

Терміни та визначення

Гольф-поле в аномальному стані

Будь-яке з цих чотирьох визначених станів гольф-поля:

- *Нора тварини*,
- Ділянку на ремонті,
- *Нерухома перешкода*, чи
- *Тимчасова вода*.

Порада

Будь-яке усне висловлювання або дія (наприклад, показ ключки, якою щойно був виконаний удар) з наміром вплинути на:

- Вибір гравцем ключки,
- Виконання гравцем удару, чи
- Вирішення гравцем, як грати лунку або раунд.

Однак порадою не є загальнодоступна інформація, така як:

- Розташування на гольф-полі об'єктів, наприклад, лунок, *Паттінг-грину*, фервея, штрафних зон, *бункерів* або м'яча іншого гравця,
- Відстань від однієї точки до іншої, чи
- Правила.

Тварина

Будь-який живий представник тваринного світу (але не людина), включаючи ссавців, птахів, плазунів, земноводних і безхребетних (наприклад, черв'яків, комах, павуків і ракоподібних).

Нора тварини

Будь-які заглиблення, вириті в землі *тваринам*, за винятком заглиблень, виритих *тваринами*, які також відповідають визначенню вільна перешкода (таких як хробаки і комахи).

Поняття *нора тварини* включає в себе:

- Розсипчастий матеріал (земля, пісок) з виритої твариною нори,
- Прокладена доріжка або стежка, що веде до цієї нори, та
- Будь-яка ділянка на поверхні землі, яка спушена або деформована в результаті риття твариною підземної нори.

Зони гольф-поля

До складу гольф-поля входять п'ять зон:

- *Основна зона*,
- *Зона-ті*, з якої гравець повинен грати, коли він починає гру на лунці,
- Всі штрафні зони,
- Всі *бункери*, та
- *Паттінг-грін* лунки, на якій гравець грає.

Маркер м'яча

Штучний предмет, який використовується для *маркування* місця розташування піднятого м'яча, наприклад, *підставка-ті*, монета, спеціально підготований предмет або будь-яка невелика річ із *спорядження*.

Коли в правилі говориться про *маркер м'яча*, який зрушений з місця, то мається на увазі *маркер м'яча*, яким на гольф-полі використаний для *маркування* місця піднятого м'яча, але поки що не встановленого на попереднє місце м'яча.

Граничний об'єкт

Штучні об'єкти, що вказують або позначають простір *поза межами гольф-поля*, наприклад, стіни, паркани, огорожа і кілочки, які не дають права на реліф без штрафу.

До їх числа входять фундамент і стовпи паркану, але не входять наступні об'єкти:

- Кутові опори або дротові розтяжки, які прикріплені до стіни чи забору, або
- Сходи, містки або аналогічні конструкції, призначені для переходу через огорожу або стіну.

Граничний об'єкт вважаються нерухомими, навіть якщо такі об'єкти або будь-які їх частини є рухомими (див. Правило 8.1a).

Граничний об'єкт не є *штучна перешкода* або *невід'ємними об'єктами гольф-поля*.

Бункер

Спеціально підготовлена ділянка з піском, частіше за все у формі в'язки, з якої прибраний дерен чи ґрунт.

Частинами *бункера* не є:

- Край, стінка чи зовнішній бік, що обмежують спеціально підготовлену ділянку і складаються з ґрунту, трави, укладеного дерну або штучного матеріалу,

- Грунт або будь-який зростаючий чи закріплений природний об'єкт всередині спеціально підготованої ділянки (наприклад, трава, кущі або дерева),
- Пісок, який розсипаний поза межами спеціально підготовленої ділянки, та
- Всі інші ділянки з піском на гольф-полі, які не перебувають всередині спеціально підготованої ділянки (наприклад, пустелі та інші природні піщані ділянки чи області, які називають непідготовленими ділянками піску).

Бункер є однією з п'яти визначених зон гольф-поля.

Комітет може визначити спеціально підготовлену ділянку піску як частину основної зони (що означатиме, що така ділянка не є *бункером*) або може визначити непідготовлену ділянку піску, як *бункер*.

Якщо *бункер* знаходиться в процесі реконструкції та *Комітет* визначає весь цей *бункер* як ділянку на ремонті, то цей *бункер* вважається частиною основної зони (це означає, що він не є *бункером*).

Слово «пісок», яке використовується в цьому Визначенні та Правилі 12, має на увазі будь-який матеріал, аналогічний піску, який використовується як матеріал *Бункера* (наприклад, подрібнений ракушняк), а також будь-який грунт, перемішаний з піском.

Кедді

Той, хто допомагає гравцеві під час *раунду* наступним чином:

- Переносить, перевозить або обслуговує ключки: Людина, яка під час гри переносить, перевозить (наприклад, на гольф-карі або візку) чи обслуговує ключки гравця, є *кедді* цього гравця, навіть якщо гравець не називає його своїм *кедді*, за винятком випадків, коли це робиться для вираження люб'язності гравцеві (наприклад, повернення забутої ним ключки) чи для того, щоб перемістити в сторону ключки гравця, його бег або гольф-кар.

- Дає поради: *кедді* гравця є єдиною особою (не враховуючи *партнера* та *кедді партнера*), у якого гравець може запитувати поради.

Кедді може також допомагати гравцеві іншим чином, дозволеним Правилами (див. Правило 10.3b).

Довжина ключки

Довжина найдовшої ключки з числа 14 (або менше) ключок, які є у гравця під час *раунду* (що дозволено Правилем 4.1b (1)), за винятком паттера.

Наприклад, якщо найдовшою ключкою (за винятком паттера), яку має гравець під час *раунду*, є драйвер довжиною 109,22 см (43 дюйми), то *довжина ключки* для гравця під час цього *Раунду* становить 109,22 см (43 дюйми).

Довжина ключки використовується гравцем для визначення *зони-ті* на кожній лунці і для визначення розмірів області реліфу, коли він використовує реліф згідно з Правилами.

Комітет

Людина або група людей, відповідальні за проведення змагань або за дане *Гольф-поле*

[Див. Процедури Комітету, Розділ 1 \(роль Комітету\)](#)

Умови, що впливають на удар

Положення м'яча гравця, що знаходиться у стані спокою, область запланованої *стійки*, область запланованого свінгу, *Лінія гри*, *Область реліфу*, в якій гравець вкидає або встановлює м'яч.

