

## Краткое руководство по Правилам гольфа

Цель настоящего руководства - сфокусировать внимание на наиболее часто применяемых Правилах и дать наиболее простое объяснение этих Правил. Это руководство не заменяет собой Правила гольфа, к которым следует обращаться при возникновении любого сомнения. Для получения более полной информации по изложенным здесь вопросам, обращайтесь, пожалуйста, к соответствующему Правилу.

### Основные положения

Игра в гольф должна протекать в корректной манере, для осознания которой вам следует прочесть раздел Правил гольфа об этикете. В частности:

- всегда выказывайте уважение по отношению к другим игрокам;
- играйте в хорошем темпе и будьте готовы пригласить более быстрые группы к обгону;
- заботьтесь о поле, разравнивая бункеры, возвращая на прежнее место дивоты, устраняя следы от падения мячей на грингах.

Перед началом раунда рекомендуется:

- Прочесть Местные правила на счетной карточке или на информационном стенде;
- Поставить на свой мяч идентификационную метку. Многие гольфисты играют одной и той же маркой мячей, и, если вы не сможете идентифицировать свой мяч, он будет считаться потерянным (Правила 12-2 и 27-1);
- Сосчитать свои клюшки, разрешено иметь максимум 14 клюшек (Правило 4-4).

Во время раунда:

- не спрашивайте совета ни у кого, кроме вашего партнера (т.е. игрока на вашей стороне) или ваших кедди; не давайте советов никому, кроме вашего партнера. Но вы вправе задавать вопросы о Правилах, расстояниях, положении преград, флажка, и т.п. (Правило 8-1);
- не делайте никаких тренировочных ударов во время игры на лунке (Правило 7-2);
- не используйте никакие искусственные приспособления или необычное игровое снаряжение, если только это не оговорено Местными правилами (Правило 14-3).

В конце раунда:

- при матчевой игре – убедитесь, что результат матча зафиксирован;
- при игре на счет ударов – убедитесь, что счетная карточка полностью оформлена (включая ее подписание вами и вашим маркером), и сдайте ее в Комитет как можно скорее (Правило 6-6).

## Правила игры

### Удар с площадки-ти (Правило 11)

Устанавливайте мяч для первого удара между ти-маркерами, но не впереди них. Вы вправе установить мяч для первого удара в пределах двух длин клюшки позади линии между маркерами.

Если вы сделаете первый удар из-за пределов площадки-ти:

- при матчевой игре штраф не налагается, однако ваш противник вправе потребовать переиграть удар, при условии, что сделает это немедленно;
- при игре на счет ударов вы подвергаетесь штрафу в два удара, после чего обязаны сыграть с правильного места.

### Игра мячом (Правила 12,13,14 и 15)

Если вы полагаете, что нашли свой мяч, но идентификационная метка не видна, вы вправе замаркировать положение мяча и поднять его для определения принадлежности, предварительно уведомив вашего маркера или противника (Правило 12-2).

Играйте мяч, как он лежит. Не улучшайте положение мяча, зону предполагаемой стойки или свинга, либо линию игры:

- сдвигая, пригибая или ломая что-либо зафиксированное или растущее, кроме как в результате нормального принятия игровой стойки или в процессе свинга;
- вдавливая что-либо в грунт (Правило 13-2).

Если мяч находится в бункере или в водной преграде, вы не должны:

- касаться земли (либо воды в водной преграде) рукой или клюшкой до начала ударного движения;
- сдвигать свободные помехи (Правило 13-4).

Если вы сыграете неверным мячом:

- при матчевой игре – вы проигрываете лунку;
- при игре на счет ударов – вы подвергаетесь штрафу в два удара и обязаны исправить ошибку, сыграв верным мячом (Правило 15-3).

### На паттинг-грине (Правила 16 и 17)

На паттинг-грине вы вправе:

- маркировать, поднимать и очищать мяч (всегда возвращая его точно на прежнее место);
- устранять следы от падения мячей или следы прежних лунок, но не какие-либо иные повреждения, например следы от шипов обуви (Правило 16-1).

