошла задержка соревнования.

Примечание: Покидание *гольф-поля* не является само по себе прерыванием игры.

#### **b. Процедура при приостановке игры Комитетом**

Когда игра приостановлена *Комитетом*, если игроки в матче или группе находятся между игрой на двух лунках, то они не должны возобновлять игру, пока *Комитет* не распорядится о возобновлении игры. Если они начали игру на лунке, они могут прервать игру немедленно или продолжить игру на данной лунке, при условии, что сделают это без задержки. Если игроки решают продолжать игру на данной лунке, им разрешено прервать игру в любой момент до завершения лунки. В любом случае игра должна быть прервана после завершения игры на данной лунке.

Игроки должны возобновить игру, когда *Комитет* распорядится о возобновлении игры.

---

#### **ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-8b:**

##### **Дисквалификация.**

---

**Примечание:** *Комитет* может предусмотреть в условиях соревнования (Правило 33-1), что в потенциально опасных ситуациях игра должна быть прервана немедленно вслед за приостановкой игры *Комитетом*. Если игрок не прерывает игру немедленно, он дисквалифицируется, если только некоторые обстоятельства не послужат основанием для отмены данного штрафа, как это предусмотрено Правилом 33-7.

#### **c. Поднятие мяча при прерывании игры**

Если игрок прерывает игру на лунке по Правилу 6-8a, он может поднять свой мяч без штрафа только в случае, если игра была приостановлена *Комитетом* или если имеется уважительная причина поднять мяч. Прежде чем поднять данный мяч, игрок должен замаркировать его позицию. Если игрок прерывает игру и поднимает свой мяч без особого разрешения *Комитета*, он должен, сообщая о прерывании игры *Комитету* (Правило 6-8a), сообщить и о факте поднятия мяча.

Если игрок поднимает мяч без уважительной причины, не маркирует позицию мяча, прежде чем поднять его, либо не сообщает о поднятии мяча, он подвергается штрафу в один удар.

#### **d. Процедура при возобновлении игры**

Игра должна быть возобновлена оттуда, где она была прервана, даже если возобновление игры происходит в последующий день. До возобновления игры либо когда игра возобновлена, игрок должен действовать следующим образом:

- (i) если игрок поднял мяч, то он должен (при условии, что он был вправе поднять его по Правилу 6-8с) установить первоначальный мяч или *замещающий мяч* на то место, с которого был поднят первоначальный мяч. В противном случае на прежнее место должен быть установлен первоначальный мяч.
- (ii) если игрок не поднял свой мяч, то он может (при условии, что он был вправе поднять его по Правилу 6-8с) поднять, очистить и установить на прежнее место данный мяч, либо установить *замещающий мяч* на то место, с которого был поднят первоначальный мяч. Прежде чем поднять данный мяч, он должен замаркировать его позицию; или
- (iii) если мяч игрока или маркер мяча оказались перемещены (в том числе - под действием воды или ветра) в то время, когда игра была прервана, то мяч или маркер мяча должны быть установлены на то место, с которого был перемещен первоначальный мяч или маркер мяча.

**Примечание:** Если невозможно определить место, куда надлежит установить мяч, оно должно быть определено приблизительно, и данный мяч должен быть установлен на такое приблизительно место. Положения Правила 20-3с в этом случае не применяется.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 6-8d:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

**\*Если игрок подвергается основному штрафу за нарушение Правила 6-8d, то дополнительного штрафа по Правилу 6-8с нет.**

---

## Правило 7. Тренировка

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 7-1. До раунда или между раундами

#### а. Матчевая игра

В любой день соревнования в матчевой игре игрок может тренироваться до раунда на соревновательном *гольф-поле*.

#### б. Игра на счет ударов

До раунда или переигровки в любой день соревнования в игре на счет ударов *участник* не должен тренироваться на соревновательном *гольф-поле*, а также тестировать поверхность любого *паттинг-грин* на данном *гольф-поле*, а именно: катать мяч либо тереть или скрести поверхность *паттинг-грин*.

Когда два или более раунда в соревновании в игре на счет ударов надлежит играть в течение нескольких последовательных дней, *участник* не должен тренироваться между этими раундами на каком-либо соревновательном *гольф-поле*, на котором предстоит играть, а также тестировать поверхность любого *паттинг-грин* на таком *гольф-поле*, а именно: катать мяч либо тереть или скрести поверхность *паттинг-грин*.

Исключение: До начала раунда или переигровки разрешено делать тренировочные патты или чипы на первой *площадке-ти* или рядом с ней либо в любой тренировочной области.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-1b:**

Дисквалификация.

---

**Примечание:** *Комитет* может запретить в условиях соревнования (Правило 33-1) тренировку на соревновательном *гольф-поле* в любой день соревнования в матчевой игре либо может разрешить тренировку на соревновательном *гольф-поле* или части этого *гольф-поля* (Правило 33-2с) в любой день или между раундами соревнования в игре на счет ударов.

## 7-2. Во время раунда

Игрок не должен выполнять тренировочные удары во время игры на лунке.

Между игрой на двух лунках игрок не должен выполнять тренировочные удары, с тем исключением, что он может тренировать патты или чипы на следующих участках или поблизости от них:

- a. *паттинг-грин* последней сыгранной лунки,
- b. любой тренировочный *паттинг-грин*, или
- c. *площадка-ти* следующей лунки, которую предстоит сыграть в этом раунде,

при условии, что тренировочный удар выполняется не из *преграды* и не создает неоправданной задержки игры (Правило 6-7).

*Удары*, выполненные при продолжении игры на лунке, результат на которой уже определен, не являются тренировочными *ударами*.

**Исключение:** Когда игра была приостановлена *Комитетом*, игрок может перед возобновлением игры тренироваться: (a) как предусмотрено в этом Правиле, (b) в любом месте, кроме соревновательного *гольф-поля*, и (c) иным образом, разрешенным *Комитетом*.

---

### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 7-2:

**Матчевая игра** - проигрыш лунки; **игра на счет ударов** - два удара.

В случае если нарушение имело место между игрой на двух лунках, штраф применяется на следующей лунке.

---

**Примечание 1:** Тренировочный свинг не является тренировочным *ударом* и может совершаться в любом месте, при условии, что игрок не нарушает *Правила*.

**Примечание 2:** *Комитет* может запретить в условиях соревнования (Правило 33-1):

- (a) тренировку на *паттинг-грине* или поблизости от *паттинг-грин*а последней сыгранной лунки, и
- (b) катание мяча по *паттинг-грину* последней сыгранной лунки.

## Правило 8. Совет. Указание линии игры

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 8-1. Совет

Во время *оговоренного раунда* игрок не должен:

- a. давать *советы* кому-либо, играющему на данном *гольф-поле* в соревновании, кроме своего *партнера*, или
- b. спрашивать *совета* у кого-либо, кроме своего *партнера*, своего *кедди* или *кедди* своего *партнера*.

## 8-2. Указание линии игры

### а. Не на паттинг-грине

За исключением игры на *паттинг-грине* игроку может указывать *линию игры* кто угодно, но игрок никого не может с такой целью располагать на *линии игры*, поблизости от нее или на продолжении этой линии за *лункой* в то время, когда выполняется *удар*. Любая метка, установленная игроком или с его ведома с целью указания *линии игры*, должна быть удалена до выполнения *удара*.

**Исключение:** *Флажок* обслуживается или приподнят - см. Правило 17-1.

### б. На паттинг-грине

Когда мяч игрока находится на *паттинг-грине*, игрок, его *партнер* и кто-либо из их *кедди* могут до *удара*, но не во время *удара* указывать *линию патта*; при этом не разрешается касаться *паттинг-грины*. Нигде не должна быть установлена метка с целью указания *линии патта*.

(Касание линии патта - см. Правило 16-1а)

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

**Примечание:** *Комитет* может в условиях командного соревнования (Правило 33-1) разрешить каждой команде назначить одно лицо, которое сможет давать *советы* (в том числе - указывать *линию патта*) членам этой команды. *Комитет* может ввести условия, связанные с назначением и разрешенными действиями такого лица, которое должно быть указано *Комитету* до того, как начнет давать *советы*.

## Правило 9. Информация о совершенных ударах

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 9-1. Общие положения

В количество *ударов*, которые совершил игрок, включаются любые наложенные *штрафные удары*.

### 9-2. Матчевая игра

#### а. Информация о совершенных ударах

*Противник* вправе уточнить у игрока во время игры на лунке количество уже совершенных игроком *ударов*, а после игры на лунке - количество *ударов*, совершенных на только что завершённой лунке.

#### б. Неверная информация

Игрок не должен давать своему *противнику* неверную информацию. Если игрок дает неверную информацию, то **он проигрывает лунку**.

Считается, что игрок дает неверную информацию, если он:

- (i) не сообщает своему *противнику* в разумно короткий срок о штрафе, которому он подвергся, кроме случаев, когда (а) он очевидно действовал по *Правилу*, подразумевающему штраф, и это наблюдал его *противник*, или (b) он исправляет эту ошибку прежде, чем его *противник* выполняет свой следующий *удар*; или

- (ii) во время игры на лунке дает неправильную информацию, касающуюся количества совершенных ударов, и не исправляет эту ошибку прежде, чем его *противник* выполняет свой следующий удар; или
- (iii) по завершении игры на лунке дает неправильную информацию, касающуюся количества совершенных ударов, и это оказывает влияние на понимание *противником* результата данной лунки, если только он не исправляет эту ошибку прежде, чем кто-либо из игроков выполняет удар со следующей *площадки-ти*, либо, в случае игры на последней лунке матча, прежде, чем все игроки покидают *паттинг-грин*.

Считается, что игрок дал неверную информацию, даже если это произошло из-за невключения в свой результат штрафа, о наложении которого он не знал. Знание *Правил* является обязанностью игрока.

### 9-3. Игра на счет ударов

*Участнику*, на которого налагается штраф, следует проинформировать об этом своего *маркера* в разумно короткий срок.

## Очередность игры

### Правило 10. Очередность игры

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 10-1. Матчевая игра

##### а. В начале игры на лунке

*Сторона*, которая на первой *площадке-ти* имеет честь сыграть первой, определяется очередностью стартового распределения. В отсутствие такого распределения честь сыграть первой следует определять жребием.

*Сторона*, которая выигрывает лунку, получает честь сыграть первой на следующей *площадке-ти*. Если лунка была сыграна вничью, то *сторона*, имевшая честь сыграть первой на предыдущей *площадке-ти*, сохраняет ее.

##### б. Во время игры на лунке

После того, как оба игрока начали игру на лунке, мяч, находящийся дальше от *лунки*, играется первым. Если мячи находятся на одинаковом расстоянии от *лунки*, либо если их позицию относительно *лунки* определить невозможно, то мяч, который надлежит играть первым, следует определить жребием.

**Исключение:** Правило 30-3b (матчевая игра *бест-бол* и *фор-бол*).

**Примечание:** Когда становится известно, что первоначальный мяч не будет играть, как он лежит, а от игрока требуется сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5), то очередность игры определяется местом, с которого был выполнен предыдущий удар. Когда мяч может быть сыгран с иного места, нежели то, с которого был выполнен предыдущий удар, то очередность игры определяется позицией, где пришел в состояние покоя первоначальный мяч.

### с. Игра вне очереди

Если игрок играет тогда, когда следовало играть его *противнику*, то штрафа нет, но *противник* может немедленно потребовать от игрока отменить выполненный таким образом *удар* и в правильной очередности сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

## 10-2. Игра на счет ударов

### а. В начале игры на лунке

*Участник*, который на первой *площадке-ти* имеет *честь сыграть первым*, определяется очередностью стартового распределения. В отсутствие такого распределения *честь сыграть первым* следует определять жребием.

*Участник* с наименьшим счетом на лунке получает *честь сыграть первым* на следующей *площадке-ти*. *Участник* со вторым меньшим счетом играет следующим и так далее. Если два или более *участников* имеют одинаковый счет на лунке, то на следующей *площадке-ти* они играют в той же очередности, что и на предыдущей *площадке-ти*.

**Исключение:** Правило 32-1 (соревнования с учетом гандикапа богги, пар и Стейблфорд).

### б. Во время игры на лунке

После того, как *участники* начали игру на лунке, мяч, находящийся дальше от *лунки*, играет первым. Если два мяча или более находятся на одинаковом расстоянии от *лунки*, либо если их позицию относительно *лунки* определить невозможно, то мяч, который надлежит играть первым, следует определить жребием.

Исключения: Правило 22 (мяч, помогающий или мешающий игре) и 31-4 (игра на счет ударов *фор-бол*).

**Примечание:** Когда становится известно, что первоначальный мяч не будет играть, как он лежит, и от *участника* требуется сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5), то очередность игры определяется местом, с которого был выполнен предыдущий *удар*. Когда мяч может быть сыгран с иного места, нежели то, с которого был выполнен предыдущий *удар*, то очередность игры определяется позицией, где пришел в состояние покоя первоначальный мяч.

### с. Игра вне очереди

Если *участник* играет вне очереди, то штрафа нет, и мяч играет, как он лежит. Однако, если *Комитет* определит, что *участники* договорились сыграть вне очереди с целью предоставить преимущество одному из них, **они дисквалифицируются**.

(Выполнение удара во время движения другого мяча после удара с паттинг-грин – см. Правило 16-1f)

(Неправильная очередность игры в игре на счет ударов *форсом* - см. Правило 29-3)

## 10-3. Временный мяч или другой мяч с площадки-ти

Если игрок играет *временным мячом* или другим мячом с *площадки-ти*, он должен делать это после того, как его *противник* или *коллега-соперник* выполнил свой первый *удар*. Если несколько игроков предпочитают играть *временным мячом* или от них требуется играть другим мячом с *площадки-ти*, то должна сохраняться первоначальная очередность игры. Если игрок играет *временным мячом* или другим мячом вне очереди, то применяется Правило 10-1с или 10-2с.

## Площадка-ти

### Правило 11. Площадка-ти

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 11-1. Размещение мяча на площадке-ти

Когда игрок вводит мяч в игру с *площадки-ти*, мяч должен быть сыгран из пределов *площадки-ти* и с ее поверхности или с соответствующей требованиям подставки-ти (см. Приложение IV), расположенной в грунте *площадки-ти* или на ее поверхности.

В целях данного Правила поверхность *площадки-ти* включает неровности (созданные игроком или нет), а также песок или другие природные субстанции (помещенные туда игроком или нет).

Если игрок выполняет *удар* по мячу, установленному на не соответствующую требованиям подставку-ти, или по мячу, приподнятому над поверхностью не разрешенным данным Правилom способом, то **игрок дисквалифицируется**.

Игрок может стоять снаружи *площадки-ти*, играя по мячу, расположенному в ее пределах.

#### 11-2. Ти-маркеры

До выполнения игроком своего первого *удара* по любому мячу на *площадке-ти* разыгрываемой лунки, ти-маркеры считаются закрепленными. В этих обстоятельствах, если игрок перемещает ти-маркер или позволяет переместить его с целью избежать вмешательства в его *стойку*, область его предполагаемого свинга или его *линию игры*, то **он подвергается штрафу за нарушение Правила 13-2**.

#### 11-3. Мяч падает с подставки-ти

Если мяч, когда он не является *мячом в игре*, падает с подставки-ти или сбит игроком с подставки-ти в процессе *адресации к мячу*, то мяч может быть приподнят над поверхностью повторно без штрафа. Однако, если в этих обстоятельствах *удар* выполнен, вне зависимости от того, по движущемуся мячу или нет, *удар* засчитывается, но штраф не налагается.

#### 11-4. Игра снаружи площадки-ти

##### а. Матчевая игра

Если игрок, начиная игру на лунке, играет мяч, расположенный снаружи *площадки-ти*, то штрафа нет, но *противник* может немедленно потребовать от игрока отменить *удар* и сыграть мяч из пределов *площадки-ти*.

##### б. Игра на счет ударов

Если *участник*, начиная игру на лунке, играет мяч, расположенный снаружи *площадки-ти*, то **он подвергается штрафу в два удара** и затем должен сыграть мяч из пределов *площадки-ти*.

Если *участник* выполняет *удар* со следующей *площадки-ти*, прежде не исправив свою ошибку, или, в случае последней лунки раунда, он покидает *паттинг-грин*, прежде не заявив о своем намерении исправить свою ошибку, то **он дисквалифицируется**.

*Удар*, выполненный снаружи *площадки-ти*, и все последующие *удары участника* на этой лунке, выполненные до исправления им ошибки, не засчитываются в его счет.

## 11-5. Игра с неверной площадки-ти

В этом случае применяются положения Правила 11-4.

## Розыгрыш мяча

### Правило 12. Поиск мяча и его идентификация

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 12-1. Возможность видеть мяч. Поиск мяча

У игрока нет права непременно видеть свой мяч при выполнении удара.

При поиске своего мяча в любом месте на *гольф-поле* игрок может трогать и сгибать высокую траву, тростник, кустарник, дрок, вереск или подобное им, но только в той степени, которая необходима для поиска или идентификации данного мяча, при условии, что это не улучшает положение данного мяча, область предполагаемых *стойки* или свинга игрока или его *линию игры*; если данный мяч *сдвинут*, то применяется Правило 18-2, за исключением случаев, предусмотренных подпунктами a-d данного Правила.

В дополнение к методам поиска и идентификации мяча, которые разрешены *Правилами*, игрок может также искать и идентифицировать мяч в соответствии с Правилom 12-1 следующим образом:

##### a. Поиск или идентификация мяча, покрытого песком

Если мяч игрока, лежащий в любом месте на *гольф-поле*, предположительно покрыт песком в такой степени, что игрок не может найти или идентифицировать его, то он может без штрафа касаться песка или перемещать его, чтобы найти или идентифицировать данный мяч. Если игрок нашел данный мяч и идентифицировал его как свой, то он должен воссоздать положение мяча настолько точно, насколько возможно, возвратив песок на прежнее место. Если данный мяч *сдвинут* во время касания или перемещения песка при поиске или идентификации данного мяча либо при воссоздании положения мяча, то штрафа нет; данный мяч должен быть установлен на прежнее место и его положение воссоздано.

При воссоздании положения по этому Правилу игроку разрешено оставить видимой небольшую часть данного мяча.

##### b. Поиск или идентификация мяча, покрытого свободными помехами в преграде

Если в *преграде* мяч игрока предположительно покрыт *свободными помехами* в такой степени, что игрок не может найти или идентифицировать его, то игрок может без штрафа касаться *свободных помех* или перемещать их, чтобы найти или идентифицировать данный мяч. Если игрок нашел данный мяч или идентифицировал его как свой, он должен вернуть *свободные помехи* на прежнее место. Если мяч *сдвинут* во время касания или перемещения *свободных помех* при поиске или идентификации данного мяча, то применяется Правило 18-2; если мяч *сдвинут* во время возвращения *свободных помех* на прежнее место, то штрафа нет, и данный мяч должен быть установлен на прежнее место.

Если мяч был полностью покрыт *свободными помехами*, то игрок должен вновь покрыть ими данный мяч, но ему разрешено оставить видимой небольшую часть данного мяча.

### с. Поиск мяча в воде в водной преграде

Если мяч предположительно лежит в воде в *водной преграде*, то игрок может без штрафа зондировать его клюшкой или иным способом. Если мяч в воде случайно *сдвинут* при зондировании, то штрафа нет; данный мяч должен быть установлен на прежнее место, если игрок не предпочтет действовать по Правилу 26-1. Если *сдвинутый* мяч не лежал в воде или если данный мяч был случайно *сдвинут* игроком кроме как при зондировании, то применяется Правило 18-2.

### d. Поиск мяча внутри препятствия или участка в аномальном состоянии

Если мяч, лежащий внутри *препятствия* или на нем или на *участке в аномальном состоянии*, случайно *сдвинут* при поиске, то штрафа нет; данный мяч должен быть установлен на прежнее место, если игрок не предпочтет действовать по какому-либо из применимых Правил 24-1b, 24-2b или 25-1b. Если игрок установил данный мяч на прежнее место, то он все равно может действовать по одному из этих Правил, если оно применимо.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-1:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

(Улучшение положения мяча, области предполагаемой стойки или свинга либо линии игры - см. Правило 13-2)

## 12-2. Поднятие мяча для идентификации

Ответственность за игру надлежащим мячом возлагается на игрока. Каждому игроку следует поставить идентификационную метку на свой мяч.

Если игрок полагает, что мяч, находящийся в покое, может оказаться его мячом, но не может идентифицировать его, то игрок может без штрафа поднять данный мяч для идентификации. Право поднять мяч для идентификации является дополнением к действиям, разрешенным по Правилу 12-1.

Прежде чем поднять данный мяч, игрок должен объявить о своем намерении своему *противнику* в матчевой игре либо своему *маркеру* или *коллеге-сопернику* в игре на счет ударов, а также замаркировать позицию данного мяча. После этого он может поднять данный мяч и идентифицировать его, при условии, что он предоставил своему *противнику*, *маркеру* или *коллеге-сопернику* возможность наблюдать за поднятием и установкой мяча на прежнее место. Поднятый по Правилу 12-2 мяч не должен быть очищен сверх степени, необходимой для его идентификации.

Если данный мяч является мячом игрока, и игрок не соблюдает полностью или частично данную процедуру, либо если он поднимает свой мяч для идентификации без уважительной причины, **он подвергается штрафу в один удар**. Если поднятый мяч является мячом игрока, он должен установить его на прежнее место. Если он не сделает этого, то **он подвергается основному штрафу за нарушение Правила 12-2**, но дополнительного штрафа по данному Правилу нет.

**Примечание:** Если первоначальное положение мяча, который надлежит установить на прежнее место, изменилось - см. Правило 20-3b.

---

#### \*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 12-2:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

\*Если игрок подвергается основному штрафу за нарушение Правила 12-2, то дополнительного штрафа по данному Правилу нет.

---

## Правило 13. Мяч играет, как он лежит

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 13-1. Общие положения

Мяч должен играть, как он лежит, за исключением случаев, когда *Правилами* предусмотрено иное.

(Сдвиг мяча, находящегося в покое - см. Правило 18)

### 13-2. Улучшение положения мяча, области предполагаемых стойки или свинга либо линии игры

Игрок не должен улучшать или допускать улучшения:

- позиции или положения своего мяча;
- области своих предполагаемых *стойки* или свинга;
- своей *линии игры* или продолжения этой линии за *лунку* на разумное расстояние; или
- области, в которой ему надлежит вбросить или установить мяч,

совершая любое из следующих действий:

- вдавливая клюшку в грунт;
- сдвигая, сгибая или ломая что-либо растущее или закрепленное (в том числе, неподвижные *препятствия* и предметы, определяющие пространство *за пределами гольф-поля*);
- создавая или устраняя неровности поверхности;
- удаляя или придавливая песок, рассыпанную почву, установленные на прежнее место дивоты или установленные на место другие куски дерна; или
- удаляя росу, иней или воду.

Однако игрок не подвергается штрафу, если вышеупомянутое действие он совершает:

- слегка устанавливая клюшку на поверхность при выполнении *адресации к мячу*;
- при корректном принятии им *стойки*;
- при выполнении *удара* либо при замахе клюшкой *для удара*, если *удар* после этого выполнен;
- при создании или устранении неровностей поверхности в пределах *площадки-ти* или при удалении росы, инея или воды с *площадки-ти*; или
- на *паттинг-грине* при удалении песка и рассыпанной почвы или при заделывании повреждения (Правило 16-1).

**Исключение:** Мяч в *преграде* - см. Правило 13-4.

### 13-3. Конструирование стойки

Игрок вправе прочно установить стопы своих ног при принятии *стойки*, но он не должен конструировать *стойку*.

### 13-4. Мяч в преграде. Запрещенные действия

За исключением случаев, предусмотренных *Правилами*, до выполнения удара по мячу, находящемуся в *преграде* (будь то в *бункере* или *водной преграде*), или по мячу, поднятому из *преграды*, который может быть брошен или установлен в данной *преграде*, игрок не должен:

- a. Тестировать состояние данной *преграды* или любой подобной *преграды*;
- b. Касаться грунта в данной *преграде* или воды в данной *водной преграде* рукой или клюшкой; или
- c. Касаться *свободной помехи* или перемещать *свободную помеху*, которая лежит внутри либо касается данной *преграды*.

#### Исключения:

1. При условии, что не совершается ничего, что составляет тестирование состояния *преграды* или улучшает положение мяча, штрафа нет, если игрок (а) касается грунта или *свободных помех* в любой *преграде* или воды в *водной преграде* в результате своего падения или в попытке его предотвратить, при удалении *препятствия*, при измерениях или при маркировке позиции, извлечении, поднятии, установке (или установке на прежнее место) мяча по любому *Правилу*, либо (b) кладет свои клюшки в *преграде*.

2. В любое время игрок может разровнять песок или почву в *преграде* при условии, что это делается с единственной целью проявить заботу о *гольф-поле*, и не совершается ничего в нарушение Правила 13-2 по отношению к его следующему удару. Если мяч, сыгранный из *преграды*, после удара находится вне этой *преграды*, то игрок может разравнивать песок или почву в этой *преграде* без ограничений.