- «*Область запланованої стійки*» включає в себе не тільки місце, на якому гравець ставить свої ноги, але і всю навколишню область, яка може об'єктивно вплинути на те, як і де буде розташовано тіло гравця при підготовці та виконанні ним запланованого удару.

- «*Область запланованого свінгу*» включає в себе всю навколишню область, яка може об'єктивно вплинути на будь-яку частину бексвінгу, даунсвінгу або завершення свінгу для запланованого удару.

- Кожен з термінів - «*Положення м'яча*», «*Лінія гри*» та «*Область реліфу*» - має своє власне **Визначення**.

Гольф-поле

Вся територія в межах кордонів, встановлених *Комітетом*, на якій проходить гра:

- Всі зони, розташовані всередині кордонів, знаходяться в межах гольф-поля і є частиною гольф-поля.
- Всі зони, розташовані поза межами, знаходяться *Поза межами гольф-поля* і не є частиною гольф-поля.
- Кордон гольф-поля простягається як вгору над землею, так і вниз нижче рівня землі.

Гольф-поле складається з п'яти визначених зон гольф-поля.

Вкинути м'яч

Тримати м'яч в руці і випустити його так, щоб він вільно впав і став м'ячем у грі.

Якщо гравець випускає м'яч без наміру ввести його у гру, то цей м'яч не є вкинутим і не знаходиться у грі (див. Правило 14.4).

У кожному правилі, що передбачає реліф, визначена конкретна *область реліфу*, в якій м'яч повинен бути вкинутий і прийти в стан спокою.

При використанні реліфу гравець повинен випускати м'яч з висоти коліна, так щоб:

- М'яч падав вертикально вниз і гравець при цьому не кидав, чи не закручував і не прокочував м'яч, а також не використав будь-який інший рух, який міг би вплинути на те, де цей м'яч може прийти в стан спокою, та
- М'яч не торкався будь-якої частини тіла гравця або спорядження до того, як він торкнеться землі (див. Правило 14.3b).

Заглиблений

Коли м'яч гравця знаходиться у своєму власному сліді, що утворився в результаті останнього удару гравця і при цьому частина м'яча знаходиться нижче рівня землі.

Щоб бути заглибленим, м'ячеві не обов'язково потрібно торкатися ґрунту (наприклад, між м'ячем і ґрунтом може знаходитись трава або *вільні перешкоди*).

Спорядження

Все, що гравець або його кедді використовує, носить на собі, тримає або переносить.

Предмети, що використовуються для догляду за *гольф-полем*, наприклад, граблі, є спорядженням тільки тоді, коли гравець або його кедді їх тримає або переносить.

Правила про Спорядження

Специфікація та інші нормативи для ключок, м'ячів та іншого спорядження, яке гравцям дозволяється використовувати під час *Раунду*. *Правила про спорядження* розміщені на веб-сайті [[посилання на вебсайт спорядження](#)]

Флагшток

Надана *Комітетом* переносна жердина, яка встановлюється в лунку, щоб вказувати гравцям її розташування. *Флагшток* складається з прапорця, який виготовлений з полотна або з будь-якого іншого матеріалу чи предметів, які прикріплені до жердини.

Вимоги до *флагштоку* викладені у Правилах про спорядження.

Фор-бол

Формат гри, в якому змагаються сторони, що складаються з двох *партнерів* кожна і кожен гравець грає своїм м'ячем. Рахунком сторони на лунці є менший на цій лунці рахунок одного з двох *партнерів*.

Фор-бол може використовуватись як у змаганнях у форматі матчевої гри, між двома *сторонами*, що складаються з двох *партнерів* кожна, так і в змаганні у форматі гри на рахунок *ударів* за участю декількох сторін, що складаються з двох *партнерів*.

Форсом (або «почергові удари»)

Формат гри, в якому два *партнери*, що виступають як *сторона*, грають по черзі одним м'ячем на кожній лунці.

Форсом може використовуватись як у змаганнях в форматі матчевої гри, між двома *сторонами*, що складаються з двох *партнерів* кожна, так і у змаганні в форматі гри на рахунок *ударів* за участю декількох сторін, що складаються з двох *партнерів*.

Основна зона

Зона гольф-поля, що охоплює всі частини гольф-поля, за винятком чотирьох спеціальних зон: (1) *зони-ті*, з якої гравець повинен починати грати лунку, (2) всіх *штрафних зон*, (3) всіх *бункерів* та (4) *паттінг-грін* лунки, на якій грає гравець.

До основної зони відносяться:

- Всі *зони-ті* на *гольф-полі*, крім *зони-ті лунки* на якій грає гравець та
- Всі *невірні гріни*.

Основний штраф

Програш лунки в матчевій грі або два штрафні *удари* в грі на рахунок *ударів*.

Ділянка на ремонті

Будь-яка частина гольф-поля, яку *Комітет* визначив, як ділянку на ремонті (за допомогою розмітки або іншим способом). *Ділянка на ремонті*, включає в себе:

- Вся земля всередині цієї визначеної ділянки, та
- Вся трава, кущі, дерева та інші зростаючі або закріплені природні об'єкти, закорінені в цій ділянці, у тому числі будь-яка частина цих об'єктів, яка простягається над землею поза межами цієї ділянки, але виключаючи будь-які частини цих об'єктів, які закріплені в землі або перебувають нижче рівня землі (наприклад, коріння дерев) поза межами цієї ділянки.

У поняття *ділянка на ремонті* також входять такі об'єкти, навіть якщо вони не визначені *Комітетом* як *ділянка на ремонті*:

- Будь-який отвір, зроблений *Комітетом* або експлуатаційною службою:
 - при підготовці гольф-поля (наприклад, отвір, що залишився від витягнутого кілочка або інша *лунка* на загальному для двох лунок *паттінг-гріні*, коли вона використовується для гри на іншій лунці), або
 - при обслуговуванні гольф-поля (наприклад, поглиблення від знятого дерну, викопаного пня, канави для укладання труб і тому подібного, але не є отворами після аерації).

- Скошена трава, листя та будь-які інші матеріали, складені для подальшого вивезення. Однак:
 - природні матеріали, складені для вивозу, є також і вільними перешкодами, та
 - матеріали, які були залишені на гольф-полі і не призначені для вивезення, не є ділянкою на ремонті, якщо тільки вони не були визначені *Комітетом* як ділянкою на ремонті.
- Будь-яке житло тварини (наприклад, пташине гніздо), яке знаходиться настільки близько до м'яча гравця, що гравець своєю стійкою або ударом може пошкодити його, за винятком випадків, коли це житло створене *Тваринами*, які відповідають визначенню *вільні перешкоди* (наприклад, хробаками та комахами).