Делая удар на паттинг-грине, убедитесь, что флажок вынут из лунки или обслуживается. Флажок может быть удален или обслуживаться и тогда, когда мяч находится за пределами паттинг-грин (Правило 17).

### Сдвиг мяча, находящегося в покое (Правило 18)

В общем случае, когда ваш мяч находится в игре, и при этом:

- вы случайно сдвинули его;
- вы подняли его, когда это не разрешено;
- мяч сдвинулся после того, как вы изготовились к удару;

добавьте себе штрафной удар и возвратите мяч на прежнее место (но существуют исключения – см. в Правилах 18-2а и 18-2b) .

Если кто-либо помимо вас, вашего партнера или ваших кедди сдвинул ваш мяч, находящийся в покое, или он был сдвинут другим мячом, то возвратите свой мяч на прежнее место без штрафа.

Если мяч, находящийся в покое, сдвинулся под действием ветра или самопроизвольно, играйте его из того положения, в котором он оказался, без штрафа.

### Отклонение или остановка движущегося мяча (Правило 19)

Если сыгранный вами мяч отклонен или остановлен вами, вашим партнером, вашим кедди или снаряжением, добавьте себе штрафной удар и играйте мяч из того положения, в котором он оказался (Правило 19-2).

Если сыгранный вами мяч отклонен или остановлен другим мячом, находившимся в состоянии покоя, – в общем случае следует играть без штрафа из того положения, в котором мяч оказался. Однако, исключительно при игре на счет ударов, вы подвергаетесь штрафу в два удара, если до вашего удара оба мяча находились на паттинг-грине (Правило 19-5а).

## Поднятие, вбрасывание и установка мяча (Правило 20)

Перед поднятием мяча, который должен быть возвращен на прежнее место (например, когда мяч поднимается на паттинг-грине для очистки), его положение должно быть замаркировано (Правило 20-1).

Если мяч поднимается для вбрасывания или установки в другом месте (например, для вбрасывания в пределах двух длин клюшки по Правилу о неиграемом мяче, и т.п.), вы не обязаны маркировать положение мяча, хотя и рекомендуется сделать это.

При вбрасывании стойте прямо, держите мяч вытянутой рукой на уровне плеча, затем отпустите его.

Вброшенный мяч должен быть брошен повторно в следующих наиболее часто встречающихся ситуациях:

- мяч откатился в положение, где на него влияют те обстоятельства, устранение влияния которых производилось (например, неподвижное препятствие);
- мяч остановился на расстоянии более двух длин клюшки от точки, где он был брошен;
- мяч остановился ближе к лунке, чем его первоначальное положение, ближайшая точка устранения влияния или точка последнего пересечения границы водной преграды.

Всего Правилем 20-2с предусмотрено девять случаев, когда вброшенный мяч должен быть повторно брошен.

Если повторно вброшенный мяч откатился в любое из этих положений, установите его на точку первого касания поля при повторном вбрасывании.

## Мяч, помогающий или мешающий игре (Правило 22)

Вы вправе:

- поднять ваш мяч или потребовать поднять любой другой мяч, если считаете, что мяч может помочь любому другому игроку;
- потребовать поднять любой мяч, если он может повлиять на вашу игру.

Вы не должны соглашаться с просьбой оставить свой мяч в положении, помогающем игре другого игрока.

Мяч, который был поднят как помогающий или мешающий игре, не может быть очищен, кроме случая, когда он был поднят на паттинг-грине.

### Свободные помехи (Правило 23)

Вы вправе передвигать свободные помехи (т.е. незакрепленные природные объекты, такие как камни, упавшие листья или ветки) за исключением случаев, когда и помеха и мяч находятся в одной и той же преграде. Если вы удаляете свободную помеху и при этом сдвигаете мяч, мяч должен быть установлен на прежнее место, и вы подвергаетесь штрафу в один удар, кроме случаев нахождения мяча на паттинг-грине.

### Подвижные препятствия (Правило 24-1)

Подвижные препятствия (т.е. искусственные подвижные объекты, например, грабли, бутылки и т.п.), находящиеся в любом месте, могут быть передвинуты без штрафа. Если при этом мяч сдвинулся, он должен быть установлен на прежнее место без штрафа.