3. Если игрок выполняет удар из *преграды*, и мяч приходит в состояние покоя в другой *преграде*, то Правило 13-4а не применяется к любым последующим действиям, предпринятым в *преграде*, из которой был выполнен удар.

**Примечание:** В любое время, в том числе при *адресации к мячу* или при замахе для удара, игрок может коснуться клюшкой или чем-либо иным любого *препятствия*, любого сооружения, объявленного *Комитетом* неотъемлемой частью *гольф-поля*, а также любой травы, кустарника, дерева или чего-либо другого растущего.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

(Поиск мяча - см. Правило 12-1)

(Релиф для мяча в водной преграде - см. Правило 26)

## Правило 14. Осуществление удара по мячу

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 14-1. Общие положения

#### а. Корректный удар по мячу

Удар по мячу должен осуществляться корректно головкой клюшки; мяч не должен проталкиваться, сгребаться или подцепляться.

## в. Закрепление клюшки

При выполнении *удара* игрок не должен закреплять клюшку как «непосредственно», так и используя «точку закрепления».

**Примечание 1:** Клюшка является закрепленной «непосредственно», когда игрок намеренно удерживает клюшку или кисть, осуществляющую хват клюшки, в контакте с какой-либо частью своего тела. Как исключение, игрок может удерживать клюшку или кисть, осуществляющую хват клюшки, в контакте с кистью или предплечьем.

**Примечание 2:** «Точка закрепления» существует, когда игрок намеренно удерживает предплечье в контакте с любой частью своего тела, чтобы кисть, осуществляющая хват клюшки, выступала в качестве стабильной точки, вокруг которой другая кисть могла бы выполнять свинг клюшки.

## 14-2. Помощь

### а. Физическая помощь и защита от природных явлений

Игрок не должен выполнять *удар* в то время, когда он принимает физическую помощь или защиту от природных явлений.

### в. Расположение кедди или партнера позади мяча

Игрок не должен выполнять *удар*, если его *кедди*, его *партнер* или *кедди* его *партнера* располагаются позади мяча на продолжении *линии игры* или *линии патта* либо поблизости от такого продолжения.

Исключение: Штрафа нет, если *кедди* игрока, его *партнер* или *кедди* его *партнера* непреднамеренно располагаются позади мяча на продолжении *линии игры* или *линии патта* либо поблизости от такого продолжения.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 14-1 или 14-2:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## 14-3. Искусственные приспособления и необычное снаряжение.

### Ненормальное использование снаряжения

Правило 14-3 регулирует использование *снаряжения* или приспособлений (включая электронные приборы), которые могут помочь игроку в выполнении конкретного *удара* или в его игре в целом.

Гольф - это игра-испытание, успех в которой основывается на расчете, умении и способностях игрока. Это принцип, которым руководствуется R&A при определении того, является ли использование какого-либо предмета нарушением Правила 14-3.

Подробные спецификации и интерпретации на предмет соответствия *снаряжения* и приспособлений Правилу 14-3, а также порядок консультаций и направления запросов в отношении *снаряжения* и приспособлений представлены в Приложении IV.

За исключением случаев, предусмотренных *Правилами*, игрок не должен во время *оговоренного раунда* использовать любые искусственные приспособления или необычное *снаряжение* или использовать любое *снаряжение* способом, неоправданно отличающимся от нормального:

- a. Если они могут помочь ему в выполнении *удара* или в его игре; или
- b. В целях оценки и измерения расстояния или условий, которые могут оказать влияние на его игру; или
- c. Если они могут помочь ему в удержании клюшки, за следующими исключениями:
  - (i) можно носить перчатки при условии, что они являются простыми перчатками;

- (ii) можно использовать канифоль, присыпку, высушивающие или увлажняющие вещества; и
- (iii) можно обертывать полотенце или носовой платок вокруг рукоятки клюшки.

**Исключения:**

1. Игрок не нарушает данное Правило, если (a) такое *снаряжение* или устройство разработано для облегчения состояния здоровья или оказывает действие такого рода, (b) игрок имеет официальные медицинские показания для использования такого *снаряжения* или устройства, и (c) *Комитет* убежден, что использование такого *снаряжения* или устройства не дает игроку неоправданного преимущества перед другими игроками.
2. Игрок не нарушает данное Правило, если он использует *снаряжение* традиционно принятым образом.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 14-3:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

За последующее нарушение - дисквалификация.

В случае, если нарушение имело место между игрой на двух лунках, штраф применяется на следующей лунке.

---

**Примечание:** *Комитет* может принять Местное правило, которое позволяет игрокам использовать устройство, измеряющее расстояние.

**14-4. Удар по мячу более одного раза**

Если клюшка игрока в ходе выполнения *удара* ударяет по мячу более одного раза, то игрок должен засчитать себе этот *удар* и **добавить штрафной удар**, что даст в сумме два удара.

**14-5. Игра движущимся мячом**

Игрок не должен выполнять *удар* по своему мячу в то время, когда мяч находится в движении.

Исключения:

- Мяч падает с подставки-ти - Правило 11-3
- Удар по мячу более одного раза - Правило 14-4
- Мяч, движущийся в воде, - Правило 14-6.

Если мяч начинает двигаться лишь после того, как игрок начал выполнять *удар* или замах клюшкой для *удара*, то он не подвергается штрафу по данному Правилу за игру движущимся мячом, но он не освобождается от какого-либо иного штрафа по Правилу 18-2 (Мяч, находящийся в состоянии покоя, сдвинут игроком).

(Мяч умышленно отклонен или остановлен игроком, партнером или кедди - см. Правило 1-2)

**14-6. Мяч, движущийся в воде**

Если мяч движется в воде в *водной преграде*, то игрок может выполнить *удар* без штрафа, но он не должен затягивать выполнение *удара* для того, чтобы позволить ветру или течению улучшить позицию данного мяча. Мяч, движущийся в воде в *водной преграде*, может быть поднят, если игрок предпочтет задействовать Правило 26.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 14-5 или 14-6:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## Правило 15. Замещающий мяч. Неверный мяч

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 15-1. Общие положения

Игрок должен *забить в лунку* мяч, сыгранный с *площадки-ти*, если только этот мяч не *потерян*, не находится *за пределами гольф-поля* или если игрок не *замещает* его другим мячом, вне зависимости от того, разрешено ли замещение (см. Правило 15-2). Если игрок играет *неверным мячом*, см. Правило 15-3.

### 15-2. Замещающий мяч

Игрок может *заменить* мяч, когда он действует по *Правилу*, разрешающему игроку сыграть другим мячом, *вбросить* или *установить* другой мяч в ходе игры на лунке. *Замещающий мяч* становится *мячом в игре*.

Если игрок *замещает* мяч, когда это не разрешено *Правилами* (включая непреднамеренное *замещение*, когда игрок *вбрасывает* или *устанавливает неверный мяч*), то такой *замещающий мяч* не является *неверным мячом*; он становится *мячом в игре*. Если эта ошибка не исправлена, как это предусмотрено *Правилом 20-6*, и игрок выполняет *удар* по *неправомерно замещающему мячу*, **он проигрывает лунку в матчевой игре или подвергается штрафу в два удара в игре на счет ударов по применимому Правилу**, и в игре на счет ударов игрок должен доиграть лунку *замещающим мячом*.

Исключение: Если игрок подвергается штрафу за выполнение *удара* с *неверного места*, то нет дополнительного штрафа за замещение мяча, когда это не разрешено.

(Игра с неверного места - см. Правило 20-7)

### 15-3. Неверный мяч

#### а. Матчевая игра

Если игрок выполняет *удар* по *неверному мячу*, то **он проигрывает лунку**.

Если *неверный мяч* принадлежит другому игроку, его владелец должен установить мяч на то место, с которого в первый раз был сыгран *неверный мяч*.

Если игрок и его *противник* обмениваются мячами во время игры на лунке, **проигрывает лунку** тот из них, кто первым выполняет *удар* по *неверному мячу*. Когда это невозможно определить, лунка должна быть доиграна обменными мячами.

Исключение: Штрафа нет, если игрок выполняет *удар* по *неверному мячу*, который движется в воде в *водной преграде*. Любые *удары*, выполненные по *неверному мячу*, двигавшемуся в воде в *водной преграде*, не засчитываются в счет игрока. Игрок должен исправить свою ошибку, сыграв верным мячом или действуя по *Правилам*.

(Установка мяча. Установка мяча на прежнее место - см. Правило 20-3)

#### б. Игра на счет ударов

Если участник выполняет *удар* или *удары* по *неверному мячу*, **он подвергается штрафу в два удара**.

Участник должен исправить свою ошибку, сыграв верным мячом или действуя по *Правилам*. Если он не исправляет свою ошибку до выполнения *удара* со следующей *площадки-ти* или, в случае

последней лунки раунда, не заявляет о своем намерении исправить свою ошибку до того, как он покидает *паттинг-грин*, то он **дисквалифицируется**.

*Удары*, выполненные участником по *неверному мячу*, не засчитываются в его счет. Если *неверный мяч* принадлежит другому участнику, его владелец должен установить мяч на то место, с которого в первый раз был сыгран *неверный мяч*.

Исключение: Штрафа нет, если участник выполняет *удар* по *неверному мячу*, который движется в воде в *водной преграде*. Любые *удары*, выполненные по *неверному мячу*, двигавшемуся в воде в *водной преграде*, не засчитываются в счет участника.

(Установка мяча. Установка мяча на прежнее место - см. Правило 20-3)

## Паттинг-грин

### Правило 16. Паттинг-грин

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 16-1. Общие положения

##### а. Касание линии патта

Не разрешается касаться *линии патта*, за исключением следующих случаев:

- (i) игрок может удалить *свободные помехи* при условии, что он ничего не придавливает;
- (ii) игрок может установить клюшку перед мячом при выполнении *адресации к мячу* при условии, что он ничего не придавливает;
- (iii) при измерениях - Правило 18-6;
- (iv) при поднятии мяча или установке его на прежнее место - Правило 16-1b;
- (v) при придавливании маркера мяча;
- (vi) при заделывании заглушек прежних *лунок* или следов от мячей на *паттинг-грине* - Правило 16-1c; и
- (vii) при удалении подвижных *препятствий* - Правило 24-1.

(Указание линии патта на паттинг-грине - см. Правило 8-2b)

##### б. Поднятие и очистка мяча

Мяч, находящийся на *паттинг-грине*, можно поднять и, при желании, очистить. Прежде чем мяч будет поднят, его позиция должна быть замаркирована, и данный мяч должен быть установлен на прежнее место (см. Правило 20-1). Если другой мяч находится в движении, то мяч, который может оказать влияние на его движение, не должен быть поднят.

##### с. Заделывание заглушек лунок, следов от мячей и прочих повреждений

Игрок может заделывать заглушки прежних *лунок* или повреждения *паттинг-грин*а, вызванные попаданием мяча, вне зависимости от того, лежит мяч игрока на *паттинг-грине* или нет. Если мяч или маркер мяча случайно *сдвинуты* в процессе заделывания, то данный мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штрафа нет, при условии, что движение данного мяча или маркера мяча непосредственно связано с конкретным действием по

заделыванию заглушки прежней *лунки* или повреждения *паттинг-грин*, вызванного попаданием мяча. В остальных случаях применяется Правило 18.

Никакие другие повреждения *паттинг-грин* не должны быть заделаны, если это может помочь игроку в его последующей игре на этой лунке.

#### d. Тестирование поверхности

Во время *оговоренного раунда* игрок не должен тестировать поверхность какого-либо *паттинг-грин*, а именно: катать мяч либо тереть или скрести поверхность *паттинг-грин*.

**Исключение:** Между игрой на двух лунках игрок может тестировать поверхность любого тренировочного *паттинг-грин* и *паттинг-грин* последней сыгранной лунки, если только *Комитет* не запретил такие действия (см. Примечание 2 к Правилу 7-2).

#### e. Ноги на линии пата или по разные стороны линии патта

Игрок не должен выполнять *удар* на *паттинг-грине* из *стойки*, когда ноги расставлены по разные стороны *линии патта* или продолжения этой линии позади мяча, либо если любая из ног касается *линии патта* или продолжения такой линии позади мяча.

**Исключение:** Штрафа нет, если *стойка* на *линии патта* (или на продолжении этой линии позади мяча) или *стойка*, когда ноги расставлены по разные стороны *линии патта* (или на продолжении этой линии позади мяча), принята непреднамеренно или принята для того, чтобы не наступить на *линию патта* или ожидаемую *линию патта* другого игрока.

#### f. Выполнение удара во время движения другого мяча

Игрок не должен выполнять *удар* в то время, когда другой мяч находится в движении после *удара* с *паттинг-грин*, за исключением того случая, что штрафа нет, если *удар* выполняет игрок, очередь которого была играть.

(Поднятие мяча, помогающего или мешающего игре, во время движения другого мяча - см. Правило 22)

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 16-1:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

(Расположение кедди или партнера - см. Правило 14-2)

(Неверный паттинг-грин - см. Правило 25-3)

#### 16-2. Нависание мяча над лункой

Если какая-либо часть мяча нависает над кромкой *лунки*, игроку предоставляется достаточное время для того, чтобы подойти к *лунке* без необоснованной задержки, и дополнительные десять секунд для того, чтобы определить, что мяч находится в состоянии покоя. Если к этому моменту данный мяч не упал в *лунку*, то считается, что он находится в состоянии покоя. Если впоследствии мяч упадет в *лунку*, то считается, что игрок *забил в лунку* мяч своим последним *ударом*, и игрок **должен добавить штрафной удар** к своему счету на этой лунке; в остальных случаях по данному Правилу штрафа нет.

(Неоправданная задержка игры - см. Правило 6-7)

### Правило 17. Флажок

Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 17-1. Обслуживаемый, удаленный или приподнятый флажок

До выполнения удара с любого места *гольф-поля флажок* для игрока может обслуживаться, быть удаленным из лунки или приподнятым для указания местоположения лунки.

Если *флажок* не обслуживается, не удален или не приподнят до выполнения игроком удара, то он не должен обслуживаться, быть удаленным или приподнятым во время выполнения удара либо в то время, когда мяч игрока находится в движении, если такие действия могут повлиять на движение мяча.

**Примечание 1:** Если *флажок* находится в лунке, и кто-либо стоит рядом с флажком в то время, когда выполняется удар, то считается, что он обслуживает флажок.

**Примечание 2:** Если до удара *флажок* обслуживается, удален или приподнят кем-либо с ведома игрока и при отсутствии его возражений, то считается, что игрок одобрил это.

**Примечание 3:** Если кто-либо обслуживает или приподнимает *флажок* в то время, когда выполняется удар, то он считается обслуживающим флажок до тех пор, пока мяч не придет в состояние покоя.

(Перемещение обслуживаемого, удаленного или приподнятого флажка во время движения мяча – см. Правило 24-1)

### 17-2. Неуполномоченное обслуживание флажка

Если *противник* или его *кедди* в матчевой игре, либо *коллега-соперник* или его *кедди* в игре на счет ударов без одобрения игроком или без его ведома обслуживает, удаляет или приподнимает *флажок* во время удара или в то время, когда мяч игрока находится в движении, и это действие может повлиять на движение данного мяча, то *противник* или *коллега-соперник* подвергаются применимому штрафу.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 17-1 или 17-2:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

\*Если в игре на счет ударов происходит нарушение Правила 17-2, и мяч участника впоследствии попадает во флажок, в обслуживающее или приподнявшее флажок лицо, или во что-либо, переносимое им, то участник не подвергается штрафу. Данный мяч играется, как он лежит, за исключением того, что если удар был выполнен на *паттинг-грине*, то удар отменяется, и данный мяч должен быть установлен на прежнее место и переигран.

---

### 17-3. Попадание мячом во флажок или в того, кто его обслуживает

Мяч игрока не должен попадать:

- a. Во флажок, когда он обслуживается, удален или приподнят;
- b. В обслуживающее или приподнявшее флажок лицо, или во что-либо, переносимое им; или
- c. В необслуживаемый флажок, находящийся в лунке, когда удар был выполнен на *паттинг-грине*.

**Исключение:** Когда флажок обслуживается, удален или приподнят без одобрения игрока - см. Правило 17-2.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 17-3:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара и мяч должен играть, как он лежит.

---

#### 17-4. Мяч останавливается, упираясь во флажок

Если мяч игрока приходит в состояние покоя, упираясь во *флажок* в *лунке*, и данный мяч не *забит* в *лунку*, то игрок или другое лицо, уполномоченное им, может пошевелить или удалить *флажок*; и если при этом данный мяч падает в *лунку*, то считается, что игрок *забил в лунку* мяч своим последним *ударом*; в остальных случаях данный мяч, если он *сдвинут*, должен быть установлен на кромку *лунки* без штрафа.

### Мяч сдвинут, отклонен или остановлен

#### Правило 18. Мяч, находящийся в состоянии покоя, сдвинут

##### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

##### 18-1. Внешним фактором

Если мяч, находящийся в состоянии покоя, *сдвинут внешним фактором*, то штрафа нет, и данный мяч должен быть установлен на прежнее место.

**Примечание:** Это является вопросом установления факта, был ли мяч *сдвинут внешним фактором*. Для того чтобы применять данное Правило, должны иметься знание или уверенность, что *внешний фактор сдвинул* данный мяч. В отсутствие такого знания или уверенности игрок должен играть данный мяч, как он лежит, или, если данный мяч не найден, то действовать по Правилу 27-1.

(Мяч игрока, находящийся в покое, сдвинут другим мячом - см. Правило 18-5.)

##### 18-2. Игроком, партнером, кедди или снаряжением

За исключением случаев, разрешенных *Правилами*, когда мяч игрока находится в *игре*, и если:

- (i) игрок, его *партнер* или кто-либо из их *кедди*:
  - поднимает или *сдвигает* данный мяч,
  - умышленно касается его (за исключением случая касания клюшкой в ходе *адресации* к данному мячу), или
  - вызывает *сдвиг* данного мяча, или
- (ii) *снаряжение* игрока или его *партнера* вызывает *сдвиг* данного мяча,

то **игрок подвергается штрафу в один удар.**

Если данный мяч *сдвинут*, он должен быть установлен на прежнее место, если только движение данного мяча не произошло после того, как игрок начал выполнять *удар* или *замах* клюшкой для *удара*, и *удар* был выполнен.

По *Правилам* штрафа нет, если игрок случайно вызывает *сдвиг* своего мяча в следующих обстоятельствах:

- при поиске мяча, покрытого песком, или при воссоздании положения мяча, которое было изменено в процессе такого поиска, при возвращении на прежнее место *свободных помех*, перемещенных в *преграде* в процессе нахождения или идентификации мяча, при зондировании для поиска мяча, лежащего в воде в *водной преграде*, или при поиске мяча в *препятствии* или на *участке в аномальном состоянии* - Правило 12-1;

- при заделывании заглушки *лунки* или следа от мяча - Правило 16-1с;
- при измерениях - Правило 18-6;
- при поднятии мяча по *Правилу* - Правило 20-1;
- при установке мяча или установке мяча на прежнее место по *Правилу* - Правило 20-3а;
- при удалении *свободной помехи* на *паттинг-грине* - Правило 23-1;
- при удалении подвижных *препятствий* - Правило 24-1.

### 18-3. Противником, кедди или снаряжением в матчевой игре

#### а. Во время поиска

Если во время поиска мяча игрока *противник*, его *кедди* или его *снаряжение* *сдвигают* мяч игрока, касаются его или вызывают его *сдвиг*, то штрафа нет. Если данный мяч *сдвинут*, то он должен быть установлен на прежнее место.

#### б. Не во время поиска

Если, кроме как во время поиска мяча игрока, *противник*, его *кедди* или его *снаряжение* *сдвигают* мяч игрока, умышленно касаются его или вызывают его *сдвиг*, то за исключением случаев, когда *Правилами* предусмотрено иное, ***противник* подвергается штрафу в один удар**. Если данный мяч *сдвинут*, то он должен быть установлен на прежнее место.

(Игра неверным мячом - см. Правило 15-3)

(Сдвиг мяча при измерениях - см. Правило 18-6)

### 18-4. Коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет ударов

Если *коллега-соперник*, его *кедди* или его *снаряжение* *сдвигают* мяч игрока, касаются его или вызывают его *сдвиг*, то штрафа нет. Если данный мяч *сдвинут*, то он должен быть установлен на прежнее место.

(Игра неверным мячом - см. Правило 15-3)

### 18-5. Другим мячом

Если *мяч в игре*, находящийся в состоянии покоя, *сдвинут* другим мячом, движущимся после *удара*, то *сдвинутый* мяч должен быть установлен на прежнее место.

### 18-6. Мяч сдвинут при измерениях

Если мяч или маркер мяча *сдвинуты* в процессе измерения, когда игрок действовал по *Правилу* или определял применимость *Правила*, данный мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штрафа нет при условии, что движение данного мяча или маркера мяча непосредственно связано с конкретным действием по измерению. В остальных случаях применяются положения Правила 18-2, 18-3b или 18-4.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш *лунки*; игра на счет ударов - два удара.

**\*Если игрок, от которого требуется установить мяч на прежнее место, не делает этого, или если он выполняет удар по *замещающему* мячу, когда такое *замещение* по *Правилу* 18 не разрешено, то он подвергается основному штрафу за нарушение Правила 18, но дополнительного штрафа по данному *Правилу* нет.**

---

**Примечание 1:** Если мяч, который по данному *Правилу* надлежит установить на прежнее место, не является немедленно доступным, то он может быть *замещен* другим мячом.

**Примечание 2:** Если первоначальное положение мяча, который надлежит установить (или установить на прежнее место), изменилось - см. Правило 20-3b.

**Примечание 3:** Если невозможно определить место, на которое мяч надлежит установить (или установить на прежнее место), - см. Правило 20-3с.

## Правило 19. Движущийся мяч отклонен или остановлен

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 19-1. Внешним фактором

Если мяч игрока, находящийся в движении, случайно отклонен или остановлен любым *внешним фактором*, то это является *волей случая*, штрафа нет, а данный мяч должен играть, как он лежит, за исключением следующих случаев:

- a. если мяч игрока, находящийся в движении после *удара*, совершенного не на *паттинг-грине*, приходит в состояние покоя внутри любого движущегося или одушевленного *внешнего фактора* или на нем, то данный мяч должен быть на *основной части поля* или в *преграде* вброшен либо на *паттинг-грине* установлен как можно ближе к месту, находящемуся непосредственно под тем местом, где мяч пришел в состояние покоя внутри *внешнего фактора* или на нем, но не ближе к *лунке*; и
- b. если мяч игрока, находящийся в движении после *удара*, совершенного на *паттинг-грине*, отклонен или остановлен любым движущимся или одушевленным *внешним фактором*, за исключением червей, насекомых или подобных им, либо пришел в состояние покоя внутри такого *внешнего фактора* или на нем, то этот *удар* отменяется. Данный мяч должен быть установлен на прежнее место и переигран.

Если данный мяч не является немедленно доступным, то он может быть *замещен* другим мячом.

**Исключение:** Мяч, попадающий в обслуживающее или приподнявшее *флажок* лицо, или во что-либо, переносимое им, - см. Правило 17-3b.

**Примечание:** Если мяч игрока, находящийся в движении, был преднамеренно отклонен или остановлен *внешним фактором*, то:

- (a) после *удара*, совершенного откуда-либо, кроме как с *паттинг-грин*, должно быть приблизительно определено место, где данный мяч пришел бы в состояние покоя. Если это место находится:
  - (i) на *основной части поля* или в *преграде* - данный мяч должен быть вброшен как можно ближе к данному месту;
  - (ii) за *пределами гольф-поля* - игрок должен действовать по Правилу 27-1; или
  - (iii) на *паттинг-грине* - данный мяч должен быть установлен на это место.
- (b) после *удара*, совершенного на *паттинг-грине*, *удар* отменяется. Данный мяч должен быть установлен на прежнее место и переигран.

Если *внешним фактором* является *коллега-соперник* или его *кедди*, то к *коллеге-сопернику* применяется Правило 1-2.

(Мяч игрока отклонен или остановлен другим мячом - см. Правило 19-5)

## 19-2. Игроком, партнером, кедди или снаряжением

Если мяч игрока случайно отклонен или остановлен самим игроком, его *партнером*, кем-либо из их *кедди* или их *снаряжением*, то **игрок подвергается штрафу в один удар**. Мяч должен играть, как он лежит, за исключением ситуации, когда он пришел в состояние покоя на одежде или *снаряжении* (либо внутри одежды или *снаряжения*) игрока, его *партнера* или кого-либо из их *кедди*, в этом случае данный мяч должен на *основной части поля* или в *преграде* быть вброшен либо на *паттинг-грине* установлен как можно ближе к месту, находящемуся непосредственно под тем местом, где данный мяч пришел в состояние покоя на предмете одежды или *снаряжения* или внутри него, но не ближе к *лунке*.