Межі ділянки на ремонті слід позначати кілочками, лініями або елементами ландшафту:

- Кілочки: Якщо *ділянка на ремонті* позначена кілочками, то її межа проходить по лінії, що з'єднує зовнішні точки кілочків на рівні землі, при цьому самі кілочки знаходяться всередині ділянки на ремонті.
- Лінії: Якщо *ділянка на ремонті* позначена лінією, нанесеною на землі, то її межею є зовнішній край цієї лінії, а сама лінія знаходиться всередині ділянки.
- Елементи ландшафту: Якщо ділянку на ремонті позначається елементами ландшафту (наприклад, квітковою клумбою або галявина розплідника), то *Комітету* слід конкретизувати, де проходять межі такої ділянки.

Якщо межі ділянки на ремонті позначаються лініями або елементами ландшафту, то кілочки можуть використовуватися для вказівки місця розташування такої ділянки, але нічого іншого вони не означають.

Лунка

Точка на *Паттінг-гріні*, де закінчується гра на лунці, що грається:

- *Лунка* повинна бути діаметром 108 мм (4 ¼ дюйма) і глибиною не менше 101,6 мм (4 дюйма).
- У разі використання облицювання, її зовнішній діаметр не повинен перевищувати 108 мм (4 ¼ дюйма). Облицювання повинне бути втопленим на глибину не менше 25,4 мм (1 дюйма) нижче поверхні *Паттінг-грину*, якщо тільки характер ґрунту не вимагає підняти її ближче до поверхні.

Коли в Правилах використовується слово «*Лунка*», (яке не виділене курсивом і не використовується у значенні Визначення), то мається на увазі та частина гольф-поля, яка має відношення до конкретної *зони-ті*, *паттінг-грину* та *лунки*. Гра на лунці починається з *зони-ті* і закінчується, коли м'яч забитий в *лунку* на *паттінг-грині* (якщо Правила не передбачають інший порядок завершення лунки).

Забитий м'яч

Коли м'яч після удару знаходиться у стані спокою у *лунці* і весь м'яч повністю знаходиться нижче поверхні *паттінг-грину*.

В особливому випадку, коли м'яч знаходиться в стані спокою, торкаючись встановленого в *лунці* *флаштоку*, - див. Правило 13.2с (м'яч вважається забитим, якщо будь-яка його частина знаходиться нижче поверхні *паттінг-грину*).

Чесць зіграти першим

Право гравця першим зіграти з *зони-ті* (див. Правило 6.4).

Нерухома перешкода

Будь-яка перешкода, яка:

- Не може бути переміщена без додаткових зусиль або без нанесення ушкоджень цій перешкоді або гольф-полю, та
- Яким-небудь іншим чином не відповідає визначенню *рухома перешкода*.

Комітет може оголосити *нерухомою перешкодою* будь-яку перешкоду, навіть якщо вона відповідає визначенню *рухомої перешкоди*.

Покращення умов

Зміна однієї або декількох умов, які впливають на удар чи інші фізичні умови, що впливають на гру, в результаті якої гравець при ударі отримує потенційну перевагу.

М'яч у грі

Статус м'яча гравця, коли цей м'яч лежить на *гольф-полі* і використовується для гри на лунці.

- Спочатку м'яч стає м'ячем у грі на лунці:
 - коли гравець виконує по ньому удару в межах *зони-ті*, чи
 - в матчевій грі, коли гравець виконує по ньому удару поза межами *зони-ті* і противник не скасовує цей удар згідно з Правилем 6.1b.
 - Цей м'яч залишається у грі до тих пір, поки він не буде забитий в *лунку*, за винятком таких випадків, коли він перестає бути м'ячем у грі:
 - коли він піднятий з *гольф-поля*,
 - коли він *втрачений* (навіть якщо він при цьому знаходиться у стані спокою на *гольф-полі*) чи прийшов у стан спокою *поза межами гольф-поля*, або
 - коли він замінений іншим м'ячем, навіть якщо ця заміна не дозволена Правилем.
- М'яч, який не перебуває у грі, є невірним м'ячем.

У гравця не може бути більше одного м'яча у грі в кожен момент часу. (Див. Правило 6.3d, де описуються певні випадки, коли гравець одночасно може грати на лунці більш ніж одним м'ячем).

Коли в правилі говориться про м'яч, що знаходиться у стані спокою або у русі, то мається на увазі м'яч, який знаходиться у грі.

Коли встановлюється *маркер м'яча*, щоб замаркувати розташування м'яча у грі:

- Якщо м'яч не був піднятий, то він все ще знаходиться у грі, та
- Якщо м'яч був піднятий і потім встановлений на попереднє місце, то він знаходиться у грі, навіть якщо *маркер м'яча* не був видалений.

Невід'ємний об'єкт гольф-поля

Штучний об'єкт, який *Комітет* визначив як невід'ємний елемент гри на *гольф-полі* і який не дає права на реліф без штрафу.

Невід'ємні об'єкти гольф-поля вважаються **нерухомими** (див. Правило 8.1a). Однак, якщо частина невід'ємного об'єкта гольф-поля (наприклад, хвіртка, двері або частина закріпленого кабелю) відповідає визначенню *рухлива перешкода*, то така частина вважається *рухомою перешкодою*.

Штучні об'єкти, які *Комітет* визначив як невід'ємні об'єкти *гольф-поля*, не є *перешкодами* або *граничними об'єктами*.

Знання або впевненість

Критерій, який використовується для визначення того, що сталося з м'ячем гравця - наприклад, чи прийшов м'яч у стан спокою в штрафній зоні, чи був м'яч зрушений з місця, або що саме викликало зсув м'яча.

Знання або впевненість означає щось більше, ніж просто можливо або ймовірно. Це означає, що:

- Є переконливі докази того, що дія відбулася з м'ячем гравця, наприклад, гравець або інший свідок бачив це, чи
- Незважаючи на те, що є дуже маленький ступінь сумніву, вся доступна інформація свідчить про 95% ймовірності даної дії.

«*Вся доступна інформація*» означає всю інформацію, якою володіє гравець та вся інша інформація, яку він би міг отримати, приклавши розумні зусилля та без невиправданої затримки гри.