Если мяч лежит внутри или на подвижном препятствии, мяч может быть поднят, препятствие удалено, и этот мяч без штрафа вброшен в точку, находящейся непосредственно под тем местом, где мяч лежал на препятствии (за исключением паттинг-грин, где мяч должен быть установлен на эту точку).

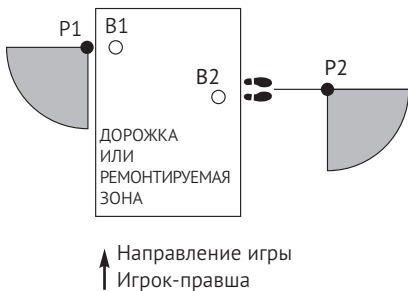
### Неподвижные препятствия и ненормальное состояние участка поля (Правила 24-2 и 25-1)

Неподвижным препятствием является любой искусственный объект на поле, который невозможно сдвинуть (например, здание) или сдвинуть который возможно лишь применив чрезмерные усилия (например, прочно вкопанный указатель). Объекты, обозначающие границы поля, не считаются препятствиями. Ненормальным состоянием участка поля является случайная вода, ремонтируемая зона, а так же нора, вмятина в почве или тропа, сделанная на поле нормным животным, рептилией или птицей.

За исключением случая, когда мяч находится в водной преграде, вы вправе без штрафа устранить влияние неподвижного препятствия или ненормального состояния участка поля, если оно физически мешает положению мяча, вашей стойке или свингу. Вы вправе поднять мяч и вбросить его в пределах одной длины клюшки от ближайшей точки устранения влияния (см. определение «Ближайшая точка устранения влияния»), но не ближе к лунке, чем эта точка (см. схему). Если мяч находится на паттинг-грине, он устанавливается на ближайшую точку устранения влияния, которая может оказаться вне паттинг-грин.

Вы не вправе устранять влияние вмешательства в линию игры, за исключением случая, когда и ваш мяч, и вмешательство находятся на паттинг-грине. Дополнительная возможность имеется, если ваш мяч находится в бункере. Вы вправе устранить влияние вмешательства, вбросив мяч вне бункера позади него со штрафом в один удар.

Приведенная схема иллюстрирует понятие «ближайшая точка устранения влияния» из Правил 24-2 и 25-1 для игрока с правосторонней стойкой.



B1 = положение мяча на дорожке, в ремонтируемой зоне и т.п.

P1 = ближайшая точка устранения влияния

Заштрихованная зона P1 = зона, в пределах которой должен быть вброшен мяч, радиусом в одну длину клюшки от точки P1, отмеренная любой клюшкой

B2 = положение мяча на дорожке, в ремонтируемой зоне и т.п.

☞ = предполагаемая стойка для игры из точки P2 клюшкой, которую игрок выбрал для следующего удара

P2 = ближайшая точка устранения влияния

Заштрихованная зона P2 = зона, в пределах которой должен быть вброшен мяч, радиусом в одну длину клюшки от точки P2, отмеренная любой клюшкой

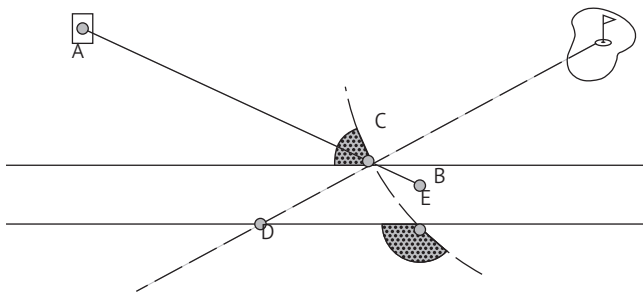
## Водные преграды (Правило 26)

Если ваш мяч находится в водной преграде (желтые колышки и/или линии), вы вправе играть мяч из того положения, в котором он оказался, или, со штрафом в один удар:

- сыграть вновь с того места, откуда вами был совершен последний удар;
- вбросить мяч на любом расстоянии позади водной преграды, на продолжении прямой линии от лунки через точку, где мяч последний раз пересек границу водной преграды.