### Исключения:

1. Мяч, попадающий в обслуживающее или приподнявшее *флажок* лицо, или во что-либо, переносимое им, - см. Правило 17-3b.
2. Вброшенный мяч - см. Правило 20-2a.

(Мяч умышленно отклонен или остановлен игроком, партнером или кедди - см. Правило 1-2)

## 19-3. Противником, кедди или снаряжением в матчевой игре

Если мяч игрока случайно отклонен или остановлен *противником*, его *кедди* или его *снаряжением*, то штрафа нет. Игрок может, до выполнения следующего удара любой из *сторон*, отменить свой удар и сыграть мяч без штрафа с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (Правило 20-5), либо он может сыграть данный мяч, как он лежит. Однако, если игрок предпочтет не отменять удар, а данный мяч пришел в состояние покоя на одежде или *снаряжении* (либо внутри одежды или *снаряжения*) *противника* или его *кедди*, то данный мяч должен на *основной части поля* или в *преграде* быть вброшен, либо на *паттинг-грине* быть установлен, как можно ближе к месту, находящемуся непосредственно под тем местом, где мяч пришел в состояние покоя на данном предмете или внутри него, но не ближе к *лунке*.

**Исключение:** Мяч, попадающий в обслуживающее или приподнявшее *флажок* лицо, или во что-либо, переносимое им, - см. Правило 17-3b.

(Мяч умышленно отклонен или остановлен противником или кедди - см. Правило 1-2)

## 19-4. Коллегой-соперником, кедди или снаряжением в игре на счет ударов

См. Правило 19-1 о мяче, отклоненном *внешним фактором*.

**Исключение:** Мяч, попадающий в обслуживающее или приподнявшее *флажок* лицо, или во что-либо, переносимое им, - см. Правило 17-3b.

## 19-5. Другим мячом

### а. Мячом, находящимся в состоянии покоя

Если мяч игрока, находящийся в движении после совершения удара, отклонен или остановлен *мячом в игре* и находящимся в состоянии покоя, то игрок должен играть свой мяч, как он лежит. В матчевой игре штрафа нет. В игре на счет ударов штрафа нет, если только оба мяча не лежали на *паттинг-грине* до совершения удара; в этом случае **игрок подвергается штрафу в два удара**.

### б. Мячом, находящимся в движении

Если мяч игрока, находящийся в движении после совершения удара не с *паттинг-грин*, отклонен или остановлен другим мячом, находящимся в движении после удара, то игрок должен играть свой мяч, как он лежит, без штрафа.

Если мяч игрока, находящийся в движении после совершения удара на *паттинг-грине*, отклонен или остановлен другим мячом, находящимся в движении после удара, то удар игрока отменяется. Данный мяч должен быть установлен на прежнее место и переигран без штрафа.

**Примечание:** Ничто в данном Правиле не превалирует над положениями Правила 10-1 (очередность игры в матчевой игре) или Правила 16-1f (выполнение удара во время движения другого мяча).

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## Ситуации и процедуры релифа

### Правило 20. Поднятие, вбрасывание и установка мяча. Игра с неверного места

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 20-1. Поднятие и маркировка

Мяч, который по *Правилам* надлежит поднять, может быть поднят игроком, его *партнером* либо иным лицом, уполномоченным игроком. В любом таком случае игрок несет ответственность за любое нарушение *Правил*.

Прежде чем мяч будет поднят по *Правилу*, требующему его установки на прежнее место, его позиция должна быть замаркирована. Если позиция мяча не замаркирована, то **игрок подвергается штрафу в один удар**, и данный мяч должен быть установлен на прежнее место. Если мяч не установлен на прежнее место, то **игрок подвергается основному штрафу за нарушение данного Правила**, но дополнительного штрафа по *Правилу* 20-1 нет.

Если мяч или маркер мяча случайно *сдвинуты* в процессе поднятия данного мяча по *Правилу* или в процессе маркировки его позиции, то данный мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штрафа нет при условии, что движение данного мяча или маркера мяча непосредственно связано с конкретным действием по маркировке позиции или поднятию данного мяча. В остальных случаях **игрок подвергается штрафу в один удар по данному Правилу или по Правилу 18-2**.

**Исключение:** Если игрок подвергается штрафу за то, что его действия не соответствовали *Правилам* 5-3 или 12-2, то дополнительного штрафа по *Правилу* 20-1 нет.

**Примечание:** Позицию мяча, который будет поднят, следует маркировать установкой маркера мяча, например, мелкой монеты или иного подобного предмета, непосредственно позади<sup>1</sup> данного мяча. Если маркер мяча мешает игре, *стойке* или *удару* другого игрока, то маркер мяча следует устанавливать на расстоянии одной или более длин головки клюшки, отмеренных в одну сторону.

---

<sup>1</sup> Предлог «позади» здесь подразумевает взгляд «от флажка», т.е. маркер следует устанавливать с дальней от флажка стороны мяча (Прим. перев.).

## 20-2. Вбрасывание и перевбрасывание

### а. Кем и как

Мяч, который по *Правилам* надлежит вбросить, должен быть брошен самим игроком. Он должен стоять прямо, держать данный мяч на высоте плеч и на расстоянии вытянутой руки, а затем отпустить его. Если мяч брошен любым другим лицом или любым другим способом, и эта ошибка не исправлена так, как это предусмотрено в Правиле 20-6, то **игрок подвергается штрафу в один удар**.

Если данный мяч, будучи брошен, касается любого лица или *снаряжения* любого игрока до или после того, как ударится о любую часть *гольф-поля* и до того, как придет в состояние покоя, то данный мяч должен быть перевброшен без штрафа. В этих обстоятельствах не ограничивается количество раз, когда мяч должен быть перевброшен.

(Действия, предпринятые для оказания влияния на позицию или движение мяча - см. Правило 1-2)

### б. Где производить вбрасывание

Когда мяч надлежит вбросить как можно ближе к определенному месту, он должен быть брошен не ближе к *лунке*, чем это конкретное место, которое, если в точности игроку не известно, должно быть определено приблизительно.

Мяч, будучи брошен, должен сначала удариться о ту часть *гольф-поля*, куда его требует вбросить применимое *Правило*. Если он брошен не таким образом, то применяются Правила 20-6 и 20-7.

### с. Когда производить перевбрасывание

Вброшенный мяч должен быть перевброшен без штрафа, если он:

- (i) скатывается в *преграду* и в ней приходит в состояние покоя;
- (ii) выкатывается из *преграды* и вне ее приходит в состояние покоя;
- (iii) закатывается на *паттинг-грин* и на нем приходит в состояние покоя;
- (iv) выкатывается *за пределы гольф-поля* и там приходит в состояние покоя;
- (v) откатывается и приходит в состояние покоя в позиции, где есть вмешательство того обстоятельства, от которого получали рельеф по Правилу 24-2b (неподвижное препятствие), Правилу 25-1 (участок в аномальном состоянии), Правилу 25-3 (неверный паттинг-грин) или Местному правилу (Правило 33-8a), либо он скатывается назад в питч-вмятину, из которой он был поднят по Правилу 25-2 (заглубившийся мяч);
- (vi) откатывается и приходит в состояние покоя более чем в двух длинах клюшки оттуда, где он сначала ударился о часть *гольф-поля*; или
- (vii) откатывается и приходит в состояние покоя ближе к *лунке*, чем:
  - (a) его первоначальная позиция или приблизительно определенная позиция (см. Правило 20-2b), если *Правилами* не разрешено иное; или
  - (b) *ближайшая точка рельефа* либо максимально достижимого рельефа (Правило 24-2, 25-1 или 25-3); или
  - (c) точка последнего пересечения первоначальным мячом границы *водной преграды* или *боковой водной преграды* (Правило 26-1).

Если мяч, будучи перевброшен, откатывается в одну из позиций, перечисленных выше, то он должен быть установлен как можно ближе к месту, где он сначала ударился о часть *гольф-поля* при перевбрасывании.

**Примечание 1:** Если мяч при вбрасывании или перебрасывании приходит в состояние покоя, но впоследствии *сдвигается*, то данный мяч должен играть, как он лежит, если только не применяются положения какого-либо иного *Правила*.

**Примечание 2:** Если мяч, который надлежит перебросить или установить по данному *Правилу*, не является немедленно доступным, то он может быть *замещен* другим мячом.

(Использование зоны вбрасывания – см. Приложение 1, часть А, раздел б)

### 20-3. Установка мяча. Установка мяча на прежнее место

#### а. Кем и где

Мяч, который по *Правилам* надлежит установить, должен быть установлен игроком либо его *партнером*.

Мяч, который по *Правилам* надлежит установить на прежнее место, должен быть установлен на прежнее место кем-либо из перечисленных ниже: (i) лицом, которое подняло или *сдвинуло* данный мяч; (ii) игроком или (iii) *партнером* игрока. Данный мяч должен быть установлен на то место, с которого он был поднят или *сдвинут*. Если данный мяч установлен (или установлен на прежнее место) любым другим лицом, и эта ошибка не исправлена так, как это предусмотрено в *Правиле 20-6*, то **игрок подвергается штрафу в один удар**. В любом таком случае игрок несет ответственность за любое другое нарушение *Правил*, которое происходит в результате этой установки мяча (или установки мяча на прежнее место).

Если мяч или маркер мяча случайно *сдвинуты* в процессе установки данного мяча (или установки мяча на прежнее место), то данный мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штрафа нет при условии, что движение данного мяча или маркера мяча непосредственно связано с конкретным действием по установке данного мяча (или установке мяча на прежнее место) или удалению маркера мяча. В остальных случаях **игрок подвергается штрафу в один удар по *Правилу 18-2* или *20-1***.

Если мяч, который надлежит установить на прежнее место, установлен не на то место, с которого он был поднят или *сдвинут*, и эта ошибка не исправлена так, как предусмотрено *Правилом 20-6*, то **игрок подвергается основному штрафу в виде проигрыша лунки в матчевой игре или в два удара в игре на счет ударов за нарушение применимого *Правила***.

#### б. Положение мяча, который надлежит установить (или установить на прежнее место), изменилось

Если первоначальное положение мяча, который надлежит установить (или установить на прежнее место), изменилось<sup>2</sup>, то:

- (i) за исключением установки в *преграде*, данный мяч должен быть установлен в ближайшее положение, максимально сходное с первоначальным положением, которое находится не дальше одной длины клюшки от первоначального положения, не ближе к *лунке* и не в *преграде*;
- (ii) в *водной преграде*: данный мяч должен быть установлен в соответствии с пунктом (i) выше за исключением того, что данный мяч должен быть установлен в этой *водной преграде*;
- (iii) в *бункере*: первоначальное положение мяча должно быть воссоздано настолько точно, насколько возможно, и данный мяч должен быть установлен в это положение.

**Примечание:** Если первоначальное положение мяча, который надлежит установить (или установить на прежнее место), изменилось, и невозможно определить место, куда надлежит

---

<sup>2</sup> Под «положением» мяча понимается состояние того места, в котором лежит или лежал мяч (Прим. перев.).

установить (или установить на прежнее место) данный мяч, то применяется Правило 20-3b, если первоначальное положение мяча известно, и применяется Правило 20-3с, если первоначальное положение мяча не известно.

Исключение: Если игрок ищет или идентифицирует мяч, покрытый песком, - см. Правило 12-1a.

### **с. Невозможно определить место**

Если невозможно определить место, куда надлежит установить (или установить на прежнее место) мяч, то:

- (i) на *основной части поля*: данный мяч должен быть брошен как можно ближе к тому месту, где он лежал, но не в *преграде* или не на *паттинг-грине*;
- (ii) в *преграде*: данный мяч должен быть брошен в *преграде* как можно ближе к тому месту, где он лежал;
- (iii) на *паттинг-грине*: данный мяч должен быть установлен как можно ближе к месту, где он лежал, но не в *преграде*.

**Исключение:** При возобновлении игры (Правило 6-8d), если невозможно точно определить место, куда надлежит установить данный мяч, то оно должно быть определено приблизительно, и данный мяч установлен на такое приблизительное место.

### **d. Мяч не приходит в состояние покоя на месте**

Если мяч после установки не приходит в состояние покоя на том месте, на котором он был установлен, то штрафа нет, и данный мяч должен быть установлен на прежнее место. Если он по-прежнему не приходит в состояние покоя на этом месте, то:

- (i) за исключением установки в *преграде*, он должен быть установлен на ближайшее место, на которое его можно установить в состояние покоя, и которое находится не ближе к *лунке* и не в *преграде*;
- (ii) в *преграде*: он должен быть установлен в *преграде* на ближайшее место, куда его можно установить в состояние покоя, и которое находится не ближе к *лунке*.

Если мяч после установки приходит в состояние покоя на том месте, на которое он установлен, но впоследствии *сдвигается*, то штрафа нет, и данный мяч должен играть, как он лежит, если только не применяются положения какого-либо иного *Правила*.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛ 20-1, 20-2 или 20-3:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

\*Если игрок выполняет удар по замещающему (по одному из этих Правил) мячу, когда такое замещение не разрешено, то он подвергается основному штрафу за нарушение данного Правила, но дополнительного штрафа по данному Правилу нет. Если игрок вбрасывает мяч ненадлежащим образом и играет с неверного места или если мяч был введен в игру лицом, которому это не разрешено Правилами, и затем мяч сыгран с неверного места, см. Примечание 3 к Правилу 20-7с.

## **20-4. Когда брошенный, установленный или установленный на прежнее место мяч находится в игре**

Если мяч игрока, находившийся в *игре*, был поднят, он опять становится *мячом в игре* после того, как брошен или установлен. Мяч, который был установлен на прежнее место, находится в *игре*, независимо от того, был или не был удален маркер мяча.

*Замещающий мяч* становится *мячом в игре*, когда он был брошен или установлен.

(Неправомерно замещающий мяч - см. Правило 15-2)

(Поднятие неправомерно замещающего, брошенного или установленного мяча - см. Правило 20-6)

## 20-5. Выполнение следующего удара оттуда, откуда был выполнен предыдущий удар

Если игрок предпочитает или от него требуется выполнить свой следующий *удар* оттуда, откуда был выполнен предыдущий *удар*, то он должен действовать следующим образом:

- (a) На площадке-ти: Мяч, которым надлежит сыграть, должен быть сыгран из пределов *площадки-ти*. Он может быть сыгран с любого места в пределах *площадки-ти*, и может быть приподнят над поверхностью.
- (b) На основной части поля: Мяч, которым надлежит сыграть, должен быть брошен, и при вбрасывании должен сначала удариться о часть *гольф-поля*, являющуюся *основной частью гольф-поля*.
- (c) В преграде: Мяч, которым надлежит сыграть, должен быть брошен, и при вбрасывании должен сначала удариться о часть *гольф-поля*, находящуюся в *преграде*.
- (d) На паттинг-грине: Мяч, которым надлежит сыграть, должен быть установлен на *паттинг-грине*.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 20-5:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## 20-6. Поднятие неправомерно замещающего, брошенного или установленного мяча

Мяч, неправомерно *замещающий*, брошенный или установленный в неверном месте или иным образом не в соответствии с *Правилами*, но не сыгранный, может быть поднят без штрафа, и игрок должен далее действовать правомерным образом.

## 20-7. Игра с неверного места

### а. Общие положения

Игрок сыграл с неверного места, если он выполнил *удар* по своему мячу, находящемуся *в игре*:

- (i) на той части *гольф-поля*, где *Правила* не разрешают выполнять *удар* либо вбрасывать или устанавливать мяч; или
- (ii) когда *Правила* требуют, чтобы брошенный мяч был перевброшен, а *сдвинутый* мяч был установлен на прежнее место.

**Примечание:** Для мяча, сыгранного снаружи *площадки-ти* либо с неверной *площадки-ти* - см. Правило 11-4.

### б. Матчевая игра

Если игрок выполняет *удар* с неверного места, **он проигрывает лунку.**

### с. Игра на счет ударов

Если участник выполняет *удар* с неверного места, **он подвергается штрафу в два удара по применимому *Правилу***. Он должен доиграть лунку мячом, сыгранным с неверного места, без исправления своей ошибки, при условии, что он не совершил серьезного нарушения (см. Примечание 1).

Если *участнику* становится известно, что он сыграл с неверного места, и он полагает, что возможно совершил серьезное нарушение, он должен до выполнения удара со следующей площадки-ти доиграть лунку вторым мячом, сыгранным в соответствии с *Правилами*. Если разыгрываемая лунка, является последней лункой раунда, он должен, прежде чем покинет *паттинг-грин*, объявить, что он будет доигрывать лунку вторым мячом, сыгранным в соответствии с *Правилами*.

Если *участник* сыграл вторым мячом, он должен изложить *Комитету* факты прежде, чем сдаст свою счетную карточку; если он не сделает этого, то он **дисквалифицируется**. *Комитет* должен определить, совершил ли *участник* серьезное нарушение применимого *Правила*. Если совершил, то засчитывается счет игры вторым мячом, и **участник должен добавить два штрафных удара** к своему счету игры этим мячом. Если *участник* совершил серьезное нарушение и не исправил его так, как описано выше, то он **дисквалифицируется**.

**Примечание 1:** Считается, что *участник* совершил серьезное нарушение применимого *Правила*, если, по мнению *Комитета*, *участник* получил существенное преимущество в результате игры с неверного места.

**Примечание 2:** Если *участник* играет вторым мячом по *Правилу 20-7с*, и принимается решение не засчитывать результат игры этим мячом, то *удары*, выполненные по нему, и *штрафные удары*, которым *участник* подвергся исключительно при игре этим мячом, не учитываются. Если принимается решение засчитывать результат игры вторым мячом, то *удар*, выполненный с неверного места, и все последующие *удары*, выполненные по первоначальному мячу, включая *штрафные удары*, которым *участник* подвергся исключительно при игре этим мячом, не учитываются.

**Примечание 3:** Если игрок подвергается штрафу за выполнение удара с неверного места, то нет дополнительного штрафа за:

- (a) замещение мяча, когда это не разрешено;
- (b) вбрасывание мяча, когда *Правила* требуют, чтобы он был установлен, или за установку мяча, когда *Правила* требуют, чтобы он был брошен;
- (c) вбрасывание мяча ненадлежащим образом; или
- (d) ввод мяча в игру лицом, которому это не разрешено делать по *Правилам*.

## Правило 21. Очистка мяча

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

На *паттинг-грине* мяч может быть очищен, когда он поднят по *Правилу 16-1b*. В любом другом месте мяч, когда он поднят, может быть очищен, за исключением случаев, когда мяч был поднят:

- a. Для определения того, пригоден ли он для игры (*Правило 5-3*);
- b. Для идентификации (*Правило 12-2*), и в этом случае он может быть очищен только в той степени, которая необходима для идентификации; или
- c. Потому что он помогает или мешает игре (*Правило 22*).

Если игрок очищает свой мяч во время игры на лунке иначе, чем предусмотрено в данном *Правиле*, то он **подвергается штрафу в один удар**, и данный мяч, если он поднят, должен быть установлен на прежнее место.

Если игрок, от которого требуется установить мяч на прежнее место, не делает этого, то он подвергается основному штрафу по применимому *Правилу*, но дополнительного штрафа по Правилу 21 нет.

Исключение: Если игрок подвергается штрафу за то, что его действия не соответствовали Правилам 5-3, 12-2 или 22, то дополнительного штрафа по Правилу 21 нет.

## Правило 22. Мяч, помогающий или мешающий игре

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 22-1. Мяч, помогающий игре

За исключением случая, когда мяч находится в движении, если игрок считает, что мяч может помочь любому другому игроку, он может:

- a. Поднять данный мяч, если это его мяч; или
- b. Сделать так, чтобы любой другой мяч был поднят.

Поднятый по данному Правилу мяч должен быть установлен на прежнее место (см. Правило 20-3). Данный мяч не должен быть очищен, если только он не лежит на *паттинг-грине* (см. Правило 21).

В игре на счет ударов, если от игрока требуется поднять его мяч, он может первым сыграть данный мяч вместо того, чтобы поднимать его.

Если в игре на счет ударов *Комитет* определит, что участники договорились не поднимать мяч, который мог бы помочь игре любого участника, то они дисквалифицируются.

Примечание: Если другой мяч находится в движении, то мяч, который может оказать влияние на его движение, не должен быть поднят.

#### 22-2. Мяч, мешающий игре

За исключением случая, когда мяч находится в движении, если игрок считает, что другой мяч может помешать его игре, то он может сделать так, чтобы этот мяч был поднят.

Поднятый по данному Правилу мяч должен быть установлен на прежнее место (см. Правило 20-3). Данный мяч не должен быть очищен, если только он не лежит на *паттинг-грине* (см. Правило 21).

В игре на счет ударов, если от игрока требуется поднять его мяч, он может первым сыграть данный мяч вместо того, чтобы поднимать его.

**Примечание 1:** Кроме как на *паттинг-грине* игрок не может поднимать свой мяч только потому, что считает, что этот мяч может помешать игре другого игрока. Если игрок поднимает свой мяч, когда его об этом не просят, то он подвергается штрафу в один удар за нарушение *Правила 18-2*, но дополнительного штрафа по Правилу 22 нет.

**Примечание 2:** Если другой мяч находится в движении, то мяч, который может оказать влияние на его движение, не должен быть поднят.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## Правило 23. Свободные помехи

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 23-1. Релиф

За исключением ситуации, когда и *свободная помеха*, и мяч лежат в одной и той же *преграде* либо касаются одной и той же *преграды*, любая *свободная помеха* может быть удалена без штрафа.

Если мяч лежит где-либо, кроме как на *паттинг-грине*, и удаление игроком *свободной помехи* вызывает *сдвиг* данного мяча, то применяется Правило 18-2.

На *паттинг-грине*, если мяч или маркер мяча случайно *сдвинуты* в процессе удаления игроком *свободной помехи*, то данный мяч или маркер мяча должны быть установлены на прежнее место. Штрафа нет при условии, что движение данного мяча или маркера мяча непосредственно связано с удалением *свободной помехи*. В остальных случаях **игрок подвергается штрафу в один удар по Правилу 18-2**.

Если мяч находится в движении, то *свободная помеха*, которая может оказать влияние на движение данного мяча, не должна быть удалена.

**Примечание:** Если мяч лежит в *преграде*, то игрок не должен трогать или перемещать любую *свободную помеху*, лежащую в этой же *преграде* или касающуюся этой же *преграды* - см. Правило 13-4с.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

(Поиск мяча в преграде - см. Правило 12-1)

(Касание линии патта - см. Правило 16-1а)

## Правило 24. Препятствия

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 24-1. Подвижное препятствие

Игрок может без штрафа воспользоваться рельефом от подвижного *препятствия* следующим образом:

- a. Если мяч не лежит внутри *препятствия* или на нем, то *препятствие* может быть удалено. Если мяч *сдвигается*, то он должен быть установлен на прежнее место, и штрафа нет при условии, что движение данного мяча непосредственно связано с удалением *препятствия*. В остальных случаях применяется Правило 18-2.
- b. Если мяч лежит внутри *препятствия* или на нем, то данный мяч может быть поднят, а *препятствие* удалено. Данный мяч на *основной части поля* или в *преграде* должен быть вброшен, а на *паттинг-грине* установлен как можно ближе к месту, находящемуся непосредственно под тем местом, где данный мяч лежал внутри *препятствия* или на нем, но не ближе к *лунке*.

Поднятый по данному *Правилу* мяч может быть очищен.

Если мяч находится в движении, то *препятствие*, которое может оказать влияние на движение данного мяча, не должно быть перемещено, если только это не *снаряжение* любого игрока либо обслуживаемый, удаленный или приподнятый *флажок*.

(Оказание влияния на мяч - см. Правило 1-2)

**Примечание:** Если мяч, который надлежит вбросить или установить по данному *Правилу*, не является немедленно доступным, то он может быть *замещен* другим мячом.

## 24-2. Неподвижное препятствие

### а. Вмешательство

Вмешательство неподвижного *препятствия* происходит, когда мяч лежит внутри *препятствия* или на нем либо когда *препятствие* вмешивается в *стойку* игрока или область его предполагаемого свинга. Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, то вмешательство также происходит, если расположенное на *паттинг-грине* неподвижное *препятствие* находится на его *линии патта*. В остальных случаях, нахождение на *линии игры* само по себе не является вмешательством по данному *Правилу*.