Положення м'яча

Місце, на якому знаходиться м'яч у стані спокою, а також будь-який зростаючий і закріплений природний об'єкт, *нерухома перешкода*, *невід'ємний об'єкт гольф-поля* або *граничний об'єкт*, які торкаються м'яча або знаходяться безпосередньо поруч з ним.

Вільні перешкоди і *рухомі перешкоди* не є частиною *положення м'яча*.

Лінія гри

Лінія, по якій гравець має намір направляти свій м'яч після *удару*, в тому числі область, розташована на розумній відстані над землею і з кожного боку від цієї лінії.

Лінія гри не обов'язково є прямою лінією між двома точками (наприклад, це може бути вигнута лінія, в залежності від того, куди гравець має намір направити свій м'яч).

Вільні перешкоди

Будь-які незакріплені природні об'єкти, наприклад:

- Камені, окремі травинки, листя, гілки та хмиз,
- Мертві тварини та відходи життєдіяльності тварин,
- Хробаки, комахи та аналогічні тварини, які можуть бути легко видалені, а також насипи та павутина, які вони створюють (наприклад, земляний насип, що залишають хробаки і мурашники), та
- Грудки спресованого ґрунту (в тому числі з аераційними отворами).

Такі природні об'єкти **не є вільними**, якщо вони:

- Закріплені або ростуть,
- Твердо заглиблені в землі (тобто, не можуть бути легко витягнені), чи
- Прилипли до м'яча.

Особливі випадки:

- Пісок і розсипний ґрунт **не є вільними перешкодами**.
- Роса, іній і вода **не є вільними перешкодами**.
- Сніг і природний лід (але не іній) на вибір гравця є або *вільною перешкодою*, або, коли знаходиться на поверхні землі - тимчасовою водою.
- Павутина є *вільною перешкодою*, навіть якщо вона прикріплена до іншого об'єкту.

Втрачений

Статус м'яча, який не був знайдений протягом трьох хвилин після того, як гравець або його *кедді* (або *партнер* гравця або *кедді партнера*) почали пошук цього м'яча.

Якщо пошук почався, а потім був тимчасово зупинений через поважну причину (наприклад, гравець припинив пошук через припинення гри або через необхідність дати зіграти іншому гравцеві) чи якщо гравець помилково ідентифікував *невірний м'яч*:

- Час з моменту зупинки пошуку до моменту його відновлення не враховується, та
- Загально дозволений час пошуку складає три хвилини і включає в себе як час до переривання, так і час після відновлення пошуку.

Маркування

Вказати місце знаходження м'яча у стані спокою за допомогою такого способу:

- Встановивши *маркер м'яча* безпосередньо позаду або поруч з м'ячем, чи
- Розмістивши ключку на землі безпосередньо позаду або поруч з м'ячем.

Це робиться для того, щоб позначити місце, куди повинен бути встановлений м'яч після того, як він був піднятий.

Маркер

У гри на рахунок ударів – це особа, відповідальна за запис рахунку гравця в *рахункову картку* гравця та затвердження цієї *рахункової картки*. *Маркером* може бути інший гравець, але не може бути *партнер*.

Комітет може призначити гравцеві *маркера* або рекомендувати гравцям процедуру вибору *маркера*.

Матчева гра

Формат гри, в якому гравець або *сторона* грає безпосередньо проти свого противника або протилежної сторони в очному *матчі*, що складається з одного або декількох *раундів*, в яких:

- Гравець або *сторона* перемагає на лунці в матчі, якщо закінчує цю лунку на меншу кількість *ударів* (включаючи виконані *удари* і штрафні *удари*), та
- Матч є виграним, коли перевага гравця або *сторони* над противником або протилежною *стороною* складає більшу кількість лунок, ніж кількість лунок, яку залишилося грати.

Матчева гра може гратися у вигляді одиночного матчу (в якому один гравець грає безпосередньо проти одного опонента), матчу у форматі *Три-бол* або *матч* за участю сторін, що складаються з двох *партнерів* (*Форсом* або *Фор-бол*).

Максимальний рахунок

Формат гри на рахунок *ударів*, в якому рахунок гравця або сторони на лунці обмежений встановленою *Комітетом* максимальною кількістю *ударів* (включаючи виконані *удари* і штрафні *удари*), наприклад, подвоєним паром, фіксованим числом або подвійним боггі з урахуванням гандикапу.

Рухома перешкода

Перешкода, яка може бути переміщена з незначними зусиллями і без нанесення ушкоджень самій перешкоді чи *гольф-полю*.

Якщо частина *нерухомої перешкоди* або *невід'ємного об'єкту гольф-поля* (наприклад, хвіртка, двері або частина закріпленого кабелю) відповідає цим двом умовам, то така частина вважається *рухомою перешкодою*.

Однак ця норма не застосовується, якщо переміщення рухомої частини *нерухомої перешкоди* або *невід'ємного об'єкта гольф-поля* **не** передбачається (наприклад, у випадку погано закріпленого каменю, що є елементом кам'яної стіни).

Навіть якщо перешкода є рухомою, *Комітет* може оголосити її *нерухомою перешкодою*.

Зрушення з місця

Коли м'яч, що знаходиться у стані спокою, залишає своє початкове місце і приходить у стан спокою в будь-якому іншому місці та це помітно неозброєним оком (незалежно від того, чи хтось бачить це насправді).

При цьому не має значення, в якому напрямку було зміщення м'яча з його початкового місця - вгору, вниз чи в будь-якому горизонтальному напрямку.

Якщо м'яч лише колихається (здійснив коливання) і залишається на своєму початковому місці або повертається на нього, то м'яч вважається не зрушеним з місця.

Сили природи

Вплив природних явищ, наприклад, вітру, води, або коли щось відбувається без очевидної причини через вплив сили тяжіння.

Найближча точка повного реліфу

Точка-орієнтир для отримання реліфу без штрафу при втручанні *гольф-поля в аномальному стані* (Правило 16.1), *небезпечна ситуація з твариною* (Правило 16.2), *невірний грін* (Правило 13.1f) або *ділянка поля, заборонена для гри* (Правила 16.1f і 17.1e) чи для отримання *реліфу* за певним Місцевим правилом.

Це приблизна точка місцезнаходження м'яча:

- Яка є найближчою до початкового місцезнаходженням м'яча, але розташована не ближче до *лунки*, ніж це місце,
- Яка знаходиться в необхідній *зоні гольф-поля*, та

• В якій обставини не заважають *удару*, який виконував би гравець з початкового місця розташування м'яча за відсутності цих обставин.