Если ваш мяч находится в боковой водной преграде (красные колышки и/или линии), то в дополнение к возможностям для мяча в водной преграде (см. выше) вы вправе со штрафом в один удар вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от:

- точки, где мяч последний раз пересек границу преграды;
- точки на противоположной границе преграды, равноудаленной от лунки; но не ближе к лунке, чем находятся эти точки.



Мяч, сыгранный с площадки-ти в точке А, остановился в боковой водной преграде в точке В после того, как он последний раз пересек границу водной преграды в точке С. Игрок имеет следующие возможности:

- играть мяч так, как он лежит, без штрафа, из точки В, или со штрафом в один удар;
- играть другим мячом с площадки-ти
- вбросить мяч позади преграды в любом месте на пунктирной линии, идущей назад от точки D
- вбросить мяч в заштрихованной области у точки С (т. е. в пределах двух длин клюшки от точки С, но не ближе к лунке, чем точка С)
- вбросить мяч в заштрихованной области у точки Е (т. е. в пределах двух длин клюшки от точки Е, но не ближе к лунке, чем точка Е).

### Мяч потерян или находится за пределами поля. Временный мяч (Правило 27)

Уточните, как Местными правилами на счетной карточке определены границы поля. Обычно они определяются ограждениями, стенами, белыми колышками или белыми линиями.

Если мяч потерян вне водной преграды или оказался за пределами поля, вы должны со штрафом в один удар сыграть мячом с точки, с которой был сыгран последний удар (т.е. по процедуре «удар и расстояние»).

Вам предоставляется 5 минут для поисков мяча. Если мяч не найден в течение 5 минут, он считается потерянным.

Если после удара вы предполагаете, что мяч может быть потерян вне водной преграды или мог оказаться за пределами поля, вам следует сыграть временным мячом. Вы должны объявить, что это временный мяч и сыграть им прежде, чем начнете движение для поисков первоначального мяча. Если первоначальный мяч будет потерян (вне водной преграды) или окажется за пределами поля, вы обязаны продолжить игру временным мячом со штрафом в один удар. Если первоначальный мяч найден в пределах поля, вы обязаны продолжить игру этим мячом, а игра временным мячом должна быть прекращена.

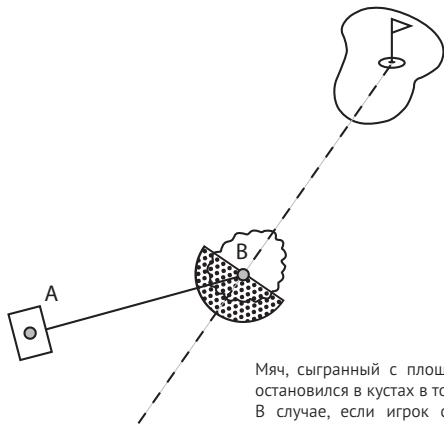
### Неиграемый мяч (Правило 28)

Если ваш мяч находится в водной преграде, и вы не хотите играть его так, как он лежит, вы обязаны действовать по Правилу о водных преградах – Правило о неиграемом мяче неприменимо. В любой другой части поля, если вы полагаете, что ваш мяч неиграем, вы вправе со штрафом в один удар:

- вбросить мяч в точке, откуда вами был сыгран последний удар;
- вбросить мяч на любом расстоянии позади точки, где находится мяч, на продолжении прямой линии от лунки через эту точку;
- вбросить мяч в пределах двух длин клюшки от места, где лежит мяч, но не ближе к лунке.

Если ваш мяч неиграем в бункере, вы вправе действовать как указано выше, однако при вбрасывании мяча по линии назад или в пределах двух длин клюшки вы должны вбросить его в бункере.





Мяч, сыгранный с площадки-ти в точке А, остановился в кустах в точке В.

В случае, если игрок сочтет данный мяч неиграемым, он имеет следующие возможности со штрафом в один удар:

- сыграть мячом с площадки-ти
- вбросить мяч позади точки В на пунктирной линии
- вбросить мяч в заштрихованной области (т.е. в пределах двух длин клюшки от точки В, но не ближе к лунке, чем точка В).