### б. Релиф

За исключением случаев, когда мяч находится в *водной преграде* или в *боковой водной преграде*, при вмешательстве неподвижного *препятствия* игрок может воспользоваться рельефом следующим образом:

- (i) На основной части поля: Если мяч лежит на *основной части поля*, то игрок должен поднять данный мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки рельефа* и не ближе этой точки к лунке. *Ближайшая точка рельефа* не должна находиться в *преграде* или на *паттинг-грине*. Когда мяч вбрасывается в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки рельефа*, данный мяч должен сначала удариться о часть *гольф-поля* в том месте, в котором отсутствует вмешательство неподвижного *препятствия*, и которое находится не в *преграде* и не на *паттинг-грине*.
- (ii) В бункере: Если мяч находится в *бункере*, игрок должен поднять данный мяч и вбросить его:
  - (a) Без штрафа, в соответствии с пунктом (i) выше, за исключением того, что *ближайшая точка рельефа* должна находиться в этом *бункере*, и данный мяч должен быть вброшен в этом *бункере*; или
  - (b) **Со штрафом в один удар** вне этого *бункера* в таком месте, чтобы точка, где лежал данный мяч, оказалась на прямой линии между *лункой* и местом вбрасывания, при этом мяч может быть вброшен на любом расстоянии позади этого *бункера*.
- (iii) На паттинг-грине: Если мяч лежит на *паттинг-грине*, то игрок должен поднять данный мяч и установить его без штрафа на *ближайшую точку рельефа*, которая находится не в *преграде*. *Ближайшая точка рельефа* может при этом находиться вне *паттинг-грины*.
- (iv) На площадке-ти: Если мяч лежит на *площадке-ти*, то игрок должен поднять данный мяч и вбросить его без штрафа в соответствии с пунктом (i) выше.

Поднятый по данному *Правилу* мяч может быть очищен.

(Мяч откатывается в позицию, где имеется вмешательство того обстоятельства, от которого получали рельеф, - см. Правило 20-2с(v))

**Исключение:** Игрок не может воспользоваться рельефом по данному Правилу, если (а) вмешательство чего-либо иного, кроме неподвижного *препятствия*, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (b) вмешательство неподвижного *препятствия* возникнет только при использовании явно необоснованного удара либо использования *стойки*, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

**Примечание 1:** Если мяч находится в *водной преграде* (в том числе в *боковой водной преграде*), то при вмешательстве неподвижного *препятствия* игрок не может воспользоваться рельефом. Игрок должен играть данный мяч, как он лежит, либо действовать по Правилу 26-1.

**Примечание 2:** Если мяч, который надлежит вбросить или установить по данному Правилу, не является немедленно доступным, то он может быть *замещен* другим мячом.

**Примечание 3:** *Комитет* может принять Местное правило, указывающее, что игрок должен определять *ближайшую точку рельефа*, не пересекая *препятствие* поверх, сквозь или под ним.

### 24-3. Мяч в препятствии не найден

Это является вопросом установления факта, находится ли в *препятствии* мяч, который не был найден после того, как он был пробит в сторону *препятствия*. Для того, чтобы применять данное Правило, должны иметься знание или уверенность, что мяч находится в этом *препятствии*. В отсутствие такого знания или уверенности игрок должен действовать по Правилу 27-1.

#### а. Мяч не найден в подвижном препятствии

Если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится в подвижном *препятствии*, то игрок может *заменить* его другим мячом и воспользоваться рельефом без штрафа по данному Правилу. Если он предпочтет поступить таким образом, то он должен удалить *препятствие* и на *основной части поля* или в *преграде* вбросить, а на *паттинг-грине* установить мяч как можно ближе к месту, находящемуся непосредственно под тем местом, где данный мяч в последний раз пересек внешний контур подвижного *препятствия*, но не ближе к *лунке*.

#### б. Мяч не найден в неподвижном препятствии

Если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится в неподвижном *препятствии*, то игрок может воспользоваться рельефом по данному Правилу. Если он предпочтет поступить таким образом, то должно быть определено место, где данный мяч в последний раз пересек внешний контур *препятствия*, и в целях применения данного Правила считается, что данный мяч лежит на этом месте, а игрок должен действовать следующим образом:

- (i) На основной части поля: Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур неподвижного *препятствия* в месте, находящемся на *основной части поля*, то игрок может *заменить* его другим мячом без штрафа и воспользоваться рельефом так, как предписано в Правиле 24-2b(i).
- (ii) В бункере: Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур неподвижного *препятствия* в месте, находящемся в *бункере*, то игрок может *заменить* его другим мячом без штрафа и воспользоваться рельефом так, как предписано в Правиле 24-2b(ii).
- (iii) В водной преграде (в том числе в боковой водной преграде): Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур неподвижного *препятствия* в месте, находящемся в *водной преграде*, то игрок не имеет права на рельеф без штрафа. Игрок должен действовать по Правилу 26-1.
- (iv) На паттинг-грине: Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур неподвижного *препятствия* в месте, находящемся на *паттинг-грине*, то игрок может *заменить* его другим мячом без штрафа и воспользоваться рельефом так, как предписано в Правиле 24-2b(iii).

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:**

**Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.**

---

## Правило 25. Участок в аномальном состоянии, заглубившийся мяч и неверный паттинг-грин

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 25-1. Участок в аномальном состоянии

#### а. Вмешательство

Вмешательство *участка в аномальном состоянии* происходит, когда мяч лежит на таком участке или касается его, либо если такой участок вмещается в *стойку* игрока или область его предполагаемого свинга. Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, то вмешательство также происходит, если расположенный на *паттинг-грине* *участок в аномальном состоянии* находится на его *линии патта*. В остальных случаях нахождение на *линии игры* само по себе не является вмешательством по данному Правилу.

**Примечание:** *Комитет* может принять Местное правило, указывающее, что вмешательство *участка в аномальном состоянии* в *стойку* игрока само по себе не считается вмешательством по данному Правилу.

#### б. Релиф

За исключением случаев, когда мяч находится в *водной преграде* или в *боковой водной преграде*, при вмешательстве *участка в аномальном состоянии* игрок может воспользоваться рельефом следующим образом:

- (i) **На основной части поля:** Если мяч лежит на *основной части поля*, то игрок должен поднять данный мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки рельефа* и не ближе этой точки к *лунке*. *Ближайшая точка рельефа* не должна находиться в *преграде* или на *паттинг-грине*. Когда мяч вбрасывается в пределах одной длины клюшки от *ближайшей точки рельефа*, данный мяч должен сначала удариться о часть *гольф-поля* в таком месте, в котором отсутствует вмешательство *участка в аномальном состоянии*, и которое находится не в *преграде* и не на *паттинг-грине*.
- (ii) **В бункере:** Если мяч находится в *бункере*, игрок должен поднять данный мяч и вбросить его:
  - (a) Без штрафа, в соответствии с пунктом (i) выше, с тем отличием, что *ближайшая точка рельефа* должна находиться в этом *бункере*, и данный мяч должен быть вброшен в этом *бункере* либо, если полный рельеф невозможен, то как можно ближе к месту, где лежал данный мяч, на части *гольф-поля* в этом *бункере*, которое позволяет получить максимально достижимый рельеф от *участка в аномальном состоянии*, но не ближе к *лунке*;
  - (b) **Со штрафом в один удар** вне этого *бункера* в таком месте, чтобы точка, где лежал данный мяч, оказалась на прямой линии между *лункой* и местом вбрасывания, при этом мяч может быть вброшен на любом расстоянии позади этого *бункера*.
- (iii) **На паттинг-грине:** Если мяч лежит на *паттинг-грине*, то игрок должен поднять данный мяч и установить его без штрафа на *ближайшую точку рельефа*, которая находится не в *преграде*, либо, если полный рельеф невозможен, то установить мяч в ближайшей позиции

к той, где он лежал, которая позволяет получить максимально достижимый рельеф от участка в аномальном состоянии, но не ближе к лунке и не в преграде. Ближайшая точка рельефа или максимально достижимого рельефа может находиться вне паттинг-рина.

- (iv) На площадке-ти: Если мяч лежит на площадке-ти, то игрок должен поднять данный мяч и вбросить его без штрафа в соответствии с пунктом (i) выше.

Поднятый по Правилу 25-1b мяч может быть очищен.

(Мяч откатился в позицию, в которой имеется вмешательство того обстоятельства, от которого получали рельеф, - см. Правило 20-2c(v))

**Исключение:** Игрок не может воспользоваться рельефом по данному Правилу, если (a) вмешательство чего-либо иного, кроме участка в аномальном состоянии, делает выполнение удара явно неосуществимым, или (b) вмешательство участка в аномальном состоянии возникнет только при использовании явно необоснованного удара либо использовании стойки, свинга или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

**Примечание 1:** Если мяч находится в водной преграде (в том числе в боковой водной преграде), то при вмешательстве участка в аномальном состоянии игрок не имеет права на рельеф без штрафа. Игрок должен играть данный мяч, как он лежит (если только это не запрещено Местным правилом), либо действовать по Правилу 26-1.

**Примечание 2:** Если мяч, который надлежит вбросить или установить по данному Правилу, не является немедленно доступным, то он может быть замещен другим мячом.

### **с. Мяч на участке в аномальном состоянии не найден**

Это является вопросом установления факта, находится ли мяч на участке в аномальном состоянии после того, как он был пробит в сторону такого участка и не был найден. Для того, чтобы применять данное Правило, должны иметься знание или уверенность, что данный мяч находится на участке в аномальном состоянии. В отсутствие такого знания или уверенности игрок должен действовать по Правилу 27-1.

Если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится на участке в аномальном состоянии, то игрок может воспользоваться рельефом по данному Правилу. Если он предпочтет поступить данным образом, то должно быть определено место, где данный мяч в последний раз пересек внешний контур участка в аномальном состоянии, и в целях применения данного Правила считается, что данный мяч лежит на этом месте, а игрок должен действовать следующим образом:

- (i) На основной части поля: Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур участка в аномальном состоянии в месте, находящемся на основной части поля, то игрок может заменить его другим мячом без штрафа и воспользоваться рельефом так, как предписано в Правиле 25-1b(i).
- (ii) В бункере: Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур участка в аномальном состоянии в месте, находящемся в бункере, то игрок может заменить его другим мячом без штрафа и воспользоваться рельефом так, как предписано в Правиле 25-1b(ii).
- (iii) В водной преграде (в том числе в боковой водной преграде): Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур участка в аномальном состоянии в месте, находящемся в водной преграде, то игрок не имеет права на рельеф без штрафа. Игрок должен действовать по Правилу 26-1.

- (iv) На паттинг-грине: Если данный мяч в последний раз пересек внешний контур участка в аномальном состоянии в месте, находящемся на паттинг-грине, то игрок может заменить его другим мячом без штрафа и воспользоваться рельефом так, как предписано в Правиле 25-1b(iii).

## 25-2. Заглубившийся мяч

Если мяч игрока оказался заглубившимся в любой коротко стриженной области на основной части поля, то он может быть без штрафа поднят, очищен и вброшен как можно ближе к месту, где он лежал, но не ближе к лунке. Данный мяч, будучи вброшен, должен сначала удариться о часть гольф-поля, являющуюся основной частью гольф-поля.

**Примечание 1:** Мяч является «заглубившимся», если он находится в своей собственной питч-вмятине, и часть этого мяча находится ниже уровня земли. Мячу не надлежит непременно соприкоснуться с почвой (т.е. между мячом и почвой может находиться трава, свободные помехи и подобное им).

**Примечание 2:** «Коротко стриженная область» означает любую область гольф-поля, где трава пострижена до высоты фервея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

**Примечание 3:** Комитет может принять Местное правило, как предусмотрено Приложением I, позволяющее игроку без штрафа получить рельеф для мяча, заглубившегося в любом месте на основной части поля.

## 25-3. Неверный паттинг-грин

### а. Вмешательство

Вмешательство неверного паттинг-грин происходит, когда мяч находится на неверном паттинг-грине. Вмешательство в стойку игрока или область его предполагаемого свинга само по себе не является вмешательством по данному Правилу.

### б. Релиф

Если мяч игрока лежит на неверном паттинг-грине, то игрок не должен играть данный мяч, как он лежит. Игрок должен воспользоваться рельефом без штрафа следующим образом:

Игрок должен поднять данный мяч и вбросить его в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки рельефа и не ближе к лунке, чем эта точка. Ближайшая точка рельефа не должна находиться в преграде или на паттинг-грине. При вбрасывании данного мяча в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки рельефа данный мяч должен сначала удариться о часть гольф-поля в том месте, в котором отсутствует вмешательство неверного паттинг-грин, и которое находится не в преграде и не на паттинг-грине. Поднятый по данному Правилу мяч может быть очищен.

---

### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## Правило 26. Водные преграды (включая боковые водные преграды)

### Определения

Термины, выделенные курсивом, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

## 26-1. Релиф для мяча в водной преграде

Это является вопросом установления факта, находится ли в *водной преграде* мяч, который не был найден после того, как он был пробит в сторону этой *преграды*. В отсутствие знания или уверенности, что мяч находится в *водной преграде* после того, как он был пробит в сторону этой *преграды*, но не был найден, игрок должен действовать по Правилу 27-1.

Если мяч найден в *водной преграде* или если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится в *водной преграде* (вне зависимости от того, лежит данный мяч в воде или нет), то игрок может **со штрафом в один удар**:

- a. Действовать в соответствии с положением Правила 27-1 об ударе и расстоянии, играя мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5); или
- b. Вбросить мяч позади<sup>3</sup> этой *водной преграды* в таком месте, чтобы точка последнего пересечения мячом границы *водной преграды* оказалась на прямой линии между *лункой* и местом вбрасывания, при этом мяч может быть брошен на любом расстоянии позади этой *водной преграды*; или
- c. В качестве дополнительной опции, доступной, только если данный мяч в последний раз пересек границу *боковой водной преграды*, - вбросить мяч вне этой *водной преграды*, не ближе к *лунке* и в пределах двух длин клюшки от (i) точки, где первоначальный мяч в последний раз пересек границу этой *водной преграды*, или от (ii) точки на противоположной границе этой *водной преграды*, равноудаленной от *лунки*.

Действуя по данному Правилу, игрок может поднять и очистить свой мяч или *заменить* его.

(Запрещенные действия, когда мяч находится в преграде - см. Правило 13-4)

(Мяч, движущийся в воде в водной преграде, - см. Правило 14-6)

## 26-2. Мяч сыгран в пределах водной преграды

### а. Мяч приходит в состояние покоя в этой же или в другой водной преграде

Если мяч, сыгранный из пределов *водной преграды*, после *удара* приходит в состояние покоя в этой же самой или другой *водной преграде*, то игрок может:

- (i) **со штрафом в один удар** сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого был выполнен последний *удар* вне *водной преграды* (см. Правило 20-5); или
- (ii) действовать по Правилу 26-1а, 26-1b, либо, если это применимо, по Правилу 26-1с, подвергаясь **штрафу в один удар по этому Правилу**. Для целей применения Правил 26-1b или 26-1с точкой-ориентиром является точка, где первоначальный мяч последний раз пересек границу той *преграды*, в которой он лежит.

**Примечание:** Если игрок действует по Правилу 26-1а, вбрасывая мяч в *преграде* как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч, но предпочитает не играть вброшенным мячом, то он может затем действовать в соответствии с пунктом (i) выше, Правилу 26-1b или, если применимо, Правилу 26-1с. Если он поступает таким образом, то **он подвергается совокупному штрафу в два удара**: штрафу в один удар за действия по Правилу 26-1а и дополнительному штрафу в один удар за последующие действия по пункту (i) выше, по Правилу 26-1b или Правилу 26-1с.

---

<sup>3</sup> Предлог «позади» подразумевает взгляд «от флажка», т. е. в данном случае - на дальнем от флажка берегу (или стороне) водной преграды (Прим. перев.).

## **в. Мяч потерянный или неиграемый вне водной преграды либо мяч за пределами гольф-поля**

Если мяч, сыгранный из пределов *водной преграды*, *потерян* или сочтен неиграемым вне *водной преграды* либо оказался *за пределами гольф-поля*, то игрок может, добавив себе **штраф в один удар по Правилу 27-1 или 28а**, сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к тому месту в *преграде*, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

Если игрок предпочитает не играть мяч с этого места, то он может:

- (i) **добавить дополнительный штраф в один удар** (что составит в совокупности два *штрафных удара*) и сыграть мячом с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого был выполнен последний *удар вне водной преграды* (см. Правило 20-5); или
- (ii) действовать по Правилу 26-1b либо, если это применимо, по Правилу 26-1c, **добавив дополнительный штраф в один удар**, предписанный этим Правилем (что составит в совокупности два *штрафных удара*), и используя в качестве точки-ориентира ту точку, где первоначальный мяч последний раз пересек границу *преграды* перед тем, как прийти в состояние покоя в данной *преграде*.

**Примечание 1:** Когда игрок действует по Правилу 26-2b, от него не требуется вбрасывать мяч по Правилу 27-1 или 28а. Если он все же вбрасывает мяч, то от него не требуется играть этим мячом. В качестве альтернативы он может действовать по пункту (i) или (ii) выше. Если он поступает таким образом, то **он подвергается совокупному штрафу в два удара:** штрафу в один удар по Правилу 27-1 или 28а и дополнительному штрафу в один удар за последующие действия по пункту (i) или (ii) выше.

**Примечание 2:** Если сыгранный из пределов *водной преграды* мяч сочтен неиграемым вне этой *преграды*, то ничто в Правиле 26-2b не препятствует игроку действовать по Правилу 28b или с.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:**

**Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.**

---

## **Правило 27. Потерянный мяч или мяч за пределами гольф-поля. Временный мяч**

### **Определения**

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### **27-1. Удар и расстояние. Мяч за пределами гольф-поля. Мяч не найден в течение пяти минут**

#### **а. Действия по процедуре «удар и расстояние»**

В любое время игрок может **со штрафом в один удар** сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5), то есть действовать со штрафом в виде удара и расстояния.

За исключением случаев, когда *Правилами* предусмотрено иное, если игрок выполняет *удар* по мячу с места, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч, то считается, что он действует **со штрафом в виде удара и расстояния**.

## **b. Мяч за пределами гольф-поля**

Если мяч находится *за пределами гольф-поля*, то игрок должен **со штрафом в один удар** сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

## **c. Мяч не найден в течение пяти минут**

Если мяч является *потерянным* в результате того, что он не найден или не идентифицирован игроком как свой в течение пяти минут после того, как *сторона* игрока либо его *кедди* или *кедди* его *партнера* начали искать этот мяч, то игрок должен **со штрафом в один удар** сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

**Исключение:** Если имеются знание или уверенность, что первоначальный мяч, который не был найден, был перемещен *внешним фактором* (Правило 18-1), находится в *препятствии* (Правило 24-3), находится на *участке в аномальном состоянии* (Правило 25-1) или находится в *водной преграде* (Правило 26-1), то игрок может действовать по применимому *Правилу*.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА 27-1:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## **27-2. Временный мяч**

### **a. Процедура**

Если мяч может оказаться *потерян* вне *водной преграды* или может оказаться *за пределами гольф-поля*, то в целях экономии времени игрок может временно играть другим мячом в соответствии с *Правилом 27-1*. Игрок должен:

- (i) объявить своему *противнику* в матчевой игре, либо своему *маркеру* или *коллеге-сопернику* в игре на счет, что он намеревается играть *временным мячом*; и
- (ii) сыграть *временным мячом* прежде, чем он или его *партнер* пойдут вперед, чтобы искать первоначальный мяч.

Если игрок не выполнит вышеперечисленные требования до того, как сыграет другим мячом, то такой мяч не является *временным мячом*, а становится мячом в игре **со штрафом в виде удара и расстояния** (Правило 27-1); первоначальный мяч является *потерянным*.

(Очередность игры с площадки-ти - см. Правило 10-3)

**Примечание:** Если *временный мяч*, сыгранный по *Правилу 27-2a*, может оказаться *потерян* вне *водной преграды* или оказаться *за пределами гольф-поля*, то игрок может сыграть другим *временным мячом*. Если сыгран другой *временный мяч*, то он так же соотносится с предыдущим *временным мячом*, как первый *временный мяч* соотносится с первоначальным мячом.

### **b. Когда временный мяч становится мячом в игре**

Игрок может играть *временным мячом*, пока он не достигнет места, где вероятно находится первоначальный мяч. Если он выполняет *удар по временному мячу* с места, где вероятно находится первоначальный мяч, или с точки, расположенной ближе к *лунке*, чем это место, то первоначальный мяч является *потерянным*, а *временный мяч* становится мячом в игре **со штрафом в виде удара и расстояния** (Правило 27-1).

Если первоначальный мяч *потерян* вне *водной преграды* или оказался *за пределами гольф-поля*, то *временный мяч* становится мячом в игре **со штрафом в виде удара и расстояния** (Правило 27-1).

Исключение: Если имеются знание или уверенность, что первоначальный мяч, который не был найден, был перемещен *внешним фактором* (Правило 18-1), или находится в *препятствии* (Правило 24-3), или находится на *участке в аномальном состоянии* (Правило 25-1с), то игрок может действовать по применимому *Правилу*.

### с. Когда надлежит отказаться от игры временным мячом

Если первоначальный мяч не *потерян* и не оказался *за пределами гольф-поля*, то игрок должен отказаться от игры *временным мячом* и продолжить игру первоначальным мячом. Если имеются знание или уверенность, что первоначальный мяч находится в *водной преграде*, то игрок может действовать в соответствии с *Правилом 26-1*. В той и в другой ситуации, если игрок выполняет *удары по временному мячу*, то он играет *неверным мячом*, и применяются положения *Правила 15-3*.

**Примечание:** Если игрок играет *временным мячом* по *Правилу 27-2а*, то все *удары*, выполненные по *временному мячу* после того, как было задействовано это *Правило*, и штрафы, наложенные исключительно при игре этим мячом, не учитываются, если от *временного мяча* впоследствии отказались по *Правилу 27-2с*.

## Правило 28. Неиграемый мяч

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

Игрок может посчитать свой мяч неиграемым в любом месте на *гольф-поле*, за исключением случая, когда данный мяч находится в *водной преграде*. Игрок является единоличным судьей в том, является ли его мяч неиграемым.

Если игрок считает свой мяч неиграемым, то он должен **со штрафом в один удар**:

- a. Действовать в соответствии с положением *Правила 27-1* об ударе и расстоянии, играя мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. *Правило 20-5*); или
- b. Вбросить мяч позади точки, где лежал данный мяч так, чтобы эта точка находилась на прямой линии между *лункой* и местом вбрасывания, при этом мяч может быть вброшен на любом расстоянии позади этой точки; или
- c. Вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от места, где лежал данный мяч, но не ближе к *лунке*.

Если неиграемый мяч находится в *бункере*, игрок может действовать в соответствии с пунктами a, b или c. Если он предпочитает действовать по пунктам b или c, то мяч должен быть вброшен в этом *бункере*.

Действуя по данному *Правилу*, игрок может поднять и очистить свой мяч или *заменить* его.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ПРАВИЛА:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

## Другие форматы игры

### Правило 29. Игра в форматах трисом и форсом

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 29-1. Общие положения

При игре в форматах *трисом* и *форсом* во время любого *оговоренного раунда партнеры* должны играть поочередно с *площадок-ти* и во время игры на каждой лунке. *Штрафные удары* не оказывают влияние на очередность игры.

#### 29-2. Матчевая игра

Если игрок играет тогда, когда следовало играть его *партнеру*, то *его сторона проигрывает лунку*.

#### 29-3. Игра на счет ударов

Если *партнеры* выполняют *удар* или *удары* в неправильной очередности, то такой *удар* или *удары* отменяются, а *сторона подвергается штрафу в два удара*.

*Сторона* должна исправить эту ошибку, сыграв мяч в правильной очередности с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого *сторона* в первый раз сыграла в неправильной очередности (см. Правило 20-5). Если *сторона* выполняет *удар* на следующей *площадки-ти*, прежде не исправив эту ошибку, или в случае последней лунки раунда покидает *паттинг-грин*, прежде не объявив о своем намерении исправить эту ошибку, то *сторона дисквалифицируется*.

### Правило 30. Матчевая игра в форматах три-бол, бест-бол и фор-бол

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 30-1. Общие положения

К матчам в форматах *три-бол*, *бест-бол* и *фор-бол* Правила гольфа применяются до тех пор, пока они не расходятся с нижеследующими особыми Правилами.

#### 30-2. Матчевая игра в формате три-бол

##### а. Противник сдвигает или умышленно касается мяча, находящегося в состоянии покоя

Если *противник* подвергается *штрафному удару* по Правилу 18-3b, этот штраф налагается только в матче с тем игроком, мяч которого был *сдвинут* или мяча которого коснулись. В его матче с другим игроком штраф не налагается.

##### б. Мяч случайно отклонен или остановлен противником

Если мяч игрока случайно отклонен или остановлен *противником*, его *кедди* или *снаряжением*, то штрафа нет. В своем матче с этим *противником* игрок может до выполнения следующего *удара* любой из *сторон*, отменить свой *удар* и сыграть мяч без штрафа с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило

20-5), либо игрок может сыграть данный мяч, как он лежит. В матче игрока с другим *противником* данный мяч должен играть, как он лежит.

**Исключение:** Мяч, попадающий в обслуживающее или приподнявшее *флажок* лицо, или во что-либо, переносимое им, - см. Правило 17-3b.

(Мяч умышленно отклонен либо остановлен противником - см. Правило 1-2)

### 30-3. Матчевая игра в форматах бест-бол и фор-бол

#### а. Представительство стороны

*Сторона* может быть представлена одним *партнером* во время всего матча или любой его части; всем *партнерам* присутствовать не нужно. Отсутствующий *партнер* может присоединиться к матчу между лунками, но не во время игры на лунке.