Щоб знайти цю точку-орієнтир, гравцеві слід визначитися з вибором ключки, *стійки*, свінгу та *лінії гри*, які він використовував би для такого *удару*.

Гравцеві не потрібно відтворювати цей *удар*, приймаючи реальну *стійку* і виконуючи свінг обраною ключкою (але для більш точного визначення точки-орієнтиру зазвичай це рекомендується робити).

Найближча точка повного реліфу відноситься лише до конкретної ситуації, при втручанні якої гравець використовує реліф, але може знаходитися в такому місці, в якому існує втручання будь-якої іншої ситуації:

• Якщо гравець використовує *реліф*, а потім виявляється, що є втручання з боку іншої ситуації, яка дозволяє використання *реліфу*, то гравець може знову використовувати *реліф*, визначивши нову найближчу точку повного реліфу для цієї нової ситуації.

• Для кожної ситуації повинен використовуватися окремий *реліф*, за винятком того, що гравець може використовувати *реліф* одночасно для двох ситуацій (визначаючи одну найближчу точку повного реліфу для обох ситуацій) у тому випадку, якщо вже використано реліф для кожної ситуації окремо і стало зрозуміло, що подальші дії будуть призводити до втручання однієї чи іншої ситуації.

Ділянка поля, заборонена для гри

Частина *гольф-поля*, у якій *Комітет* заборонив гру. Ділянка, заборонена для гри, повинна бути або частиною *гольф-поля в аномальному стані*, або частиною *штрафної зони*.

Комітет може використовувати ділянку, заборонену для гри, в різних цілях, таких як:

- Захист природи, місць проживання *тварин* і екологічно вразливих ділянок,
- Запобігання ушкодженям молодих дерев, квіткових клумб, газоно-розплідник, ділянки з нещодавно покладеним дерном або іншими насадженнями,
- Забезпечення безпеки гравців, та
- Збереження місць історичного або культурного значення.

Комітету слід позначити межі ділянки, забороненої для гри, лініями або кілочками, які повинні відрізнитися від тих, що використовуються для позначення звичайних ділянок *гольф-поля в аномальному стані* або *штрафних зон*, що не містять ділянку, заборонену для гри.

Штучні перешкоди

Будь-який штучний об'єкт, за винятком *невід'ємних об'єктів гольф-поля* і *граничних об'єктів*.

Приклади *штучних перешкод*:

- Дороги та доріжки із штучним покриттям, в тому числі бордюри зі штучного матеріалу.
- Будинки й укриття від дощу.
- Головки спринклерів, елементи дренажу чи зрошення, а також бокси управління системою поливу.
- Кілочки, стіни, огорожі і паркани (але не у випадку, коли вони є *граничними об'єктами*, які позначають або вказують на межі *гольф-поля*).
- Гольф-кари, газонокосарки, автомобілі та інші транспортні засоби.
- Сміттєві ящики, покажчики, лавки.
- Спорядження гравця, *флагштоки* та граблі.

Штучні перешкоди діляться на рухомі та нерухомі. Якщо частина *нерухомої перешкоди* (наприклад, хвіртка, двері або частина закріпленого кабелю) відповідає визначенню рухома перешкода, то ця частина вважається *рухомою перешкодою*.

Див. [Процедури Комітету](#), Розділ 8; Зразок Місцевого правила F-23 (*Комітет* може прийняти Місцеве правило згідно з яким конкретні штучні перешкоди будуть називатися *тимчасовими нерухомими перешкодами*, для яких застосовується спеціальна процедура реліфу).

Противник

Інший гравець, з яким гравець змагається в матчі. Термін *противник* застосовується лише в матчевій грі.

Зовнішній фактор

Нижченаведені люди або предмети, які можуть впливати на те, що відбувається з м'ячем гравця, його спорядженням або з *гольф-полем*:

- Будь-яка людина (включаючи іншого гравця), за винятком гравця або його *кедді*, або *партнера* гравця, або противника, або будь-хто з їхніх *кедді*,
- Будь-яка *тварина*, та
- Будь-який природний чи штучний об'єкт, або що-небудь ще (у тому числі інший м'яч, що рухається), за винятком сил природи.

Поза межами гольф-поля

Всі області, що знаходяться за встановленою *Комітетом* межею *гольф-поля*. Всі зони та ділянки, що знаходяться всередині таких меж, розташовані в межах *гольф-поля*.

Межі *гольф-поля* продовжуються, як вище так і нижче рівня землі:

Це означає, що вся ділянка землі і все (наприклад, будь-які природні або штучні об'єкти), що розташоване всередині кордонів, знаходиться в межах гольф-поля, недивлячись на те де вони знаходяться: на поверхні землі, над нею чи під нею.

- Якщо об'єкт знаходиться одночасно поза межами та в межах гольф-поля (наприклад, сходи через обмежувальний паркан, або дерево, стовбур якого знаходиться з зовнішньої сторони, а його гілки нависають з її внутрішньої сторони чи навпаки), то лише та частина цього об'єкту, яка розташована з зовнішнього боку, знаходиться *поза межами гольф-поля*.

Межі гольф-поля слід позначити граничними об'єктами або лініями:

- *Граничні об'єкти*: Якщо *межі гольф-поля* позначаються кілочками або парканом, то межа проходить по лінії між точками кілочків або стійок огорожі з боку гольф-поля на рівні землі (за винятком нахилених підпірок), при цьому самі кілочки або *стійки* забору знаходяться *поза межами гольф-поля*.

Якщо *межі гольф-поля* позначаються іншими об'єктами, такими як стіна, або якщо *Комітет* вважає необхідним якимось інакше трактувати огорожу гольф-поля, то *Комітету* слід зазначити, як проходить *межа гольф-поля*.

- *Лінії*: Якщо *межі гольф-поля* позначаються лінією, яка нанесена фарбою на землі, то межа проходить по краю лінії в *межах гольф-поля*, а сама лінія знаходиться *поза межами гольф-поля*.

Коли межа гольф-поля позначена лінією на землі, то кілочки можуть використовуватися для вказівки наявності такої межі, але ніякого іншого значення вони не матимуть.

Для позначення *меж гольф-поля* слід використовувати кілочки або лінії білого кольору.

Пар/Боггі

Формат *гри на рахунок ударів*, в якому рахунок ведеться як в *матчевій гри*:

- Гравець або *сторона* виграє або програє лунку, якщо завершує цю лунку за меншу або більшу кількість *ударів* (включаючи виконані *удари* і *штрафні удари*), ніж фіксований рахунок, встановлений для цієї лунки *Комітетом*, та

- Змагання виграє гравець або *сторона*, що мають найбільшу кількість виграних лунок у співвідношенні до програних (тобто, виграні лунки сумуються, а програні лунки віднімаються).

Партнер

Гравець, який спільно з іншим гравцем бере участь у змаганні в складі *сторони*, як в *матчевій гри*, так і в *гри на рахунок ударів*.

Штрафна зона

Зона, яка дає право на *реліф* з одним *штрафним ударом* у випадку, якщо м'яч гравця прийде у стан спокою в цій зоні.

Штрафною зоною є:

- Будь-які водойми, що розташовуються на *гольф-полі* (незалежно від того нанесена *Комітетом* розмітка чи ні), а саме: море, озеро, ставок, річка, канава, поверхнева дренажна канава або інший відкритий водостік (навіть без воду), та

- Будь-яка інша частина *гольф-поля*, яку *Комітет* позначив *штрафною зоною*.

Штрафна зона - це одна з п'яти визначених *зон гольф-поля*.

Існує два різних типи *штрафних зон*, що відрізняються кольором використовуваної розмітки:

У *жовтих штрафних зонах* (позначаються жовтими лініями або жовтими кілочками) у гравця є два варіанти *реліфу* (Правило 17.1d (1) і (2))

У *червоних штрафних зонах* (позначаються червоними лініями або червоними кілочками) гравець, крім двох варіантів *реліфу* для *жовтих штрафних зон*, має додатковий варіант *реліфу з боку* (Правило 17.1d (3)).

Якщо колір *штрафної зони* не позначений або не вказано *Комітетом*, то ця зона вважається *червоною штрафною зоною*.

Межі *штрафної зони* продовжуються, як вище так і нижче рівня землі:

- Це означає, що вся ділянка землі і все (наприклад, будь-які природні або штучні об'єкти), що розташоване у цих межах, незалежно від того де вони розташовані на поверхні землі, над нею чи під нею, є частиною *штрафної зони*.

- Якщо об'єкт знаходиться одночасно в межах та поза межами (наприклад, міст через *штрафну зону* або дерево, стовбур якого знаходиться з внутрішньої сторони, а його гілки нависають з її зовнішнього боку чи навпаки), то тільки та частина цього об'єкту, яка розташована з внутрішньої сторони, є частиною *штрафної зони*.

Межі *штрафної зони* слід позначати кілочками, лініями або елементами ландшафту:

- Кілочки: Якщо *штрафна зона* позначена кілочками, то її межа проходить по зовнішніх точках кілочків на рівні землі, при цьому самі кілочки знаходяться усередині *штрафної зони*.

• Лінії: Якщо *штрафна зона* позначена лінією, яка нанесена фарбою на землі, то її межею є зовнішній край лінії, а сама лінія знаходиться у середині *штрафної зони*.

• Елементи ландшафту: Якщо *штрафна зона* позначається елементами ландшафту (наприклад, пляж, пустельна зона або підпірна стінка), то *Комітету* слід конкретизувати, де проходить межа *штрафної зони*. Якщо межі *штрафної зони* позначаються лініями або елементами ландшафту, то можуть використовуватися кілочки для вказівки місцезнаходження *штрафної зони*, але ніякого іншого значення вони не матимуть.

Якщо межа водойми не визначена *Комітетом*, то межа *штрафної зони* проходить по природній лінії водойми (тобто там, де біля поверхні землі починається схил і утворюється низина, в якій може накопичуватися вода).

Якщо відкритий водотік без води (наприклад, дренажні канали або водоприймачі, які зазвичай сухі, крім сезону дощів), *Комітет* може визначити таку ділянку як частину *основної зони* (це буде означати, що вона **не є штрафною зоною**).

Точка максимально можливого реліфу

Точка-орієнтир для отримання *реліфу* без штрафу при втручанні *гольф-поля в аномальному стані*, що знаходиться в *бункері* (Правило 16.1c) або на *паттінг-гріні* (Правило 16.1d) у випадку, коли відсутня *найближча точка повного реліфу*.

Це приблизно визначена точка місцезнаходження м'яча:

• Яка є найближчою до початкового місцезнаходження м'яча, але розташована не ближче до лунки, ніж це місце, та

• Знаходиться в необхідній *зоні гольф-поля*, та

• В якій *гольф-поле в аномальному стані* в найменшій мірі заважає *удару*, який гравець виконував би з початкового місця розташування м'яча при відсутності даної ситуації.

Щоб знайти цю точку-орієнтир, гравцеві слід визначитися з вибором ключки, *стійки*, свінгу та лінії гри, які він використовував би для цього *удару*.

Гравцеві не потрібно відтворювати цей *удар*, приймаючи реальну *стійку* і виконуючи свінг обраною ключкою (але для більш точного визначення точки-орієнтиру зазвичай це рекомендується робити).

Точку максимально можливого реліфу знаходять шляхом порівняння відносної величини втручання ситуації в *положення м'яча*, в область запланованої *стійки* або свінгу гравця та лише на Паттінг-гріні - в *лінію гри*. Наприклад, у випадку *реліфу* при втручанні *тимчасової води*:

• *Точка максимально можливого реліфу* може перебувати там, де глибина води в місці *положення м'яча* буде менше, ніж в місці, де стоїть гравець (вплив води на *положення м'яча* і свінг буде меншим, ніж на *стійку*) або там, де глибина води в місці *положення м'яча* буде більше, ніж в місці, де стоїть гравець (вплив води на *положення м'яча* і свінг буде більшим, ніж на *стійку*).

• На *паттінг-гріні точка максимально можливого реліфу* може базуватися на *лінії гри*, де м'яч повинен пройти через наймілкішу або найкоротшу ділянку *тимчасової води*.

Тимчасовий м'яч

Інший м'яч, що використовується у гри у випадку, якщо тільки що зіграний гравцем м'яч може виявитися:

• *Поза межами гольф-поля*, або

• *Втрачений поза штрафною зоною*.

Тимчасовий м'яч не є для гравця м'ячем у гри, якщо тільки він не став ним згідно з Правилом 18.3с.