#### б. Очередность игры

Мячи, принадлежащие одной *стороне*, могут играть в такой очередности, которую эта *сторона* сочтет лучшей.

#### с. Неверный мяч

Если игрок подвергается штрафу в виде проигрыша лунки по Правилу 15-3а за выполнение *удара* по *неверному мячу*, то **он дисквалифицируется на данную лунку**, но его *партнер* штрафу не подвергается, даже если *неверный мяч* принадлежит *партнеру*. Если *неверный мяч* принадлежит другому игроку, его владелец должен установить мяч на место, с которого в первый раз был сыгран *неверный мяч*.

(Установка мяча. Установка мяча на прежнее место - см. Правило 20-3)

#### д. Штраф стороне

**Сторона штрафуется** за нарушение любым из *партнеров* любого из следующих Правил:

- Правило 4 Ключки
- Правило 6-4 Кедди
- Любого Местного правила или Условия соревнования, штрафом за нарушение которого является корректировка состояния матча.

#### е. Дисквалификация стороны

(i) **Сторона дисквалифицируется**, если любой из *партнеров* подвергается штрафу в виде дисквалификации по любому из следующих Правил:

- Правило 1-3 Договоренность о неприменении Правил
- Правило 4 Ключки
- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6-2а Гандикап
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 11-1 Размещение мяча на площадке ти
- Правило 14-3 Искусственные устройства, необычное снаряжение и ненормальное использование снаряжения
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, примененный Комитетом

- (ii) **Сторона дисквалифицируется**, если все *партнеры* подвергаются штрафу в виде дисквалификации по любому из следующих Правил:
- Правило 6-3                      Время старта и группы
  - Правило 6-8                      Прерывание игры
- (iii) Во всех прочих случаях, в которых за нарушением *Правила* последовала бы дисквалификация, **игрок дисквалифицируется только на эту лунку**.

#### **f. Последствия других штрафов**

Если нарушение игроком *Правила* помогает игре его *партнера* или оказывает неблагоприятное влияние на игру *противника*, то **партнер подвергается применимому штрафу в дополнение к любому штрафу, налагаемому на игрока**.

Во всех прочих случаях, если игрок подвергается штрафу за нарушение *Правила*, то к его *партнеру* этот штраф не применяется. В случаях, где установленным штрафом является проигрыш лунки, **результатом является дисквалификация игрока на эту лунку**.

### **Правило 31. Игра на счет ударов в формате фор-бол**

#### **Определения**

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### **31-1. Общие положения**

К игре на счет ударов в формате *фор-бол* Правила гольфа применяются до тех пор, пока они не расходятся с нижеследующими особыми Правилами.

#### **31-2. Представительство стороны**

*Сторона* может быть представлена любым из *партнеров* во время всего *оговоренного раунда* или любой его части; обоим *партнерам* присутствовать не нужно. Отсутствующий *участник* может присоединиться к своему *партнеру* между лунками, но не во время игры на лунке.

#### **31-3. Ведение счета**

От *маркера* требуется записывать на каждой лунке только *гросс-счет* того из *партнеров*, чей счет засчитывается на этой лунке. *Гросс-счет*, который засчитывается, должен быть индивидуально идентифицирован; в противном случае **сторона дисквалифицируется**. Только одному из *партнеров* нужно быть ответственным за соблюдение Правила 6-6b.

(Неверный счет - см. Правило 31-7a)

#### **31-4. Очередность игры**

Мячи, принадлежащие одной *стороне*, могут играть в такой очередности, которую эта *сторона* сочтет лучшей.

#### **31-5. Неверный мяч**

Если *участник* нарушает Правило 15-3b, выполняя *удар* по *неверному мячу*, то **он подвергается штрафу в два удара**, и должен исправить свою ошибку, сыграв правильным мячом или действуя по *Правилам*. На его *партнера* штраф не налагается, даже если *неверный мяч* принадлежит ему.

Если *неверный мяч* принадлежит другому *участнику*, его владелец должен установить мяч на место, с которого в первый раз был сыгран *неверный мяч*.

(Установка мяча. Установка мяча на прежнее место - см. Правило 20-3)

### 31-6. Штраф стороне

*Сторона штрафует* за нарушение любым из *партнеров* любого из следующих Правил:

- Правило 4 Клюшки
- Правило 6-4 Кедди
- Любого Местного правила или Условия соревнования, за которое предусмотрен максимальный штраф за раунд.

### 31-7. Штрафы в виде дисквалификации

#### а. Нарушение, совершенное одним партнером

*Сторона дисквалифицируется на все соревнование*, если любой из *партнеров* подвергается штрафу в виде дисквалификации по любому из следующих Правил:

- Правило 1-3 Договоренность о неприменении Правил
- Правило 3-4 Отказ от соблюдения Правила
- Правило 4 Клюшки
- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6-2b Гандикап
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-6b Подписание и сдача счетной карточки
- Правило 6-6d Неверный счет на лунке
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 7-1 Тренировка до раунда или между раундами
- Правило 10-2c Договоренность сторон об игре вне очереди
- Правило 11-1 Размещение мяча на площадке ти
- Правило 14-3 Искусственные устройства, необычное снаряжение и ненормальное использование снаряжения
- Правило 22-1 Мяч, помогающий игре
- Правило 31-3 Нет возможности идентифицировать индивидуальный гросс-счет, который засчитывается
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, примененный Комитетом

#### б. Нарушение, совершенное обоими партнерами

*Сторона дисквалифицируется на все соревнование:*

- (i) если каждый из *партнеров* подвергается штрафу в виде дисквалификации за нарушение Правила 6-3 (Время старта и группы) или Правила 6-8 (Прерывание игры); или
- (ii) если на одной и той же лунке каждый из *партнеров* совершил нарушение *Правила*, штрафом за которое является дисквалификация на все соревнование или на одну лунку.

### с. Дисквалификация только на одну лунку

Во всех прочих случаях, в которых за нарушением *Правила* последовала бы дисквалификация, *участник дисквалифицируется только на ту лунку, на которой произошло нарушение.*

### 31-8. Действие других штрафов

Если нарушение *участником Правила* помогает игре его *партнера*, то *партнер подвергается применимому штрафу в дополнение к любому штрафу, налагаемому на участника.*

Во всех прочих случаях, если *участник* подвергается штрафу за нарушение *Правила*, то к его *партнеру* этот штраф не применяется.

## Правило 32. Соревнования в форматах богги, пар и Стейблфорд

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### 32-1. Условия

Соревнования богги, пар и Стейблфорд являются форматами игры на счет ударов, в которых игра ведется против фиксированного счета на каждой лунке. Применяются *Правила* игры на счет ударов до тех пор, пока они не расходятся с нижеследующими особыми Правилами.

В соревнованиях богги, пар и Стейблфорд с учетом гандикапа *участник* с наименьшим нетто-счетом на лунке получает *честь сыграть первым* на следующей площадке-ти.

#### а. Соревнования богги и пар

Счет в соревнованиях богги и пар ведется так же, как в матчевой игре. Любая лунка, для которой *участник* не сдает результат, расценивается как проигранная. Победителем является *участник*, оказавшийся наиболее успешным по совокупности выигранных лунок.

*Маркер* несет ответственность только за то, что записывает количество гросс-ударов на каждой лунке, где *участник* показывает нетто-счет, равный фиксированному счету или меньше его.

**Примечание 1:** Счет *участника* корректируется **вычитанием лунки (или лунок) по применимому Правилу**, когда налагается иной штраф, нежели дисквалификация, по любому из следующих Правил:

- Правило 4                      Ключки
- Правило 6-4                    Кедди
- Любого Местного правила или Условия соревнования, за которое предусмотрен максимальный штраф за раунд.

*Участник* несет ответственность за то, чтобы изложить *Комитету* факты, касающиеся такого нарушения, до того, как сдаст свою счетную карточку, чтобы *Комитет* мог применить штраф. Если *участник* не сообщает *Комитету* о своем нарушении, **он дисквалифицируется.**

**Примечание 2:** Если *участник* нарушает Правило 6-3а (Время старта), но прибывает на место своего старта готовым к игре в течение пяти минут после своего стартового времени, либо если он нарушает Правило 6-7 (Неоправданная задержка игры. Медленная игра), то *Комитет вычитает одну лунку из совокупности выигранных игроком лунок*. При повторном нарушении Правила 6-7 – см. Правило 32-2а.

**Примечание 3:** Если *участник* подвергается дополнительному штрафу в два удара в соответствии с Исключением к Правилу 6-6d, то этот дополнительный штраф применяется посредством

вычитания одной лунки из совокупности выигранных игроком лунок за раунд. Штраф, который участник не включил в свой счет, применяется к лунке, на которой произошло нарушение. Однако, если нарушение Правила 6-6d не влияет на результат на лунке, то штраф не налагается.

## **b. Соревнования Стейблфорд**

Ведение счета в соревнованиях Стейблфорд производится по очкам, присуждаемым по отношению к фиксированному счету на каждой лунке следующим образом:

<b>Количество ударов на лунке</b>	<b>Очки</b>
Более одного удара выше фиксированного счета, или результат не сдан	0
На 1 удар выше фиксированного результата	1
Счет равен фиксированному результату	2
На 1 удар меньше фиксированного результата	3
На 2 удара меньше фиксированного результата	4
На 3 удара меньше фиксированного результата	5
На 4 удара меньше фиксированного результата	6

Победителем является участник, набирающий наибольшее количество очков.

*Маркер* несет ответственность только за то, что записывает количество ударов гросс на каждой лунке, где нетто-счет участника приносит одно очко или более.

**Примечание 1:** Если участник нарушает Правило, за которое предусмотрен максимальный штраф за раунд, то он должен изложить факты Комитету до того, как сдаст свою счетную карточку; если он не сделает этого, то он дисквалифицируется. Комитет вычитает из общего количества очков, набранных за раунд, по два очка на каждой лунке, на которой произошло нарушение; максимальный вычет за раунд составляет по четыре очка за каждое из нарушенных Правил.

**Примечание 2:** Если участник нарушает Правило 6-3а (Время старта), но прибывает на место своего старта готовым к игре в течение пяти минут после своего стартового времени, либо если он нарушает Правило 6-7 (Неоправданная задержка игры. Медленная игра), то Комитет вычитает два очка из общего количества очков, набранных за раунд. При повторном нарушении Правила 6-7 - см. Правило 32-2а.

**Примечание 3:** Если участник подвергается дополнительному штрафу в два удара в соответствии с Исключением к Правилу 6-6d, то этот дополнительный штраф применяется посредством вычитания двух очков из общего количества очков, набранных за раунд. Штраф, который участник не включил в свой счет, применяется к лунке, на которой произошло нарушение. Однако, если нарушение Правила 6-6d не влияет на количество очков, набранных на лунке, то штраф не налагается.

**Примечание 4:** С целью предотвращения медленной игры Комитет может ввести в условия соревнования (Правило 33-1) указания по темпу игры, включающие максимальные периоды времени, отведенные на завершение оговоренного раунда, лунки или на совершение удара.

Комитет может в таких условиях соревнования модифицировать штраф за нарушение данного Правила следующим образом:

Первое нарушение - вычитание одного очка из общего количества очков, набранных за раунд;

Второе нарушение - вычитание двух дополнительных очков из общего количества очков, набранных за раунд;

За последующее нарушение - дисквалификация.

## 32-2. Штрафы в виде дисквалификации

### а. Дисквалификация на соревнование

*Участник дисквалифицируется* на все соревнование, если он подвергается штрафу в виде дисквалификации по любому из следующих Правил:

- Правило 1-3 Договоренность о неприменении Правил
- Правило 3-4 Отказ от соблюдения Правила
- Правило 4 Ключки
- Правило 5-1 или 5-2 Мяч
- Правило 6-2b Гандикап
- Правило 6-3 Время старта и группы
- Правило 6-4 Кедди
- Правило 6-6b Подписание и сдача счетной карточки
- Правило 6-6d Неверный счет на лунке, т.е. если записанный счет оказывается меньше счета, который был получен фактически, за исключением того, что штраф не налагается, если нарушение данного Правила не оказывает влияния на результат игры на данной лунке
- Правило 6-7 Неоправданная задержка игры. Медленная игра
- Правило 6-8 Прерывание игры
- Правило 7-1 Тренировка до раунда или между раундами
- Правило 10-2c Игра вне очереди
- Правило 11-1 Размещение мяча на площадке-ти
- Правило 14-3 Искусственные устройства, необычное снаряжение и ненормальное использование снаряжения
- Правило 22-1 Мяч, помогающий игре
- Правило 33-7 Штраф в виде дисквалификации, примененный Комитетом

### б. Дисквалификация на одну лунку

Во всех прочих случаях, в которых за нарушением *Правила* последовала бы дисквалификация, *участник дисквалифицируется только на ту лунку, на которой произошло нарушение.*

## Администрирование

### Правило 33. Комитет

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### 33-1. Условия соревнования. Отмена действия Правила

*Комитет* должен установить условия, по которым будет разыгрываться соревнование.

*Комитет* не имеет полномочий отменять действие какого-либо Правила гольфа.

Количество лунок *оговоренного раунда* не должно быть сокращено после того, как началась игра в этом раунде.

Некоторые особые *Правила*, регулирующие игру на счет ударов, настолько существенно отличаются от *Правил*, регулирующих матчевую игру, что сочетать два этих формата игры практически невозможно и не разрешено. Результат матча, сыгранного в таких обстоятельствах, является недействительным, а в соревновании в игре на счет ударов *участники* дисквалифицируются.

В игре на счет ударов *Комитет* может ограничить обязанности *рефери*.

## 33-2. Гольф-поле

### а. Определение пределов гольф-поля и границ

*Комитет* должен точно определить:

- (i) *гольф-поле* и пространство, находящееся за пределами *гольф-поля*,
- (ii) границы *водных преград* и *боковых водных преград*,
- (iii) *ремонтруемые участки* и
- (iv) *препятствия* и неотъемлемые части *гольф-поля*.

### б. Новые лунки

Следует готовить новые *лунки* в день начала соревнования в игре на счет ударов или в такое другое время, которое *Комитет* сочтет необходимым, при условии, что все *участники* в отдельном раунде сыграют каждую *лунку*, вырезанную в одинаковой для всех позиции.

**Исключение:** Когда невозможно исправить поврежденную *лунку* так, чтобы она соответствовала Определению, *Комитет* может подготовить новую *лунку* в сходной позиции поблизости.

**Примечание:** Когда отдельный раунд надлежит играть в течение более чем одного дня, *Комитет* может предусмотреть в условиях соревнования (Правило 33-1) указания о том, что в каждый день соревнования *лунки* и *площадки-ти* могут быть расположены по-разному при условии, что в каждом из дней все *участники* сыграют при одинаковой позиции каждой *лунки* и каждой *площадки-ти*.

### с. Тренировочная площадка

Если отсутствует доступная тренировочная площадка вне области соревновательного *гольф-поля*, то *Комитету*, если это осуществимо, следует установить область, в которой игроки смогут тренироваться в любой день соревнования. В любой день соревнования в игре на счет ударов *Комитету* обычно не следует разрешать тренировку на *паттинг-грине* или на *паттинг-грин* или из *преград* на соревновательном *гольф-поле*.

### д. Гольф-поле в неиграемом состоянии

Если *Комитет* или его уполномоченный представитель по любой причине сочтет, что *гольф-поле* находится в неиграемом состоянии, либо что имеются обстоятельства, делающие игру в ее нормальном виде невозможной, то *Комитет* может в матчевой игре или игре на счет ударов распорядиться о приостановке игры, либо в игре на счет ударов объявить игру недействительной и отменить все результаты раунда, о котором идет речь. Если раунд отменен, то все штрафы, наложенные в ходе этого раунда, отменяются.

(Процедура прерывания и возобновления игры - см. Правило 6-8)

### 33-3. Время старта и группы

*Комитет* должен установить время старта, а в игре на счет ударов сформировать группы, в которых должны играть *участники*.

Если соревнование по матчевой игре проводится в течение продолжительного периода времени, *Комитет* устанавливает временные пределы, в рамках которых должен быть завершен каждый раунд. Если игрокам разрешено договориться о дате проведения своего матча в этих пределах, то *Комитету* следует объявить, что матч должен быть сыгран к определенному времени последнего дня этого периода, если только игроки не согласуют более раннюю дату.

### 33-4. Таблица гандикаповых ударов форы

*Комитет* должен обнародовать таблицу, указывающую порядок лунок, на которых надлежит отдавать или получать гандикаповые удары форы.

### 33-5. Счетная карточка

В игре на счет ударов *Комитет* должен обеспечить каждого *участника* счетной карточкой, содержащей дату игры и фамилию *участника*, либо в игре на счет ударов *форсом* или *фор-бол* - фамилии *участников*.

В игре на счет ударов *Комитет* несет ответственность за суммирование данных счета и за применение в подсчетах гандикапа, записанного в счетной карточке.

В игре на счет ударов в формате *фор-бол* *Комитет* несет ответственность за запись счета лучшего мяча на каждой лунке, за процесс применения в подсчетах гандикапов, записанных в счетной карточке, а также за суммирование данных счета лучшего мяча.

В соревнованиях в форматах богги, пар и Стейблфорд *Комитет* несет ответственность за применение в подсчетах гандикапа, записанного в счетной карточке, за определение результата по каждой лунке, а также за общий результат или итоговую сумму очков.

**Примечание:** *Комитет* может потребовать, чтобы каждый *участник* записал дату раунда и свою фамилию в свою счетную карточку.

### 33-6. Определение приоритета при равных показателях

*Комитет* должен объявить порядок, дату и время для определения победителя ничейного матча или определения приоритета при равенстве показателей, независимо от того, шла игра на равных условиях или с учетом гандикапа.

При ничейном результате в матче победитель не должен определяться посредством игры на счет ударов. При равенстве показателей в игре на счет ударов приоритет не должен определяться посредством матчевой игры.

### 33-7. Штраф в виде дисквалификации. Решения по усмотрению Комитета

Штраф в виде дисквалификации может быть в исключительных индивидуальных случаях отменен, модифицирован или применен, если *Комитет* сочтет такие действия оправданными.

Никакие штрафы, менее серьезные, чем дисквалификация, не должны быть отменены или модифицированы. Если *Комитет* считает, что игрок виновен в серьезном нарушении этикета, то *Комитет* может применить штраф в виде дисквалификации по данному Правилу.

## 33-8. Местные правила

### а. Политика

*Комитет* может установить Местные правила для местных аномальных условий, если они совместимы с политикой, сформулированной в Приложении I.

### б. Отмена действия или модифицирование Правила

Ни одно Правило гольфа не должно быть отменено Местным правилом. Однако, если *Комитет* считает, что местные аномальные условия в такой степени мешают надлежащему проведению игры, что необходимо принять Местное правило, которое модифицирует Правила гольфа, то такое Местное правило должно быть одобрено R&A.

## Правило 34. Разногласия и решения

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

## 34-1. Претензии и штрафы

### а. Матчевая игра

Если в *Комитет* направлена претензия по Правилу 2-5, то решение следует принимать как можно скорее, чтобы можно было при необходимости скорректировать состояние матча. Если претензия заявлена не в соответствии с Правилу 2-5, то *Комитет* не должен ее рассматривать.

Нет срока давности по применению штрафа в виде дисквалификации за нарушение Правила 1-3.

### б. Игра на счет ударов

В игре на счет ударов штраф не должен быть аннулирован, модифицирован или применен после того, как соревнование закрыто. Соревнование является закрытым после официального объявления результатов или, при отборочном турнире, проводимом в формате игры на счет ударов, за которым последует соревнование в матчевой игре, - после того, как игрок выполнил первый удар в своем первом матче.

Исключения: Штраф в виде дисквалификации должен быть применен после закрытия соревнования, если *участник*:

- (i) нарушил Правило 1-3 (Договоренность о неприменении Правил); или
- (ii) сдал счетную карточку, на которой у него был записан гандикап выше, чем тот, на который он имел право, и он знал об этом до закрытия соревнования, и это повлияло на количество полученных им ударов фора (Правило 6-2b); или
- (iii) сдал счетную карточку со счетом на любой лунке ниже того, который был получен фактически (Правило 6-6d), причем это произошло по любой причине, кроме невключения одного или нескольких *штрафных ударов*, о наложении которых он не знал до закрытия соревнования; или
- (iv) до закрытия соревнования знал о том, что он нарушил любое другое *Правило*, штрафом за которое является дисквалификация.

## 34-2. Решение рефери

Если *рефери* был назначен *Комитетом*, то его решение является окончательным.

### 34-3. Решение Комитета

В отсутствие *рефери* любые спорные или сомнительные моменты в отношении *Правил* должны быть переданы на рассмотрение *Комитету*, решение которого является окончательным.

Если *Комитету* не удастся прийти к решению, то он может передать спорный или сомнительный момент на рассмотрение в Комитет по Правилам гольфа *R&A*, чье решение является окончательным.

Если спорный или сомнительный момент не был передан на рассмотрение в Комитет по Правилам гольфа, игрок или игроки могут потребовать передачи согласованного заявления через надлежащим образом уполномоченного представителя *Комитета* в Комитет по Правилам гольфа для получения мнения о правильности вынесенного решения. Ответ будет выслан на имя этого уполномоченного представителя.

Если игра проводится не в соответствии с Правилами гольфа, то Комитет по Правилам гольфа не будет выносить решения ни по каким вопросам.

## Приложение I. Местные правила. Условия соревнования

### Часть А. Местные правила

#### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

#### Общие положения

Как предусмотрено Правилom 33-8а, *Комитет* может принимать и публиковать Местные правила для учета местных аномальных условий, если они согласуются с политикой, установленной в данном Приложении. В дополнение к этому в «Решениях по Правилам гольфа» по Правилу 33-8 и в «Руководстве по проведению соревнования» представлена детальная информация, касающаяся допустимых и запрещенных Местных правил.

Если местные аномальные условия мешают надлежащему проведению игры, и *Комитет* считает необходимым модифицировать некоторое Правило гольфа, то на это должно быть получено одобрение от R&A.

В рамках политики, изложенной в Приложении I, *Комитет* может принять Типовые Местные правила, разместив их на счетной карточке или на доске объявлений, опираясь на приведенные ниже примеры. Однако, на счетной карточке не следует печатать Местные правила временного характера.

#### 1. Гольф-поле - Определение пределов, границ и статус объектов

*Комитет* может принять Местные правила:

- Конкретизирующие способы определения пространства, находящегося *за пределами гольф-поля, водных преград, боковых водных преград, ремонтируемых участков, препятствий* и неотъемлемых частей *гольф-поля* (Правило 33-2а).
- Уточняющие статус *водных преград*, которые могут быть *боковыми водными преградами* (Правило 26).
- Уточняющие статус объектов, которые могут являться *препятствиями* (Правило 24).
- Объявляющие некоторые сооружения неотъемлемой частью *гольф-поля* и, соответственно, не *препятствием*, например, подпорные стенки вокруг *площадок-ти, паттинг-гринов* и *бункеров* (Правила 24 и 33-2а).
- Объявляющие искусственно созданные покрытия и обочины дорог неотъемлемыми частями *гольф-поля*.
- Предоставляющими рельеф такого же типа, который предлагается по Правилу 24-2b, для дорог и дорожек, не имеющих искусственных покрытий и обочин, если они могут несправедливо повлиять на игру.
- Определяющих временные *препятствия*, установленные на *гольф-поле* или прилегающие к нему, как подвижные, неподвижные или временные неподвижные *препятствия*.

## 2. Защита гольф-поля

### а. Ремонтируемый участок. Игра запрещена

Если *Комитет* намерен защитить какую-либо область *гольф-поля*, включая места рассады дерна, посадки молодых растений и другие возделываемые части *гольф-поля*, то такую область следует объявить *ремонтируемым участком* и запретить игру из пределов этой области. Рекомендуется следующее Местное правило:

«Область \_\_\_ (определенная с помощью \_\_\_), является *ремонтируемым участком*, игра из которого запрещена. Если мяч игрока лежит в этой области, или если она вмешивается в *стойку* игрока или область его предполагаемого *свинга*, то игрок должен воспользоваться рельефом по Правилу 25-1.

---

\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.»

---

### б. Защита молодых деревьев

Если желательно предотвратить повреждение молодых деревьев, то рекомендуется следующее Местное правило:

«Защита молодых деревьев, идентифицируемых следующим образом \_\_\_. Если такое дерево вмешивается в *стойку* игрока или в область его предполагаемого *свинга*, то мяч должен быть поднят без штрафа и вброшен в соответствии с процедурой, предписанной Правилем 24-2b (Неподвижное препятствие). Если мяч лежит в *водной преграде*, то игрок должен поднять и вбросить данный мяч в соответствии с Правилем 24-2b(i), за исключением того, что *ближайшая точка рельефа* должна находиться в этой *водной преграде*, и данный мяч должен быть вброшен в этой *водной преграде*, либо игрок может действовать по Правилу 26. Поднятый по данному Местному правилу мяч может быть очищен.