Паттінг-грін

Область лунки, на якій грає гравець:

• Яка спеціально підготована для виконання патів, або

• Яку *Комітет* визначив як *паттінг-грін* (наприклад, у випадку використання тимчасового гріну).

На *паттінг-грін* і лунки знаходиться *лунка*, в яку гравець має намір *забити м'яч*.

Паттінг-грін це одна з п'яти визначених *зон гольф-поля*. *Паттінг-грини* всіх інших лунок (на яких гравець не грає в даний час) є *невірними грінами* і частиною *основної зони*.

Межа *паттінг-грину* визначається візуально там, де починається спеціально підготована зона (наприклад, де трава чітко викошена, щоб показати межу), якщо тільки *Комітет* не визначить межу іншим чином (наприклад, лініями або точками).

Якщо для двох різних лунок використовується один загальний грін:

• *Паттінг-грін*ом, під час гри на кожній з лунок, вважається вся підготована область, яка охоплює обидві лунки.

• Однак *Комітет* може визначити межу, яка розділить один загальний грін на два різних *паттінг-грини*; якщо гравець грає одну з цих двох лунок, то та частина загального гріну, яка призначена для іншої лунки вважається *невірним грін*ом.

Рефері

Офіційна особа, призначена *Комітетом* для вирішення питань встановлення фактів і застосування Правил. [Див. Процедури Комітету, Розділ 6С \(пояснення обов'язків та повноважень Рефері\).](#)

Область реліфу

Область, в якій гравець повинен вкидати м'яч при використанні реліфу згідно з Правилами. Кожне Правило, що дає право на реліф, наказує гравцеві використовувати певну *Область реліфу*, розмір і розташування якої обумовлені трьома факторами:

- Точка-орієнтир: Точка, від якої починається вимір *області реліфу*.
- Розмір *області реліфу*, який визначається від точки-орієнтиру: *область реліфу* визначається однією або двома довжинами ключок, що відкладаються від точки-орієнтира, але з певними обмеженнями:
- Обмеження на розташування *області реліфу*: На розташування *області реліфу* може бути накладено одне або кілька обмежень, наприклад:
 - вона повинна бути розташована лише в одній певній зоні *гольф-поля*, наприклад, тільки в *основній зоні*, або щоб вона перебувала не в *бункері* чи не в *штрафній зоні*,
 - вона повинна бути розташована не ближче до *лунки*, ніж точка-орієнтир чи бути поза *штрафною зоною* чи *бункера*, які зумовили використання *реліфу*, або
 - в ній відсутнє втручання ситуації (згідно з конкретним Правилком), яка зумовила використання *реліфу*.

При визначенні розміру *області реліфу*, гравець може виконувати вимірювання безпосередньо на пряму через канаву, поглиблення та схожі впадини, а також безпосередньо на пряму через об'єкт або крізь нього (наприклад, через дерево, паркан, стіну, дренаж або головку спрінклера), проте не дозволяється виконувати вимірювання крізь природні підйоми і спуски землі.

[Див. Процедури Комітету, Розділ 2І \(Для певних випадків використання реліфу Комітет може Встановити область вкидання і дозволити чи розпорядитися використовувати її як Область реліфу\).](#)

Встановити

Покласти м'яч і відпустити з метою введення його в гру.

Якщо гравець кладе м'яч без намірів ввести його в гру, то цей м'яч не є встановленим і не знаходиться у грі (див. Правило 14.4).

Якщо в правилі пропонується *встановити* м'яч, то в цьому правилі вказується конкретне місце, на яке м'яч повинен бути *встановлений*.

Раунд

18 або менше лунок, що граються по порядку, який встановлюється *Комітетом*.

Рахункова картка

Документ, в який у *грі на рахунок ударів* записується рахунок гравця, отриманий ним на кожній лунці.

Рахункова картка може бути в схваленій *Комітетом* паперовій або електронній формі, яка забезпечує можливість:

- Записати рахунок гравця, отриманий ним на кожній лунці,
- Записати гандикап гравця в змаганні з урахуванням гандикапу, та
- *Маркеру* і гравцю завірити записаний рахунок, а в змаганні з урахуванням гандикапу гравцеві - затвердити свій гандикап, чи то фізичним підписом чи схваленим *Комітетом* способом електронного підтвердження.

Рахункова картка не потрібна в *матчевій грі*, але може використовуватися гравцями для ведення рахунку *матчу*.

Серйозне порушення

Ситуація у *грі на рахунок ударів*, коли гра з *невірного місця* може дати гравцеві істотну перевагу в порівнянні з *ударом*, виконаним з вірного місця.

Коли робиться таке порівняння, щоб з'ясувати чи було *серйозне порушення*, то беруться до уваги такі фактори:

- Складність *удару*,
- Відстань між м'ячем і лункою,
- Вплив на *лінію гри* елементів, що ускладнюють гру, та
- *Умови, що впливають на удар*.

Поняття «*Серйозне порушення*» не використовується у *матчевій грі*, оскільки, якщо гравець зіграє з *невірного місця*, то він програє *лунку*.

Сторона

Двоє або більше *партнерів*, які виступають як єдине ціле в *раунді матчевої гри* або *гри на рахунок ударів*.

Кожна група *партнерів* є стороною, незалежно від того, грає кожен *партнер* своїм м'ячем (*Фор-бол*) чи *партнери* грають одним м'ячем (*Форсом*).

Сторона - це не те ж саме, що команда. У командному змаганні кожна команда складається з гравців, які змагаються індивідуально або в складі *сторін*.

Стейблфорд

Формат гри на рахунок ударів, в якому:

- Рахунок гравця або сторони на лунці виражається в очках, кількість яких визначається порівнянням числа ударів гравця або сторони на цій лунці (включаючи виконані удари і штрафні удари) з встановленим Комітетом фіксованим рахунком для цієї лунки, та
- Змагання виграє гравець або сторона, які завершили всі раунди з найбільшою кількістю очок.

Стійка

Розташування ніг та корпусу гравця при підготовці та виконанні удару.

Удар

Направлений вперед рух ключки, виконаний з метою вдарити по м'ячу.

Однак удар не виконаний, якщо гравець:

- Під час даунсвінгу вирішує не бити по м'ячу та щоб уникнути цього, навмисно зупиняє головку ключки перш, ніж вона досягне м'яча чи якщо зупинити її неможливо, навмисно промахується повз м'яч.
- Випадково вдаряє по м'ячеві під час виконання тренувального свінгу або під час підготовки до удару.