**Исключение:** Игрок не может получить рельеф по данному Местному правилу, если (а) вмешательство чего-либо иного, кроме такого дерева, делает выполнение *удара* явно неосуществимым, или (б) вмешательство такого дерева возникает только при использовании явно необоснованного *удара* либо использования *стойки*, *свинга* или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.»

---

### с. Экологически уязвимые области

Если надлежащий орган (например, правительственное учреждение или подобное ему) по экологическим причинам запрещает доступ в область и/или игру из какой-либо области, находящейся на *гольф-поле* или примыкающей к *гольф-полю*, то *Комитету* следует принять Местное правило, уточняющее процедуру рельефа. *Комитет* не может самостоятельно объявить некоторую область экологически уязвимой.

*Комитет* обладает определенной свободой усмотрения, будет ли некоторая область определена как *ремонтируемый участок*, как *водная преграда* либо как пространство за пределами *гольф-поля*. Однако *Комитет* не может просто так объявить некоторую область *водной преградой*, если она не соответствует определению «*водной преграды*», и *Комитету* следует постараться сохранить характер данной лунки.

Рекомендуется следующее Местное правило:

## «1. Определение

Экологически уязвимой областью (ЭУО) является область, объявленная таковой надлежащим органом; входить в эту область и/или играть из нее запрещается по экологическим причинам.

Участки \_\_\_ (определенные с помощью \_\_\_) являются «экологически уязвимыми областями» (ЭУО). В игре такие области надлежит трактовать, как (*ремонтируемые участки - водные преграды* - пространство за пределами гольф-поля).

## 2. Мяч в экологически уязвимой области

### Ремонтируемый участок:

Если мяч находится в ЭУО, определенной как *ремонтируемый участок*, то мяч должен быть брошен в соответствии с Правилем 25-1b.

Если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится в ЭУО, определенной как *ремонтируемый участок*, то игрок может воспользоваться рельефом без штрафа так, как это предписано Правилем 25-1c.

### Водные преграды и боковые водные преграды:

Если мяч найден в ЭУО, определенной как *водная преграда* или как *боковая водная преграда*, либо имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится в ЭУО, то игрок должен со штрафом в один удар действовать по Правилу 26-1.

**Примечание:** Если мяч, брошенный в соответствии с Правилем 26, откатывается в позицию, где ЭУО вмещается в *стойку* игрока или в область его предполагаемого свинга, то игрок должен воспользоваться рельефом так, как это предусмотрено пунктом 3 данного Местного правила.

### За пределами гольф-поля:

Если мяч находится в ЭУО, определенной как пространство *за пределами гольф-поля*, то игрок должен сыграть мяч со штрафом в один удар с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого в последний раз был сыгран первоначальный мяч (см. Правило 20-5).

## 3. Вмешательство в стойку или в область предполагаемого свинга

Вмешательство ЭУО происходит тогда, когда ЭУО вмещается в *стойку* игрока или в область его предполагаемого свинга. Если существует такое вмешательство, то игрок должен воспользоваться рельефом следующим образом:

- (a) На основной части поля: Если мяч лежит на *основной части поля*, то должна быть определена точка *гольф-поля*, ближайшая к той, где лежит мяч, которая при этом (a) расположена не ближе к *лунке*, (b) позволяет избежать вмешательства ЭУО, и (c) находится не в *преграде* или не на *паттинг-грине*. Игрок должен поднять данный мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от точки, определенной данным образом, на части *гольф-поля*, удовлетворяющей условиям (a), (b) и (c) выше.
- (b) В преграде: Если мяч находится в *преграде*, игрок должен поднять данный мяч и вбросить его одним из следующих способов:
  - (i) Без штрафа - в этой *преграде*, как можно ближе к месту, где лежал данный мяч, но не ближе к *лунке*, на части *гольф-поля*, где предоставляется полный рельеф от ЭУО; или
  - (ii) Со штрафом в один удар вне этой *преграды* в таком месте, чтобы точка, где лежал данный мяч, оказалась на прямой линии между лункой и местом вбрасывания, при

этом мяч может быть брошен на любом расстоянии позади этой *преграды*. Кроме этого, игрок может действовать по Правилам 26 или 28, если они применимы.

- (с) На паттинг-грине: Если мяч лежит на *паттинг-грине*, то игрок должен поднять данный мяч и установить его без штрафа в ближайшей позиции к той, где лежал мяч, и которая позволяет получить полный рельеф от ЭУО, но не ближе к *лунке* или не в *преграде*.

Мяч, поднятый по пункту 3 данного Местного правила, может быть очищен.

**Исключение:** Игрок не должен получать рельеф по пункту 3 данного Местного правила, если (а) вмешательство чего-либо иного, кроме ЭУО, делает выполнение *удара* явно неосуществимым, или (b) вмешательство ЭУО возникнет только при использовании явно необоснованного *удара* либо использования *стойки*, *свинга* или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

---

**Примечание:** В случае серьезного нарушения данного Местного правила, *Комитет* может применить штраф в виде дисквалификации.»

### 3. Состояние гольф-поля

#### а. Заглубившийся мяч

Состояние *гольф-поля*, например слякоть и чрезмерная влажность, может помешать надлежащему проведению игры, и будет оправдано предоставление рельефа для мяча, заглубившегося в любом месте на *основной части гольф-поля*.

Правило 25-2 предоставляет рельеф без штрафа для мяча, заглубившегося в своей собственной питч-вмятине на любой коротко стриженной области на *основной части поля*. На *паттинг-грине* мяч может быть поднят, а повреждение, вызванное попаданием мяча, может быть заделано (Правила 16-1b и 16-1c). В случае, когда оправдано разрешить рельеф для мяча, заглубившегося в любом месте на *основной части поля*, рекомендуется следующее Местное правило:

«На *основной части поля* заглубившийся мяч без штрафа может быть поднят, очищен и брошен как можно ближе к месту, где он лежал, но не ближе к *лунке*. Данный мяч, будучи брошен, должен сначала удариться о часть *гольф-поля*, являющуюся *основной частью гольф-поля*.

**Примечание:** Мяч является «заглубившимся», если он находится в своей собственной питч-вмятине, и часть этого мяча находится ниже уровня земли. Мячу не надлежит непременно соприкасаться с почвой (т.е. между мячом и почвой может находиться трава, *свободные помехи* и подобное им).

#### **Исключения:**

1. Игрок не может воспользоваться рельефом по этому Местному правилу, если данный мяч заглубился в песке в области, которая не является коротко стриженной.
2. Игрок не может пользоваться рельефом по данному Местному правилу, если вмешательство чего-либо иного, кроме обстоятельства, рассматриваемого в данном Местном правиле, делает выполнение *удара* явно неосуществимым.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.»

---

## **в. «Предпочтительное положение мяча» и «зимние правила»**

*Ремонтируемые участки*, которые предусмотрены Правилем 25, и иногда встречающиеся местные аномальные условия, которые могут мешать справедливой игре, но не являются широко распространенными, следует определять как *ремонтируемые участки*.

Однако неблагоприятные погодные условия, такие как сильный снегопад, весеннее таяние снега, продолжительные дожди или экстремальная жара, могут привести фервеи в неудовлетворительное состояние и препятствовать использованию тяжелого оборудования для стрижки. Если в таком состоянии находится настолько большая часть *гольф-поля*, что *Комитет* считает, что «предпочтительное положение мяча» или «зимние правила» способствовали бы справедливой игре или помогли бы защитить *гольф-поле*, то рекомендуется следующее Местное правило (которое следует отменить, как только это будет оправдано состоянием *гольф-поля*):

«Мяч, лежащий в коротко стриженной области на *основной части поля* (или можно конкретизировать более ограниченную область, например, «на 6-й лунке»), может быть без штрафа поднят и очищен. Прежде чем поднять данный мяч, игрок должен замаркировать его позицию. После поднятия данного мяча игрок должен установить мяч на такое место, которое находится не ближе к *лунке* и в пределах (конкретизировать область, например: 15 сантиметров, одна длина клюшки и т.д.) оттуда, где он лежал первоначально, и которое находится не в *преграде* и не на *паттинг-грине*.

Игрок может установить свой мяч только один раз, и он становится *мячом в игре* после того, как был установлен (Правило 20-4). Если данный мяч не приходит в состояние покоя на том месте, на которое он был установлен, то применяется Правило 20-3d. Если данный мяч, будучи установлен, приходит в состояние покоя на том месте, на котором он установлен, но впоследствии *сдвигается*, то штрафа нет, и данный мяч должен играть, как он лежит, если только не применяются положения какого-либо другого *Правила*.

Если игрок не маркирует позицию данного мяча до его поднятия, сдвигает маркер мяча, прежде чем ввести мяч обратно в игру, или передвигает данный мяч любым другим способом, например, подкатывает его клюшкой, то он подвергается штрафу в один удар.

**Примечание:** «Коротко стриженная область» означает любую область *гольф-поля*, где трава пострижена до высоты фервея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:**

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара.

\*Если игрок подвергается основному штрафу за нарушение данного Местного правила, то дополнительного штрафа по этому Местному правилу нет».

---

## **с. Очистка мяча**

При определенных условиях, таких как чрезмерная влажность, приводящих к налипанию значительного количества грязи на мяч, может стать уместным разрешение поднимать, очищать мяч и устанавливать его на прежнее место. В этих обстоятельствах рекомендуется следующее Местное правило:

«На (конкретизируйте область, например, «на 6-й лунке», на коротко стриженной области, в любом месте на *основной части поля* и т.д.) мяч может быть поднят и очищен без штрафа. Данный мяч должен быть установлен на прежнее место.

**Примечание:** До поднятия данного мяча по этому Местному правилу его позиция должна быть замаркирована - см. Правило 20-1.

---

**ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:**

---

---

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

#### **d. Отверстия для аэрации**

Если на *гольф-поле* проводилась аэрация, то может быть оправдано Местное правило, разрешающее рельеф без штрафа от аэрационных отверстий. Рекомендуется следующее Местное правило:

«На *основной части поля* мяч, который приходит в состояние покоя внутри аэрационного отверстия или на нем, может быть поднят без штрафа, очищен и брошен как можно ближе к месту, где он лежал, но не ближе к *лунке*. Данный мяч, будучи брошен, должен сначала удариться о часть *гольф-поля*, являющуюся *основной частью гольф-поля*.

На *паттинг-грине* мяч, который приходит в состояние покоя внутри аэрационного отверстия или на нем, может быть установлен на ближайшее место, расположенное не ближе к *лунке*, и которое позволяет избежать данной ситуации.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

#### **e. Стыки кусков дерна**

Если *Комитет* намерен позволить рельеф от стыков в кусках дерна, но не от самого дерна, то рекомендуется следующее Местное правило:

«На *основной части поля* стыки кусков дерна (но не сам дерн) считаются *ремонтируемым участком*. Однако вмешательство стыка кусков дерна в *стойку* игрока само по себе не считается вмешательством по Правилу 25-1. Если мяч лежит на стыке кусков дерна или касается такого стыка, либо если такой стык вмешивается в область предполагаемого свинга, то доступен рельеф по Правилу 25-1. Все стыки в пределах области нарезанного дерна считаются одним и тем же стыком.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

#### **f. Камни в бункерах**

Камни по определению являются *свободными помехами*, и когда мяч игрока находится в *преграде*, то нельзя касаться или перемещать камень, лежащий в *преграде*, либо касающийся ее (Правило 13-4). Однако, камни в *бункере* могут представлять опасность для игроков (во время игры по мячу вылетевший из-под клюшки камень может поранить игрока), и они могут мешать надлежащему проведению игры.

Если оправдано разрешить поднимать камни в *бункере*, то рекомендуется подготовить следующее Местное правило:

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

## **4. Препятствия**

### **a. Неподвижные препятствия вблизи паттинг-грин (например, крышки спринклеров)**

Правило 24-2 предоставляет рельеф при вмешательстве неподвижного *препятствия* без штрафа, но оно также предусматривает, что кроме как на *паттинг-грине*, нахождение неподвижного *препятствия* на *линии игры* само по себе не является вмешательством по данному Правилу.

Однако на некоторых *гольф-полях* фартуки у *паттинг-грин* так коротко пострижены, что игроки могут пожелать выполнять патт непосредственно извне *паттинг-грин*. В таких условиях

неподвижные *препятствия* на фартуке могут мешать надлежащему проведению игры, и будет оправданным введение следующего Местного правила, предоставляющего дополнительный рельеф без штрафа при нахождении неподвижного *препятствия* на *линии игры*:

«При вмешательстве неподвижного *препятствия* можно воспользоваться рельефом по Правилу 24-2.

В дополнение к этому, если мяч лежит на *основной части поля*, а неподвижное *препятствие* расположено на *паттинг-грине* или в пределах двух длин клюшки от *паттинг-грин* и в пределах двух длин клюшки от данного мяча и находится на *линии игры* между данным мячом и *лункой*, то игрок может воспользоваться рельефом следующим образом:

Данный мяч должен быть поднят и вброшен в точке, ближайшей к той, где лежал данный мяч, которая при этом (a) расположена не ближе к лунке, (b) расположена так, что неподвижное *препятствие* не находится на *линии игры* и (c) расположена не в *преграде* или не на *паттинг-грине*.

Если мяч игрока лежит на *паттинг-грине*, а неподвижное *препятствие*, расположенное в пределах двух длин клюшки от *паттинг-грин*, находится на его *линии патта*, то игрок может воспользоваться рельефом следующим образом:

Данный мяч должен быть поднят и установлен в точке, ближайшей к той, где лежал данный мяч, которая при этом (a) расположена не ближе к *лунке*, (b) расположена так, что неподвижное *препятствие* не находится на *линии патта* и (c) расположена не в *преграде*.

Данный мяч, будучи поднят, может быть очищен.

**Исключение:** Игрок не может воспользоваться рельефом по данному Местному правилу, если вмешательство чего-либо иного, кроме неподвижного *препятствия*, делает выполнение *удара* явно неосуществимым.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

**Примечание:** *Комитет* может по своему желанию ограничить действие данного Местного правила, применяя его на конкретных лунках, для мячей, лежащих только в коротко стриженных областях, для конкретных *препятствий* либо, в случае *препятствий*, которые не находятся на *паттинг-грине*, для *препятствий* в коротко стриженных областях. «Коротко стриженная область» означает любую область *гольф-поля*, где трава пострижена до высоты фервея или короче, включая дорожки, выстриженные в рафе.

#### **b. Временные неподвижные препятствия**

Если на *гольф-поле* установлены или к *гольф-полю* примыкают временные препятствия, то *Комитету* следует определить статус таких препятствий как подвижных, неподвижных или временных неподвижных препятствий.

Если *Комитет* определяет такие препятствия как временные неподвижные препятствия, то рекомендуется следующее Местное правило:

#### **«1. Определение**

Временное неподвижное препятствие (ВНП) - это непостоянный искусственный объект, который зачастую возведен в связи с соревнованием и который закреплен или его невозможно легко сдвинуть. Примеры ВНП включают, но не ограничиваются перечисленным: палатки, информационные доски с указанием счета, трибуны, телевизионные вышки и туалеты.

Поддерживающие оттяжки являются частью ВНП, если *Комитет* не объявит, что их надлежит трактовать как надземные линии электроснабжения или кабели.

## 2. Вмешательство

Вмешательство ВНП возникает в случаях, когда (а) мяч лежит перед ВНП и так близко к нему, что ВНП вмешивается в *стойку* игрока или область его предполагаемого свинга, либо (b) мяч лежит внутри ВНП, на нем, под ним или позади него так, что какая-либо часть ВНП находится между мячом игрока и *лункой* и находится на его *линии игры*; вмешательство также существует, если мяч лежит в пределах одной длины клюшки от места, равноудаленного от *лунки*, в котором ВНП находится на линии игры.

**Примечание:** Мяч находится под ВНП, если он находится под внешним контуром ВНП, даже если эти контуры не продолжаются вниз до грунта.

## 3. Релиф

При вмешательстве ВНП, включая ВНП, расположенное *за пределами гольф-поля*, игрок может получить рельеф следующим образом:

- (a) На основной части поля: Если мяч лежит на *основной части поля*, то должна быть определена точка *гольф-поля*, ближайшая к той, где лежит мяч, которая при этом (a) расположена не ближе к *лунке*, (b) позволяет избежать вмешательства, определенного в пункте 2, и (c) находится не в *преграде* или не на *паттинг-грине*. Игрок должен поднять данный мяч и вбросить его без штрафа в пределах одной длины клюшки от точки, определенной данным образом, на части *гольф-поля*, удовлетворяющей условиям (a), (b) и (c) выше.
- (b) В преграде: Если данный мяч находится в *преграде*, игрок должен поднять и вбросить данный мяч одним из следующих способов:
  - (i) Без штрафа - в соответствии с пунктом 3(a) выше, с тем отличием, что ближайшая часть *гольф-поля*, предоставляющая полный рельеф, должна находиться в этой *преграде*, и данный мяч должен быть вброшен в этой *преграде* либо, если полный рельеф невозможен, то на той части *гольф-поля* в пределах этой *преграды*, которая позволяет получить максимально достижимый рельеф; или
  - (ii) Со штрафом в один удар – вне *преграды* следующим образом: должна быть определена точка *гольф-поля*, ближайшая к той, где лежит мяч, которая при этом (a) расположена не ближе к *лунке*, (b) позволяет избежать вмешательства, определенного в пункте 2, и (c) находится не в *преграде*. Игрок должен вбросить данный мяч в пределах одной длины клюшки от точки, определенной данным образом, на части *гольф-поля*, удовлетворяющей условиям (a), (b) и (c) выше.

Мяч, поднятый по пункту 3, может быть очищен.

**Примечание 1:** Если мяч лежит в *преграде*, то ничто в этом Местном правиле не препятствует игроку действовать по Правилу 26 или Правилу 28, если они применимы.

**Примечание 2:** Если мяч, который надлежит вбросить по данному Местному правилу, не является немедленно доступным, то он может быть *замещен* другим мячом.

**Примечание 3:** *Комитет* может принять Местное правило: (a) разрешающее игроку или требующее от него использовать зону вбрасывания, если он пользуется рельефом от ВНП, либо (b) разрешающее игроку в качестве дополнительной опции рельефа вбросить свой мяч с противоположной стороны ВНП от точки, определенной в соответствии с пунктом 3, но в остальном соответствующее пункту 3.

**Исключения:** Если мяч игрока лежит перед ВНП или позади ВНП (но не внутри ВНП, не на нем и не под ним), то игрок не может получить рельеф по пункту 3, если:

1. Вмешательство чего-либо иного, нежели ВНП, делает выполнение им *удара* явно неосуществимым, а в случае нахождения ВНП на линии игры делает неосуществимым выполнение такого *удара*, после которого мяч оказался бы на прямой линии к *лунке*;
2. Вмешательство ВНП произойдет только при использовании явно необоснованного *удара* либо *стойки*, *свинга* или направления игры, неоправданно отличающихся от нормальных; или
3. В случае нахождения ВНП на линии игры было бы явно нецелесообразно ожидать, что игрок будет способен ударить мяч в направлении *лунки* на такое расстояние, что мяч достиг бы ВНП.

Игрок, который не имеет права на рельеф из-за данных исключений, может, если мяч лежит на *основной части поля* или в *бункере*, получить рельеф так, как это предусмотрено Правилom 24-2b, если это применимо. Если мяч лежит в *водной преграде*, то игрок может поднять и вбросить данный мяч в соответствии с Правилom 24-2b(i), за исключением того, что *ближайшая точка рельефа* должна находиться в *водной преграде*, а данный мяч должен быть вброшен в *водной преграде*, либо игрок может действовать по Правилу 26-1.

#### 4. Мяч не найден внутри ВНП

Если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится внутри ВНП, на нем или под ним, то может быть вброшен другой мяч в соответствии с положениями пункта 3 или пункта 5, если это применимо. В целях применения пунктов 3 и 5 считается, что данный мяч лежит на том месте, где он в последний раз пересек внешний контур ВНП (Правило 24-3).

#### 5. Зоны вбрасывания

Если игрок имеет вмешательство ВНП, то *Комитет* может разрешить или потребовать использовать зону вбрасывания. Если игрок, чтобы воспользоваться рельефом, использует зону вбрасывания, то он должен вбросить данный мяч в зоне вбрасывания, ближайшей к тому месту, где его мяч первоначально лежал или где в соответствии с пунктом 4 считалось, что мяч лежал (даже если ближайшая зона вбрасывания может оказаться ближе к *лунке*).

**Примечание:** *Комитет* может принять Местное правило, запрещающее использование зоны вбрасывания, расположенной ближе к *лунке*.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

#### с. Временные линии электроснабжения и кабели

Если на *гольф-поле* расположены временные линии электроснабжения, кабели или телефонные провода, то рекомендуется следующее Местное правило:

«Временные линии электроснабжения, кабели, телефонные провода, а также их укрывной материал и поддерживающие их стойки являются *препятствиями*:

1. Если их возможно легко сдвинуть, то применяется Правило 24-1.
2. Если они закреплены или если их невозможно легко сдвинуть, то игрок может, если мяч лежит на *основной части поля* или в *бункере*, получить рельеф, как это предусмотрено Правилom 24-2b. Если мяч лежит в *водной преграде*, то игрок может поднять и вбросить данный мяч в соответствии с Правилom 24-2b(i), за исключением того, что *ближайшая точка рельефа* должна находиться в этой *водной преграде*, а данный мяч должен быть вброшен в этой *водной преграде*, либо игрок может действовать по Правилу 26.
3. Если мяч попал в надземную линию электроснабжения или кабель, то *удар* отменяется, а игрок должен без штрафа сыграть мяч с места, расположенного как можно ближе к месту, с которого был сыгран первоначальный мяч в соответствии с Правилom 20-5 (Выполнение следующего удара оттуда, откуда был выполнен предыдущий удар).

**Примечание:** Растяжки, поддерживающие временное неподвижное препятствие, являются частью временного неподвижного препятствия, если только *Комитет* Местным правилом не объявит, что их надлежит трактовать, как надземные линии электроснабжения или кабели.

**Исключение:** *Удар*, в результате которого мяч попадает в надземную соединительную муфту кабеля, поднятую над землей, не должен переигрываться.

4. Кабельные траншеи, покрытые травой, являются *ремонтируемым участком*, даже если они соответствующим образом не размечены, и применяется Правило 25-1b.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

## 5. Водные преграды. Игра мячом временно по Правилу 26-1

Если *водная преграда* (в том числе, *боковая водная преграда*) имеет такой размер и конфигурацию и/или так расположена, что:

- (i) не представляется возможным определить, находится ли мяч в данной *преграде*, либо такое действие привело бы к неоправданной задержке игры, и
- (ii) если первоначальный мяч не найден, то имеются знание или уверенность, что он находится в данной *водной преграде*,

то *Комитет* может ввести Местное правило, разрешающее игру мячом временно по Правилу 26-1. Мяч играется временно по любой применимой опции Правила 26-1 или по любому применимому Местному правилу. В таком случае, если мяч сыгран временно, и первоначальный мяч находится в *водной преграде*, то игрок может играть первоначальный мяч, как он лежит, либо продолжить игру мячом, сыгранным временно, но он не может действовать по Правилу 26-1 в отношении первоначального мяча.

В этих обстоятельствах рекомендуется следующее Местное правило:

«Если имеются сомнения, что мяч находится или *потерян в водной преграде* (конкретизировать расположение), то игрок может сыграть другим мячом временно по любой применимой опции Правила 26-1.

Если первоначальный мяч найден вне *водной преграды*, то игрок должен им продолжить игру.

Если первоначальный мяч найден внутри *водной преграды*, то игрок может либо играть первоначальный мяч, как он лежит, либо продолжать игру мячом, сыгранным временно по Правилу 26-1.

Если первоначальный мяч не найден или идентифицирован в течение пятиминутного периода поиска, то игрок должен продолжить игру мячом, сыгранным временно.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

## 6. Зоны вбрасывания

*Комитет* может установить зоны вбрасывания, в которых могут или должны вбрасываться мячи, если *Комитет* посчитает, что неосуществимо или нецелесообразно действовать в точном соответствии с Правилем 24-2b или 24-3 (Неподвижное препятствие), Правилем 25-1b или 25-1c (Участки в аномальном состоянии), 25-3 (Неверный паттинг-грин), Правилем 26-1 (Водные преграды и боковые водные преграды) или Правилем 28 (Неиграемый мяч).

Обычно, такие зоны вбрасывания следует предоставлять в качестве дополнительной опции рельефа, помимо доступных по конкретному Правилу, а не делать обязательными.

Если в качестве примера использовать зону вбрасывания для *водной преграды*, то, когда устанавливается такая зона вбрасывания, рекомендуется следующее Местное правило:

«Если мяч находится в *водной преграде* или если имеются знание или уверенность, что мяч, который не был найден, находится в *водной преграде* (конкретизировать расположение), то игрок может:

- (i) действовать по Правилу 26-1; или
- (ii) в качестве дополнительной опции вбросить мяч со штрафом в один удар в зоне вбрасывания.

---

#### ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ МЕСТНОГО ПРАВИЛА:

Матчевая игра - проигрыш лунки; игра на счет ударов - два удара».

---

**Примечание:** Когда используется зона вбрасывания, то применяются следующие положения относительно вбрасывания и перевбрасывания мяча:

- (a) Игроку при вбрасывании мяча не обязательно стоять внутри зоны вбрасывания.
- (b) Вбрасываемый мяч должен сначала удариться о часть *гольф-поля* внутри зоны вбрасывания.
- (c) Если зона вбрасывания определена линией, то линия находится внутри зоны вбрасывания.
- (d) Не обязательно, чтобы вброшенный мяч пришел в состояние покоя внутри зоны вбрасывания.
- (e) Вброшенный мяч должен быть перевброшен, если он откатывается и приходит в состояние покоя в позиции, охваченной Правилем 20-2c(i-vi).
- (f) Вброшенный мяч может откатиться ближе к *лунке*, чем то место, где он сначала ударился о часть *гольф-поля*, при условии, что он приходит в состояние покоя в пределах двух длин клюшки от этого места и не в какой-либо из позиций, охваченных пунктом (e).
- (g) С соблюдением положений пунктов (e) и (f) вброшенный мяч может откатиться и прийти в состояние покоя ближе к *лунке*, чем:
  - его первоначальная позиция или приблизительно определенная позиция (см. Правило 20-2b);
  - *ближайшая точка рельефа* либо максимально достижимого рельефа (Правило 24-2, 25-1 или 25-3); или
  - точка последнего пересечения первоначальным мячом границы *водной преграды* или *боковой водной преграды* (Правило 26-1).

## 7. Устройства для измерения расстояния

Если *Комитет* намерен действовать в соответствии с Примечанием к Правилу 14-3, то рекомендуется следующее Местное правило:

«(Конкретизировать по необходимости, например: «в данном соревновании» или «всегда при игре на данном *гольф-поле*» и т.п.) игрок может получать информацию о расстоянии, используя устройство для измерения расстояния. Если во время *оговоренного раунда* игрок использует устройство для измерения расстояния, чтобы оценивать или измерять другие условия, которые могут оказать влияние на его игру (например, изменения высоты, скорость ветра и т.п.), то игрок нарушает Правило 14-3».



## Часть В. Условия соревнования

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

### Общие положения

Правило 33-1 предусматривает, что «*Комитет* должен установить условия, по которым надлежит разыгрывать соревнование». В условия следует включать много вопросов, таких как способ подачи заявок, право допуска, количество раундов, которые надлежит сыграть, и т.д., которые были бы неуместны в Правилах гольфа или настоящем Приложении. Детальная информация, касающаяся таких условий, представлена в «Решениях по Правилам гольфа» по Правилу 33-1 и в «Руководстве по проведению соревнования».

Однако имеется ряд вопросов, которые могут быть включены в Условия соревнования, и которые требуют особого внимания *Комитета*. К таким вопросам относятся:

#### 1. Спецификации клюшек и мяча

Следующие условия рекомендуются только для соревнований с участием опытных игроков:

##### а. Перечень соответствующих требованиям головок драйверов

На своем веб-сайте ([www.randa.org](http://www.randa.org)) R&A периодически выпускает «Перечень соответствующих требованиям головок драйверов», где перечисляются головки клюшек драйверов, которые прошли проверку и признаны соответствующими Правилам гольфа. Если *Комитет* намерен ограничить игроков использованием имеющихся в Перечне драйверов с головками, идентифицируемыми по модели и лофту, то Перечень следует сделать доступным, и следует использовать следующее условие соревнования:

«Любой драйвер, переносимый игроком, должен иметь головку, идентифицируемую по модели и лофту, которая упомянута в действующем «Перечне соответствующих требованиям головок драйверов», выпускаемом R&A.

**Исключение:** Драйверы с головками, произведенными до 1999 года, освобождаются от соблюдения данного условия.

---

**\*ШТРАФ ЗА ПЕРЕНОСКУ КЛЮШКИ ИЛИ КЛЮШЕК В НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ, НО НЕ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ ИМИ УДАРОВ:**

Матчевая игра - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Матчевая игра или игра на счет ударов - если нарушение обнаружено между игрой на двух лунках, то оно считается обнаруженным во время игры на следующей лунке, и штраф должен применяться соответственно.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

---

---

\*Любую клюшку или клюшки, переносимые в нарушение данного условия, игрок должен объявить «вне игры» своему *противнику* в матчевой игре или своему *маркеру* или *коллеге-сопернику* в игре на счет ударов немедленно после обнаружения того, что произошло нарушение. Если игрок не сделает этого, то он дисквалифицируется.

ШТРАФ ЗА ВЫПОЛНЕНИЕ УДАРА КЛЮШКОЙ В НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ:

Дисквалификация.

---

### **в. Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа**

На своем веб-сайте ([www.randa.org](http://www.randa.org)) R&A периодически выпускает «Перечень соответствующих требованиям мячей для гольфа», где перечисляются мячи, которые прошли тестирование и признаны соответствующими Правилам гольфа. Если *Комитет* намерен потребовать от игроков играть моделью мяча для гольфа, которая имеется в Перечне, то Перечень следует сделать доступным, и следует использовать следующее условие соревнования:

«Мяч, которым играет игрок, должен быть упомянут в действующем Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа, издаваемом R&A.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ:

Дисквалификация.

---

### **с. Условие игры одним мячом**

Если желательно запретить изменение марки и модели мячей для гольфа во время *оговоренного раунда*, то рекомендуется следующее условие:

«Ограничение на мячи, используемые во время раунда: (Примечание к Правилу 5-1)

#### **(i) Условие игры «одним мячом»**

Во время *оговоренного раунда* мячи, которыми играет игрок, должны быть одной и той же марки и модели, указанных одной записью в действующем «Перечне соответствующих требованиям мячей для гольфа».

**Примечание:** Если вброшен или установлен мяч другой марки и/или другой модели, то он может быть поднят без штрафа, а игрок должен затем действовать, вбрасывая или устанавливая надлежащий мяч (Правило 20-6).

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ:

Матчевая игра - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

---

#### **(ii) Процедура при обнаружении нарушения**

Если игрок обнаружил, что он играл мячом в нарушение данного условия, он должен отказаться от игры этим мячом до начала игры со следующей *площадки-ти* и завершить раунд надлежащим мячом; в противном случае, игрок дисквалифицируется. Если нарушение обнаружено во время игры на лунке, и игрок предпочитает заменить ненадлежащий мяч до завершения данной лунки,

то игрок должен установить надлежащий мяч на то место, где лежал мяч, которым играл в нарушение этого условия».

## 2. Кедди (Примечание к Правилу 6-4)

Правило 6-4 разрешает игроку использовать *кедди* при условии, что он в каждый момент времени имеет только одного *кедди*. Однако могут быть обстоятельства, где *Комитет* может пожелать запретить пользоваться услугами *кедди* или ограничить игрока в выборе *кедди*, например, не допустить в качестве *кедди* профессионального гольфиста, близкого родственника, родителя, другого игрока, принимающего участие в соревновании, и т.д. В таких случаях рекомендуется следующая формулировка:

### «Использование кедди запрещается

Игроку запрещается пользоваться услугами *кедди* во время *оговоренного раунда*».

### «Ограничение в отношении того, кто может оказывать услуги кедди

Игроку запрещается пользоваться услугами \_\_\_\_\_ в качестве своего *кедди* во время *оговоренного раунда*.

---

### \*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ:

Матчевая игра - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Матчевая игра или игра на счет ударов - если нарушение обнаружено между игрой на двух лунках, то оно считается обнаруженным во время игры на следующей лунке, и штраф должен применяться соответственно.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

\*Игрок, пользующийся услугами *кедди* с нарушением данного условия, немедленно после обнаружения этого нарушения должен обеспечить соблюдение данного условия в оставшейся части *оговоренного раунда*. В противном случае игрок дисквалифицируется.

---

## 3. Темп игры (Примечание 2 к Правилу 6-7)

Для предотвращения медленной игры *Комитет* может установить указания по темпу игры в соответствии с Примечанием 2 к Правилу 6-7.

## 4. Приостановка игры вследствие опасной ситуации (Примечание к Правилу 6-8b)

Поскольку от удара молнии на гольф-полях погибло и пострадало много людей, то все клубы и спонсоры соревнований по гольфу вынуждены принимать меры предосторожности для защиты людей от молнии. Этому вопросу посвящены Правила 6-8 и 33-2d. Если *Комитет* намерен принять условие, изложенное в Примечании к Правилу 6-8b, то рекомендуется следующая формулировка:

«Когда игра приостановлена *Комитетом* из-за опасной ситуации, то если игроки в матче или группе находятся между игрой на двух лунках, они не должны возобновлять игру до распоряжения *Комитета* о возобновлении игры. Если они находятся в процессе игры на лунке, то

они должны немедленно прервать игру и не возобновлять ее до распоряжения *Комитета* о возобновлении игры. Если игрок не прервал игру немедленно, он дисквалифицируется, если только некоторые обстоятельства не послужат основанием для отмены данного штрафа, как это предусмотрено [Правилем 33-7](#).

Сигналом к приостановке игры из-за опасной ситуации является продолжительный гудок сирены».

Общепринятыми являются следующие виды сигналов, и подобное их использование рекомендуется всем *Комитетам*:

Немедленно прервать игру: Один продолжительный гудок сирены.

Прервать игру: Три последовательных повторяющихся гудка сирены.

Возобновить игру: Два коротких повторяющихся гудка сирены.

## 5. Тренировка

### а. Общие положения

*Комитет* может подготовить регламентирующие документы, регулирующие тренировку, в соответствии с Примечанием к [Правилу 7-1](#), Исключением (с) к [Правилу 7-2](#), Примечанием 2 к [Правилу 7](#) и [Правилем 33-2с](#).

### б. Тренировка между лунками (Примечание 2 к [Правилу 7](#))

Если *Комитет* намерен действовать в соответствии с Примечанием 2 к [Правилу 7-2](#), то рекомендуется следующая формулировка:

«Между игрой на двух лунках игрок не должен выполнять какие-либо тренировочные удары на *паттинг-грине* последней сыгранной лунки или рядом с ним и не должен тестировать состояние поверхности *паттинг-грин*а последней сыгранной лунки посредством катания мяча.

---

ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ:

[Матчевая игра](#) - проигрыш следующей лунки.

[Игра на счет ударов](#) - два удара на следующей лунке.

[Матчевая игра или игра на счет ударов](#) - в случае нарушения на последней лунке *оговоренного раунда* игрок подвергается штрафу на этой лунке».

---

## 6. Советы в командных соревнованиях (Примечание к [Правилу 8](#))

Если *Комитет* намерен действовать в соответствии с Примечанием к [Правилу 8](#), то рекомендуется следующая формулировка:

«В соответствии с Примечанием к [Правилу 8](#) [Правил гольфа](#), каждая команда может назначить одно лицо (помимо тех лиц, у которых по этому [Правилу](#) можно спрашивать *совет*), которое может давать *советы* членам команды. Такое лицо (если желательно наложить какие-либо ограничения в отношении того, кто может быть назначен, то это нужно указать здесь) должно быть указано *Комитету* до того, как начнет давать *советы*».

## 7. Новые лунки (Примечание к [Правилу 33-2b](#))

*Комитет* может в соответствии с Примечанием к [Правилу 33-2b](#) предусмотреть, что расположение *лунок* и *площадок-ти* для соревнования, состоящего из одного раунда, но проходящего более одного дня, может быть различным в каждый день.

## 8. Транспортировка

Если желательно потребовать от игроков перемещаться пешком в соревновании, то рекомендуется следующее условие:

«Во время *оговоренного раунда* игроки не должны перемещаться на любого вида транспортных средствах, если только это не одобрено *Комитетом*.

---

**\*ШТРАФ ЗА НАРУШЕНИЕ ДАННОГО УСЛОВИЯ:**

Матчевая игра - после завершения игры на лунке, на которой обнаружено нарушение, состояние матча корректируется уменьшением результата на одну лунку за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальное уменьшение за раунд - две лунки.

Игра на счет ударов - два удара за каждую лунку, на которой происходило нарушение; максимальный штраф за раунд - четыре удара (по два удара на каждой из первых двух лунок, на которых происходило нарушение).

Матчевая игра или игра на счет ударов - если нарушение обнаружено между игрой на двух лунках, то оно считается обнаруженным во время игры на следующей лунке, и штраф должен применяться соответственно.

Соревнования богги и пар – см. Примечание 1 к Правилу 32-1а.

Соревнования Стейблфорд – см. Примечание 1 к Правилу 32-1b.

\*Использование любых неодобренных транспортных средств должно быть прекращено немедленно после обнаружения того, что произошло нарушение. В противном случае игрок дисквалифицируется».

---

## 9. Противодействие допингу

*Комитет* может потребовать в условиях соревнования, чтобы игроки соблюдали политику противодействия допингу.

## 10. Определение приоритета при равных показателях

И в матчевой игре, и в игре на счет ударов результат с равным показателем может оказаться приемлемым. Однако, если желательно иметь единственного победителя, *Комитет* по Правилу 33-6 имеет полномочия решить, когда и каким образом будет определяться приоритет при равных показателях. Это решение следует обнародовать заранее.

*R&A* рекомендует:

### «Матчевая игра

Если матч заканчивается вничью, то следует провести переигровку лунка-за-лункой до тех пор, пока одна из *сторон* не выиграет лунку. Переигровку следует начинать с той лунки, с которой начинался матч. В матче с учетом гандикапа должны быть позволены такие же гандикаповые удары форы, как и в *оговоренном раунде*.

### Игра на счет ударов

- (a) В случае равных показателей в соревновании в игре на счет ударов без учета гандикапа рекомендуется провести переигровку. Переигровка может проводиться на 18 лунках либо на меньшем количестве лунок, на усмотрение *Комитета*. Если это неосуществимо или если после этого равенство показателей сохраняется, то рекомендуется проводить переигровку лунка-за-лункой.
- (b) В случае равных показателей в соревновании в игре на счет ударов с учетом гандикапов рекомендуется проводить переигровку с учетом гандикапов. Переигровка может

проводиться на 18 лунках либо на меньшем количестве лунок, на усмотрение *Комитета*. Рекомендуется, чтобы любая такая переигровка состояла бы не менее, чем из трех лунок.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов форы значения не имеет, если переигровка проводится менее, чем на 18-ти лунках, то гандикапы игроков, используемые для переигровки, следует применять на основе процентного отношения количества лунок в переигровке к 18. Доли гандикапового удара форы в половину удара или больше следует засчитывать за целый удар, а любые меньшие доли следует игнорировать.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов форы имеет значение, таких как игра на счет ударов в формате фор-бол или в соревнованиях в форматах богги, пар или Стейблфорд, гандикаповые удары форы следует применять так же, как они назначались в соревновании, с использованием соответствующей таблицы распределения ударов игрока.

- (с) Если проведение переигровки в каком-либо виде неосуществимо, рекомендуется сопоставление счетных карточек. Метод сопоставления счетных карточек следует объявить заранее, а также следует предусмотреть, что произойдет, если эта процедура не выявит победителя. Приемлемым методом сопоставления карточек является определение победителя на основе лучшего счета на последних девяти лунках. Если игроки с равными показателями имеют одинаковый счет и на последних девяти лунках, то победитель определяется на основе счета на последних шести лунках, на последних трех лунках и, наконец, на 18-й лунке. Если этот метод используется в соревновании с одновременным стартом с разных *площадок-ти*, то рекомендуется, чтобы «последними девятью лунками, последними шестью лунками и т.п.» считались бы лунки с 10 по 18, с 13 по 18 и т.д.

Если в соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов форы значения не имеет, например, в индивидуальной игре на счет ударов, используется сценарий учета последних девяти, шести или трех лунок, то из результата на этих лунках следует вычитать половину, одну треть или одну шестую часть гандикапа. При использовании дробных чисел в таких вычитаниях *Комитету* следует действовать в соответствии с рекомендациями соответствующего органа, ответственного за гандикапы.

В соревнованиях, где таблица распределения гандикаповых ударов форы имеет значение, например, в игре на счет ударов в формате *фор-бол* или в соревнованиях в форматах богги, пар или Стейблфорд, гандикаповые удары форы следует применять так же, как они назначались бы в соревновании, с использованием соответствующей таблицы распределения ударов игрока».

## 11. Стартовое распределение игроков для матчевой игры

Стартовое распределение игроков для матчевой игры может быть проведено в виде полностью слепой жеребьевки, либо определенные игроки могут быть распределены по различным четверкам или восьмеркам, но если проведению матчей предшествовал отборочный раунд, то рекомендуется использовать основное числовое распределение.

### Основное числовое распределение

Для целей определения мест в стартовом распределении в случае равных показателей в отборочных раундах кроме как среди претендентов на последнее место в отборе, приоритет определяется очередностью сдачи счетных карточек: первый сдавший получает наименьший возможный номер и т.п. Если невозможно определить очередность, в которой были сданы данные счета, то приоритет при равных показателях определяется слепой жеребьевкой.

ВЕРХНЯЯ ПОЛОВИНА	НИЖНЯЯ ПОЛОВИНА	ВЕРХНЯЯ ПОЛОВИНА	НИЖНЯЯ ПОЛОВИНА
64 ИГРОКА		32 ИГРОКА	
1 против 64	2 против 63	1 против 32	2 против 31
32 против 33	31 против 34	16 против 17	15 против 18
16 против 49	15 против 50	8 против 25	7 против 26
17 против 48	18 против 47	9 против 24	10 против 23
8 против 57	7 против 58	4 против 29	3 против 30
25 против 40	26 против 39	13 против 20	14 против 19
9 против 56	10 против 55	5 против 28	6 против 27
24 против 41	23 против 42	12 против 21	11 против 22
4 против 61	3 против 62	16 ИГРОКА	
29 против 36	30 против 35	1 против 16	2 против 15
13 против 52	14 против 51	8 против 9	7 против 10
20 против 45	19 против 46	4 против 13	3 против 14
5 против 60	6 против 59	5 против 12	6 против 11
28 против 37	27 против 38	8 ИГРОКА	
12 против 53	11 против 54	1 против 8	2 против 7
21 против 44	22 против 43	4 против 5	3 против 6

## Приложения II, III и IV

### Определения

Термины, выделенные *курсивом*, разъяснены в разделе «Определения», где они расположены в алфавитном порядке, см. стр. \$\$ — \$\$

R&A оставляет за собой право в любое время изменить *Правила*, касающиеся клюшек, мячей, устройств и другого снаряжения, а также готовить или менять интерпретации, относящиеся к данным *Правилам*. Для получения последней информации связывайтесь, пожалуйста, с R&A или обращайтесь на [www.randa.org/equipmentrules](http://www.randa.org/equipmentrules).

По поводу любого дизайна клюшки, мяча, устройства или другого *снаряжения*, который не охватывается *Правилами*, который противоречит целям и замыслу *Правил* или который может существенно изменить характер игры, решение будет приниматься R&A.

Все размеры и предельные значения, содержащиеся в Приложениях II, III и IV, приведены в единицах измерения, по которым определено соответствие. Соотношение британской системы мер с метрической дано для справок, расчет производился по формуле 1 дюйм = 25,4 мм.

## Приложение II. Дизайн клюшек

Игроку, сомневающемуся в том, соответствует ли какая-либо клюшка требованиям, следует проконсультироваться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец клюшки, подлежащий производству, для получения экспертного заключения, соответствует ли данная клюшка *Правилам*. Образец становится собственностью R&A в справочных целях. Если изготовитель не предоставил образец или, предоставив образец, не дождался экспертного заключения, прежде чем приступил к изготовлению и/или продаже этой клюшки, то изготовитель принимает на себя риск возможного получения экспертного заключения, что эта клюшка не соответствует *Правилам*.

Далее изложены общие регламентирующие моменты по дизайну клюшек, а также спецификации и интерпретации.

Дальнейшая информация, относящаяся к этим регламентирующим моментам и их надлежащей интерпретации, представлена в «Руководстве к Правилам по клюшкам и мячам».

Если требуется, чтобы клюшка или часть клюшки соответствовала спецификациям в рамках *Правил*, то она должна разрабатываться и производиться с намерением соответствовать этим спецификациям.

### 1. Клюшки

#### а. Общие положения

Клюшка - это приспособление, разработанное для выполнения удара по мячу. Обычно встречаются три вида клюшек: вуды, айроны и паттеры, которые различаются формой и предполагаемым использованием. Паттер - это клюшка с лофтом, не превышающим десять градусов, в первую очередь предназначенная для использования на *паттинг-грине*.

Клюшка не должна существенно отличаться от традиционных и привычных формы и типа. Клюшка должна состоять из shaft и головки, на shaft может быть добавлен материал, позволяющий игроку крепко удерживать клюшку (см. раздел 3 ниже). Все части клюшки должны быть закреплены так, чтобы клюшка представляла собой единое целое, и у нее не должно быть

внешних насадок. Исключение может быть сделано для насадок, которые не влияют на игровые качества клюшки.

### b. Возможность регулировки

Все клюшки могут содержать особенности для регулировки веса. Другие виды регулировки также могут быть разрешены после рассмотрения R&A. Ко всем разрешенным методам регулировки применяются следующие требования:

- (i) регулировка не может быть легко осуществимой;
- (ii) все регулируемые части надежно закреплены, и нет разумных оснований полагать, что они разболтаются во время раунда;
- (iii) все конфигурации регулировки соответствуют *Правилам*.

Во время *оговоренного раунда* игровые характеристики клюшки не должны быть умышленно изменены посредством регулировки или какими-либо другими способами (см. Правило 4-2а).

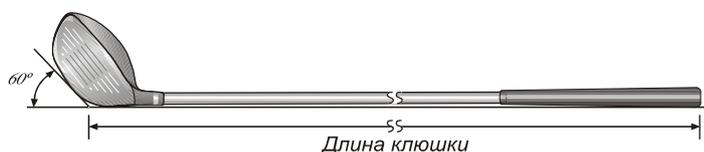


Рис. I

### c. Длина

Полная длина клюшки должна составлять не менее 45,72 см и, за исключением паттеров, не должна превышать 121,92 см.

Длина вудов и айронов измеряется, когда клюшка лежит на горизонтальной поверхности, а подошва клюшки касается плоскости, образующей с горизонталью угол в 60 градусов, как показано на Рис. I. Длина клюшки определяется как расстояние от точки пересечения этих двух плоскостей до верхней точки рукоятки. Длина паттеров измеряется от верхней точки рукоятки вдоль оси shaft или вдоль продолжения этой оси по прямой линии до подошвы клюшки.

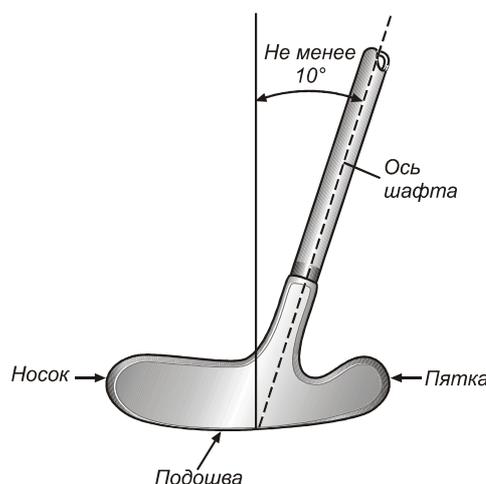


Рис. II

### d. Расположение shaft

Когда клюшка находится в своей нормальной позиции адресации к мячу, shaft должен быть расположен следующим образом:

- (i) проекция прямолинейной части shaft на вертикальную плоскость, проходящую через носок и пятку, должна отклоняться от вертикали не менее чем на 10 градусов (см. Рис. II). Если конструкция клюшки такова, что позволяет игроку эффективно использовать ее в вертикальной или близкой к вертикальной позиции, то shaft может отклоняться от вертикали в этой плоскости на угол до 25 градусов.

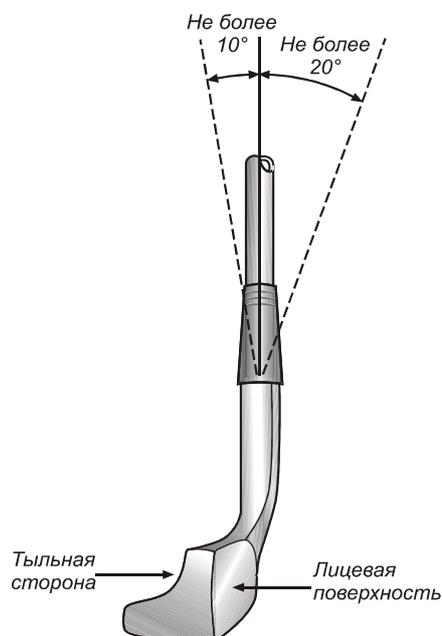


Рис. III

- (ii) проекция прямолинейной части shaft на вертикальную плоскость, вдоль предполагаемой *линии игры*, не должна отклоняться от вертикали более, чем на 20 градусов вперед или на 10 градусов назад (см. Рис. III).