Коли в Правилах вживається вираз «зіграти м'яч», то мається на увазі те саме, що і виконати удар.

Рахунок гравця на лунці або в раунді представляє собою кількість «ударів» або «зроблених ударів», що означає як всі виконані удари, так і будь-які штрафні удари (див. Правило 3.1с).

Удар і відстань

Процедура та штраф у випадку, коли гравець використовує *реліф* згідно з Правилами 17, 18 і 19, граючи м'яч з місця, звідки був виконаний попередній удар (див. Правило 14.6).

Термін *удар і відстань* означає, що гравець одночасно:

- Отримує один штрафний удар, та
- Втрачає перевагу збільшення відстані від місця попереднього удару у напрямку до лунки.

Гра на рахунок ударів

Формат гри, в якому гравець або сторона змагаються з усіма іншими гравцями або сторонами в змаганні.

У звичайному форматі гри на рахунок ударів (див. Правило 3.3):

- Рахунком гравця або сторони в раунді є сума всіх ударів (включаючи виконані удари і штрафні удари), зроблених, щоб забити м'яч на кожній лунці, та
- Переможцем є гравець або сторона, які закінчать всі раунди з найменшою сумарною кількістю ударів.

Іншими форматами гри на рахунок ударів, в яких методи підрахунку результатів відрізняються, є *Стейблфорд*, *Максимальний рахунок* і *Пар/Боггі* (див. Правило 21).

У всіх форматах гри на рахунок ударів змагання може бути як індивідуальним (кожен гравець змагається сам за себе), так і за участю сторін, що складаються з *партнерів* (*Форсом* і *Фор-бол*).

Замінити

Замінити м'яч, який гравець використовує для гри на лунці, іншим м'ячем, який вводиться в гру.

Гравець *замінив м'яч*, коли він будь-яким способом (див. Правило 14.4) ввів у гру інший м'яч замість свого початкового м'яча, незалежно від того чи був початковий м'яч:

- М'ячем у грі, або
- Перестав бути м'ячем у грі, тому що він був піднятий з *гольф-поля*, був *втрачений* чи виявився *поза межами гольф-поля*.

Замінений м'яч стає для гравця м'ячем у грі, навіть якщо:

- Він був встановлений на попереднє місце, вкинутий або встановлений неправильним способом чи в неправильному місці, або
- Гравцеві згідно з Правилами пропонувалося знову ввести у гру початковий м'яч, а не замінювати його іншим м'ячем.

Підставка-ті

Предмет, який використовується для того, що підняти м'яч над землею і зіграти його з *зони-ті*. Вона повинна бути не довшою за 101,6 мм (4 дюйма) і відповідати Правилам про *спорядження*.

Зона-ті

Зона, з якої гравець повинен грати, коли він починає гру на лунці.

Зона-ті - це область прямокутної форми глибиною в дві довжини ключки, у якій:

- Фронтальна межа визначається лінією між передніми точками двох *ті-маркерів*, що встановлюються Комітетом, та
- Бокові межі визначаються лініями, проведеними назад від зовнішніх бокових точок *ті-маркерів*.

Зона-ті є однією з п'яти визначених *зон гольф-поля*.

Всі інші місця розташування *ті* на *гольф-полі* (незалежно від того, знаходяться вони на цій же лунці чи на іншій) вважається частиною *основної зони*.

Тимчасова вода

Будь-яке тимчасове скупчення води на поверхні землі (наприклад, калюжі після дощу або поливу чи водойма, що вийшла з берегів), яке:

- Знаходиться не в *штрафній зоні*, та
- Може бути видимою до або після того, як гравець прийме *стійку* (без надмірного натискання ногами).

При цьому недостатньо, щоб земля була просто вологою, брудною або м'якою чи щоб вода з'являлася тільки короточасно, коли гравець наступає на землю; скупчення води повинно бути присутнім до або після прийняття *стійки*.

Особливі випадки:

- Роса та іній *не є тимчасовою водою*.
- Сніг та природний лід (але не іній), є на вибір гравця або вільною перешкодою, або тимчасовою водою на землі.
- Штучний лід є штучною перешкодою.

Три-бол

Формат матчевої гри, в якому:

- Кожен з трьох гравців одночасно грає індивідуальний матч проти кожного з двох інших гравців, та
- Кожен гравець грає одним м'ячем, який використовується в обох його *матчах*.

Невірний м'яч

Будь-який м'яч, крім м'яча, який для гравця є:

- Його м'ячем у грі (не має значення, початковим м'ячем чи заміненним м'ячем),
- *Тимчасовим м'ячем* (до того, як гра ним була припинена згідно з Правилем 18.3с), або
- Другим м'ячем у *грі на рахунок ударів*, зіграним згідно з Правилами 14.7b або 20.1с.

Прикладами невірних м'ячів є:

- *М'яч у грі*, що належить іншому гравцеві.
- Нічийний м'яч.
- М'яч гравця, який знаходиться *поза межами гольф-поля*, став втраченим або який був піднятий і поки що не повернений у гру.

Невірний грін

Будь-який грін на *гольф-полі*, крім *паттінг-грину* лунки, на якій грає гравець. До невірних гринів відносяться:

- *паттінг-грини* всіх інших лунок, на яких гравець не грає в даний момент часу,
- Звичайний *паттінг-грін* лунки, коли для гри на цій лунці використовується тимчасовий грін, та
- Всі тренувальні грини для виконання Патів, Чіпів і Пітчів, якщо тільки *Комітет* Місцевим правилом не виключить їх із числа невірних гринів.

Невірні грини є частиною *основної зони*.

Невірний м'яч

Будь-яке місце на *гольф-полі*, крім того, з якого гравцеві пропонується або дозволяється зіграти свій м'яч згідно з Правилами.

Прикладами гри з невірних місць є:

- Гра м'ячем, який був встановлений на неправильне місце або який не був встановлений на попереднє місце, коли це пропонувалося Правилами.
- Гра вкинутим м'ячем ззовні заданої області реліфу.
- Використання *реліфу* згідно з невірним Правилем, в результаті чого м'яч вкинуто і зіграно з місця, не дозволеного Правилами.
- Гра м'ячем із *зони, забороненої для гри*, чи коли зона, заборонена для гри, втручається в область запланованої *стійки* або свінгу гравця.

Гра м'ячем поза межами *зони-ті* на початку гри на лунці або при виправленні цієї помилки не є грою з невірних місць (див. Правило 6.1b).