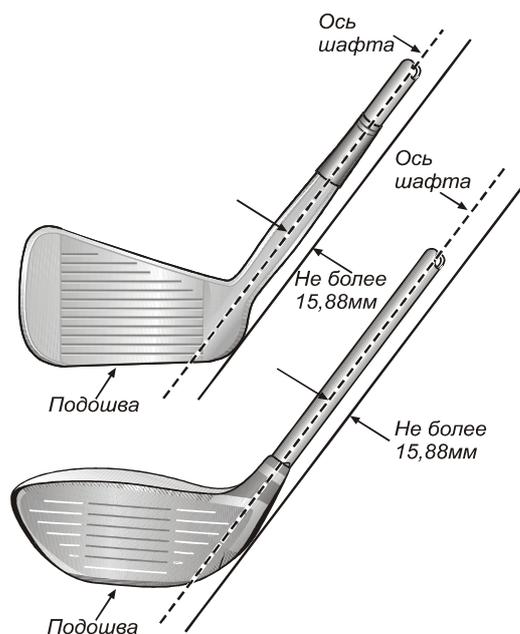


Рис. IV

За исключением паттеров, вся пяточная часть клюшки должна выступать в пределах 15,88 мм за плоскость, проходящую через ось прямолинейной части shaft и предполагаемую (горизонтальную) *линию игры* (см. Рис. IV).

## 2. Шафт

### а. Прямолинейность

Шафт должен быть прямым от верха рукоятки до точки, находящейся на расстоянии не более 127 мм выше подошвы, измеренном от точки, где шафт перестает быть прямолинейным, вдоль оси изогнутой части шафта и шейкой и/или гнездом (см. Рис. V).

### б. Свойства при сгибании и скручивании

В любой точке по всей своей длине шафт должен:

- (i) сгибаться таким образом, чтобы степень изгиба была одинаковой, независимо от того, как шафт повернут вокруг продольной оси; и
- (ii) скручиваться в одинаковой степени в обоих направлениях.

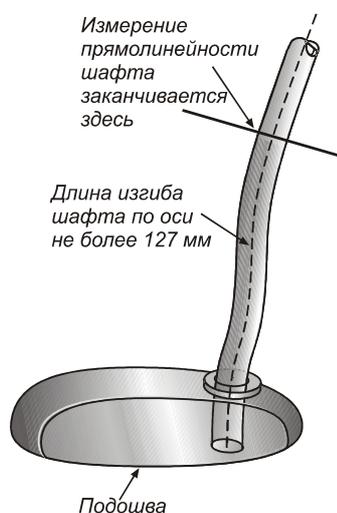


Рис. V

### с. Крепление головки клюшки

Шафт должен быть прикреплен к головке клюшки около пятки либо непосредственно, либо посредством одиночной простой шейки и/или гнезда. Длина от верхушки шейки и/или гнезда до подошвы клюшки не должна превышать 127 мм при измерении вдоль оси шейки и/или гнезда, повторяя их возможные изгибы (см. Рис. VI).

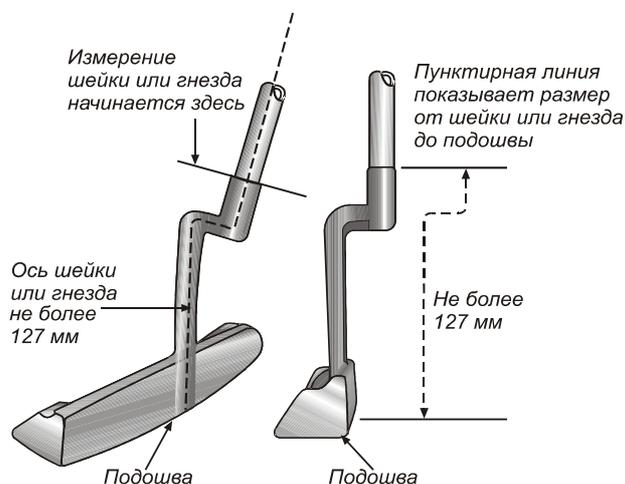


Рис. VI

**Исключение для паттеров:** Шафт или шейка или гнездо паттера могут быть закреплены в любой точке головки.

### 3. Рукоятка (см. Рис. VII)

Рукоятка состоит из материала, присоединенного к шафту, чтобы позволить игроку добиваться крепкого удерживания клюшки. Рукоятка должна быть закреплена на шафте, должна быть прямой и простой по форме, должна доходить до конца шафта, она не должна быть отформована для какой-либо части рук. Если к шафту не присоединено никакого материала, то рукояткой должна считаться часть шафта, разработанная для того, чтобы игрок держался за нее.

- (i) У любой клюшки, кроме паттера, рукоятка должна быть круглой в поперечном сечении за исключением того, что рукоятка по всей своей длине может включать непрерывное, прямое, слегка приподнятое ребро, и разрешается слегка рельефная спираль на рукоятке с обмоткой или с имитацией обмотки.
- (ii) Рукоятка паттера может иметь некруглое поперечное сечение при условии, что поперечное сечение не имеет вогнутых участков, является симметричным и остается в целом сходным по всей длине рукоятки. (См. пункт (v)).
- (iii) Рукоятка может быть сужающейся, но не должна иметь выпуклостей и перехватов. Размеры поперечного сечения, измеренные в любом направлении, не должны превышать 44,45 мм.

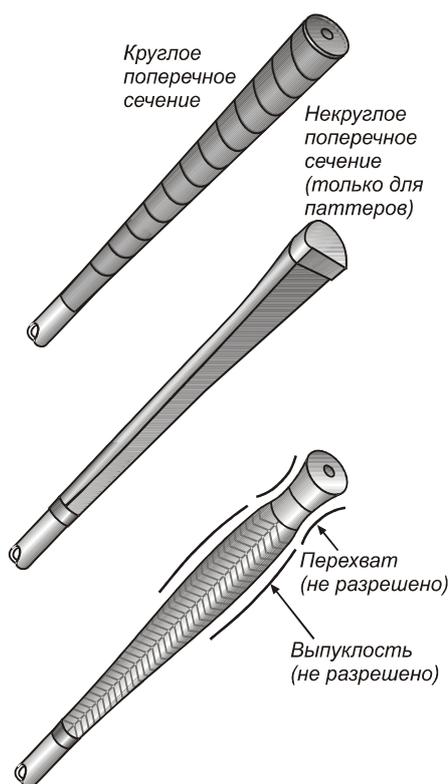


Рис. VII

- (iv) У любой клюшки, кроме паттера, ось рукоятки должна совпадать с осью шафта.
- (v) Паттер может иметь две рукоятки при условии, что каждая из них имеет круглое поперечное сечение, ось каждой рукоятки совпадает с осью шафта, и они отстоят друг от друга на расстояние не менее 38,1 мм.

## 4. Головка клюшки

### а. Простая форма

Головка клюшки должна быть в целом простой по форме. Все части головки должны быть жесткими, конструкционного типа и функциональными. Головка клюшки или ее части не должны быть сконструированы так, чтобы напоминать какой-либо другой объект. Не представляется возможным дать точное и всеобъемлющее определение простой формы. Однако особенности, которые считаются нарушающими данное требование и поэтому не разрешены, включают, но не ограничиваются следующими:

#### (i) Для всех клюшек

- сквозные отверстия в лицевой поверхности;
- сквозные отверстия в головке (некоторые исключения могут быть сделаны для паттернов и айронов с тыльной стороной, имеющей углубления);
- особенности, имеющие целью обеспечить соответствие спецификациям по размерам;
- особенности, продолжающиеся внутрь лицевой поверхности или впереди нее;
- особенности, продолжающиеся существенно выше верхней линии головки;
- бороздки и ребра на головке, которые продолжаются на лицевую сторону клюшки (некоторые исключения могут быть сделаны для паттернов); и
- оптические или электронные устройства.

#### (ii) Для вудов и айронов

- все особенности, перечисленные в пункте (i) выше;
- углубления на внешнем контуре пятки и/или носка головки, видимые при взгляде сверху;
- глубокие или множественные углубления на внешнем контуре тыльной части головки, видимые при взгляде сверху;
- прозрачный материал, добавленный к головке с намерением обеспечить соответствие характеристикам особенности, которая иначе не разрешалась бы; и
- особенности, продолжающиеся за внешние контуры головки при взгляде сверху.

### б. Размеры, объем и момент инерции

#### (i) Вуды

Если клюшка установлена с углом лай 60 градусов, размеры головки клюшки должны быть такими, чтобы:

- расстояние от пятки до носка головки клюшки было больше, чем расстояние от лицевой поверхности до тыльной стороны;
- расстояние от пятки до носка головки клюшки было не более 127 мм;
- расстояние от подошвы до верхушки головки клюшки, включая любые разрешенные конструктивные особенности, было не более 71,12 мм.

Эти размеры измеряются по горизонтали между вертикальными проекциями крайних точек:

- пятки и носка; и
- лицевой поверхности и тыльной стороны (см. Рис. VIII, размер А);

и по вертикали между горизонтальными проекциями крайних точек подошвы и верхушки (см. Рис. VIII, размер В). Если крайняя точка пятки явно не определяется, то считается, что она находится на 22,23 мм выше горизонтальной плоскости, на которую установлена клюшка (см. Рис. VIII, размер С).

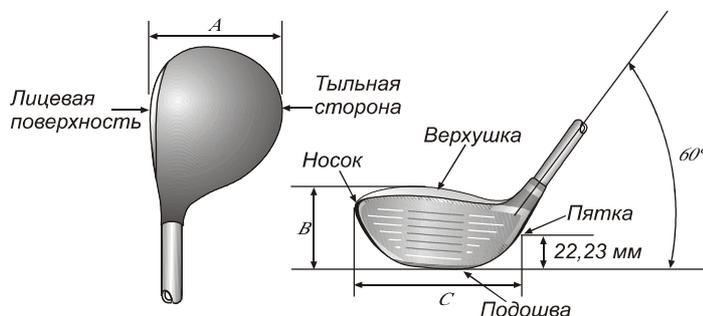


Рис. VIII

Объем головки клюшки не должен превышать 460 кубических сантиметров плюс допуск в 10 куб. см.

Если клюшка установлена с углом лай 60 градусов, составляющая момента инерции относительно вертикальной оси, проходящей через центр тяжести головки клюшки, не должна превышать 5900 г на 1 кв. см, плюс допуск в 100 г на кв. см.

### (ii) Айроны

Когда головка клюшки находится в своей нормальной позиции адресации к мячу, размеры головки должны быть такими, чтобы расстояние от пятки до носка было больше, чем расстояние от лицевой поверхности до тыльной стороны.

### (iii) Паттеры (см. Рис. IX)

Когда головка клюшки находится в своей нормальной позиции адресации к мячу, размеры головки должны быть такими, чтобы:

- расстояние от пятки до носка было больше, чем расстояние от лицевой поверхности до тыльной стороны;
- расстояние от пятки до носка головки было меньше либо равно 177,8 мм;
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности было больше либо равно двум третям расстояния от лицевой поверхности до тыльной стороны головки;
- расстояние от пятки до носка лицевой поверхности было больше либо равно половине расстояния от пятки до носка головки; и
- расстояние от подошвы до верха головки, включая любые разрешенные конструктивные особенности, было меньше либо равно 63,5 мм.

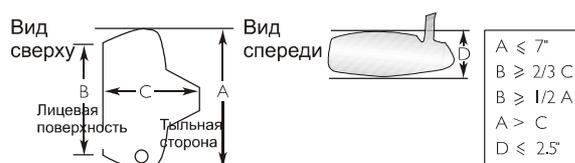


Рис. IX

Для головок традиционной формы эти размеры измеряются по горизонтали между вертикальными проекциями крайних точек:

- пятки и носка головки;
- пятки и носка лицевой стороны; и
- лицевой поверхности и тыльной стороны;

и по вертикали между горизонтальными проекциями крайних точек подошвы и верхней части головки.

Для головок необычной формы размер от носка до пятки может определяться по лицевой поверхности.

### **с. Пружинящее действие и динамические свойства**

Дизайн, материал и/или конструкция или любая обработка головки клюшки (включая лицевую поверхность клюшки) не должны:

- (i) создавать пружинящее действие, которое превышает пределы, установленные в «Протоколах маятникового теста», выпущенных R&A; или
- (ii) содержать особенности или технологии, включающие в себя, но не ограничивающиеся ими, отдельные пружины или пружинящие особенности с намерением создать или создавая неоправданное влияние на пружинящее действие головки клюшки; или
- (iii) оказывать неоправданное воздействие на движение мяча.

Примечание: Пункт (i) не применяется к паттерам.

### **d. Ударные поверхности**

Головка клюшки должна иметь только одну ударную поверхность, за исключением того, что паттер может иметь две такие поверхности, если их характеристики одинаковы и они находятся одна напротив другой.

## **5. Лицевая поверхность головки клюшки**

### **a. Общие положения**

Лицевая поверхность головки клюшки должна быть твердой, жесткой и не должна придавать мячу существенно большее или меньшее вращение, чем стандартная стальная лицевая сторона (некоторые исключения могут быть сделаны для паттеров). За исключением нанесений, перечисленных ниже, лицевая поверхность клюшки должна быть ровной и не должна быть в какой-либо мере вогнутой.

### **b. Шероховатость и материал области контакта с мячом**

За исключением нанесений, конкретизированных в следующих пунктах, шероховатость поверхности в пределах области предполагаемого контакта с мячом («области контакта»), не должна превышать возникающую при декоративной пескоструйной обработке или чистовом фрезеровании (см. Рис. X).

Вся область контакта целиком должна быть выполнена из одного и того же материала (исключение может быть сделано для головок клюшек, сделанных из дерева).



Рис. X

### с. Нанесения на область контакта с мячом

Если в области контакта клюшки с мячом имеются желобки и/или точечные углубления, они должны соответствовать следующим спецификациям:

#### (i) Желобки

- Желобки должны быть прямыми и параллельными.
- Желобки должны иметь симметричное поперечное сечение, и их стороны не должны сходиться (см. Рис. XI).



Рис. XI

- \*Для клюшек, имеющих угол лофта 25 градусов или более, желобки должны иметь простое поперечное сечение.
- Ширина, шаг и поперечное сечение желобков должны быть единообразны по всей области контакта (некоторые исключения могут быть сделаны для вудов).
- Ширина ( $W$ ) каждого из желобков не должна превышать 0,9 мм по результатам официальной 30-градусной методики измерения, выпущенной R&A.
- Расстояние между краями соседних желобков ( $S$ ) не должно быть меньше, чем три ширины желобка, а также не меньше 1,905 мм.
- Глубина каждого желобка не должна превышать 0,508 мм.
- \*Для всех клюшек, кроме клюшек для драйвов, отношение области поперечного сечения ( $A$ ) желобка к шагу желобка ( $W+S$ ) не должно превышать 0,0762 кв. мм на мм (см. Рис. XII).

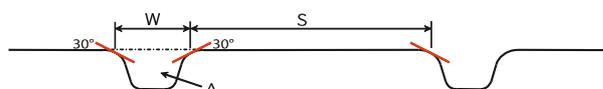


Рис. XII

- Желобки не должны иметь острых кромок или выпуклых краев.

- \*Для клюшек, имеющих угол лофта 25 градусов или более, края желобков должны быть выражено закругленной формы, с эффективным радиусом закругления не меньше 0,254 мм, измеренным так, как показано на Рис. XIII, и не превышающим 0,508 мм. Разрешаются отклонения эффективного радиуса в пределах 0,0254 мм.

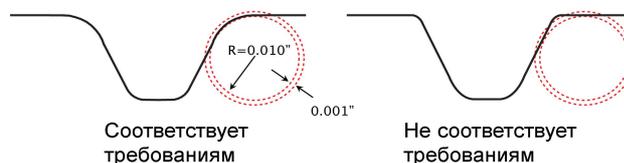


Рис. XIII

### (ii) Точечные углубления

- Максимальный размер любого точечного углубления не должен превышать 1,905 мм.
- Расстояние между соседними точечными углублениями (или между точечными углублениями и желобками) не должно быть менее 4,27 мм при измерении от центра до центра.
- Глубина любого точечного углубления не должна превышать 1,02 мм.
- Точечные углубления не должны иметь острых кромок или выступающих краев.
- \*Для клюшек, имеющих угол лофта 25 градусов или более, края точечных углублений должны быть выражено закругленной формы, с эффективным радиусом закругления не меньше 0,254 мм, измеренным так, как показано на Рисунке XIII, и не превышающим 0,508 мм. Разрешаются отклонения эффективного радиуса в пределах 0,0254 мм.

**Примечание 1:** Технические требования к желобкам и точечным углублениям, помеченным звездочкой (\*), применяются только к новым моделям клюшек, произведенным 1 января 2010 года и позже, а также к любым клюшкам, нанесенная на лицевой поверхности которых умышленно изменялись, например, посредством повторной прорезки желобков. Для получения дополнительной информации о статусе клюшек, доступных до 1 января 2010 г., обращайтесь к разделу «Поиск снаряжения» (Equipment Search) веб-сайта [www.randa.org](http://www.randa.org).

**Примечание 2:** Комитет может внести в условия соревнования требование, что клюшки, переносимые игроком, должны соответствовать спецификациям по желобкам и точечным углублениям, отмеченным выше звездочкой (\*). Такое условие рекомендуется вводить только для соревнований с участием опытных игроков. Для дальнейшей информации обращайтесь к Решению 4-1/1 из «Решений по Правилам гольфа».

### d. Декоративные нанесения

Центр области контакта с мячом может быть отмечен изображением, ограниченным пределами квадратного участка со стороной 9,53 мм. Такое изображение не должно оказывать неоправданное воздействие на движение мяча. Разрешается наличие декоративных нанесений за пределами области контакта.

### e. Нанесения на лицевой поверхности клюшки, выполненной не из металла

Вышеприведенные спецификации не применяются к головкам клюшек, сделанным из дерева, область контакта лицевой поверхности которых выполнена из материала, твердость которого меньше твердости металла, и имеющих угол лофта 24 градуса или меньше, но нанесения, которые могут оказать неоправданное воздействие на движение мяча, запрещены.

**f. Нанесения на лицевой поверхности паттера**

Любые нанесения на лицевой поверхности паттера не должны иметь острых кромок и выступающих краев. Спецификации в отношении шероховатости, материала и нанесения на области контакта к паттерам не применяются.

## Приложение III. Мяч

Игроку, сомневающемуся в том, соответствует ли какой-либо мяч требованиям, следует проконсультироваться в R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец мяча, подлежащего производству, для получения экспертного заключения, соответствует ли данный мяч *Правилам*. Образцы становятся собственностью R&A в справочных целях. Если изготовитель не предоставил образец или, предоставив образец, не дождался экспертного заключения, прежде чем приступил к изготовлению и/или продаже этого мяча, то изготовитель принимает на себя риск возможного получения экспертного заключения, что этот мяч не соответствует *Правилам*.

Далее изложены общие регламентирующие моменты по дизайну мяча, а также спецификации и интерпретации. Дальнейшая информация, относящаяся к этим регламентирующим моментам и их надлежащей интерпретации, предоставлена в «Руководстве к Правилам по клюшкам и мячам».

Если требуется, чтобы мяч соответствовал спецификациям в рамках *Правил*, то он должен разрабатываться и производиться с намерением соответствовать этим спецификациям.

### 1. Общие положения

Мяч не должен существенно отличаться от традиционных и привычных формы и типа. Материалы и конструкция мяча не должны противоречить целям и замыслу *Правил*.

### 2. Вес

Вес мяча не должен быть больше 45,93 г (1,620 английской унции).

### 3. Размер

Диаметр мяча не должен быть меньше 42,67 мм.

### 4. Сферическая симметрия

Мяч не должен быть разработан, изготовлен или намеренно модифицирован таким образом, чтобы получить свойства, отличающиеся от свойств сферически симметричного мяча.

### 5. Начальная скорость

Начальная скорость мяча не должна превышать предельного значения, конкретизированного условиями, изложенными в «Стандарте начальной скорости мячей для гольфа», выпущенном R&A.

### 6. Стандарт общей дальности

Сумма расстояний полета и проката мяча, определенная по результатам тестирования на оборудовании, одобренном R&A, не должна превышать расстояния, конкретизированного условиями, изложенными в «Стандарте общей дальности мячей для гольфа», выпущенном R&A.

## Приложение IV. Устройства и другое снаряжение.

Игроку, сомневающемуся в том, составит ли использование некоторого устройства или другого снаряжения нарушение *Правил*, следует проконсультироваться с R&A.

Изготовителю следует представить в R&A образец некоторого устройства или другого снаряжения, подлежащего производству, на предмет получения экспертного заключения о том, не приведет ли использование игроком этого предмета во время *оговоренного раунда* к нарушению игроком Правила 14-3. Образец становится собственностью R&A в справочных целях. Если изготовитель не предоставит образец или, предоставив образец, не дожидается экспертного заключения, прежде чем приступить к изготовлению и/или продаже устройства или другого снаряжения, то изготовитель принимает на себя риск возможного получения экспертного заключения, что использование данного устройства или другого снаряжения будет противоречить *Правилам*.

Нижеследующие пункты содержат общие регламентирующие моменты по дизайну устройств и другого снаряжения, а также спецификации и интерпретации. Их следует изучать совместно с Правилом 11-1 (Размещение мяча на площадке-ти) и Правилом 14-3 (Искусственные приспособления, необычное снаряжение и необычное использование снаряжения)

### 1. Подставка-ти (Правило 11)

Подставка-ти - это устройство, разработанное для поднятия мяча над грунтом. Подставка-ти не должна:

- быть длиннее 101,6 мм;
- быть разработанной или изготовленной таким образом, чтобы указывать *линию игры*;
- оказывать неоправданное влияние на движение мяча; или
- иным образом помогать игроку в выполнении *удара* или в ходе его игры.

### 2. Перчатки (Правило 14-3)

Игрок может носить перчатки, помогающие ему держать клюшку, при условии, что они являются простыми.

«Простая» перчатка должна:

- плотно облегать руку с хватом или отверстием для каждого пальца; и
- быть изготовленной из гладкого материала для всей ладони и для поверхности пальцев.

«Простая» перчатка не должна содержать:

- на поверхности для хвата или внутри перчатки материал, основной целью которого является предоставить утолщение или создать эффект утолщения. Утолщение определяется как область материала перчаток, которое более чем на 0,635 мм толще соседних областей перчатки без дополнительного материала;

**Примечание:** Материал может быть добавлен для износостойкости, поглощения влаги или других функциональных целей, при условии, что он не выходит за пределы определения утолщения (см. выше).

- ремней для предотвращения скольжения клюшки или для крепления руки к клюшке;
- любых средств скрепления пальцев вместе;
- материала на перчатке, который прилипал бы к материалу рукоятки;

- особенностей, помимо наглядных подсказок, разработанных для помощи игроку в размещении его рук на рукоятке в единообразном и/или конкретном расположении;
- утяжелителей, чтобы помочь игроку при выполнении удара;
- любой конструктивной особенностью, которая может ограничить подвижность сустава; или
- любой другой конструктивной особенностью, которая может помогать игроку в выполнении удара или в ходе его игры.

### 3. Обувь (Правило 14-3)

Можно носить обувь, помогающую игроку принимать надежную *стойку*. Такие особенности, как шипы на подошве, могут разрешаться условиями соревнования, но обувь не должна содержать следующих особенностей:

- которые разработаны, чтобы помочь игроку принимать *стойку* и/или конструировать *стойку*;
- которые разработаны, чтобы помочь игроку в прицеливании; или
- которые могли бы иным образом помогать игроку в выполнении удара или в ходе его игры.

### 4. Одежда (Правило 14-3)

Предметы одежды не должны содержать особенностей:

- которые разработаны, чтобы помочь игроку в прицеливании; или
- которые могли бы иным образом помогать игроку в выполнении удара или в ходе его игры.

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

Во время *оговоренного раунда* использование любого устройства для измерения расстояния не разрешается, если только *Комитет* не ввел Местное правило на этот счет (см Примечание к Правилу 14-3 и Приложение I, часть A; раздел 7).

Даже когда действует Местное правило, такое устройство не должно использоваться для каких-либо целей, которые запрещены Правилем 14-3, в том числе, но не ограничиваясь перечисленным:

- оценки или измерения наклона;
- оценки или измерения других условий, которые могут повлиять на игру (например, скорости или направления ветра);
- предоставления рекомендаций, которые могли бы помочь игроку при выполнении удара или в ходе его игры (например, для выбора клюшки, типа предстоящего удара, чтения гринов или любого другого вопроса, связанного с предоставлением советов); или
- вычисления эффективного расстояния между двумя точками, основанного на значении перепада высот или на других условиях, оказывающих влияние на расстояние удара.

Многофункциональное устройство, такое как смартфон или КПК, может быть использовано в качестве устройства для измерения расстояния, но оно не должно быть использовано для оценки или измерения других условий, где такое использование представляло бы нарушение Правила 14-3.