

# **ПРАВИЛА PITCH & PUTT В УКРАЇНІ**

**Чинні з 1 квітня 2026 року**

## **ВСТУП**

Змагання з Pitch and Putt, що проводяться в Україні, регулюються правилами, викладеними у цьому документі, та дотримуються настанов і рекомендацій Європейської асоціації Pitch and Putt (EPPA) та Міжнародної федерації Pitch and Putt (FIPPA) - регуляторних органів цього виду спорту на європейському та світовому рівнях відповідно.

Гравці в Pitch and Putt, поля, асоційовані або приєднані до UPPA, та клуби, афілійовані або приєднані до UPPA, зобов'язані дотримуватися цих правил, а також регламентів і рішень відповідних керівних органів і зборів, щоб будь-яке офіційне змагання з цього виду спорту, проведене на території України, мало чинність.

## **ПОЛЯ, МАРШРУТИ ТА ОСНОВНІ ПРАВИЛА**

1. Змагання з Pitch and Putt визнаються дійсними лише на полях, які були сертифіковані Українською асоціацією Pitch and Putt (UPPA).
2. Маршрути Pitch and Putt мають загальну довжину не більше 1 200 метрів. Довжина лунок не може перевищувати 90 метрів, що вимірюється до центру грину.
3. Кількість ключок не може перевищувати трьох, обов'язково включаючи один патер.
4. Гравці повинні виконувати удар з стартового майданчику (ті-боксу) зі штучної поверхні або підготовленого трав'яного покриття, з використанням підставки (ті) або без неї - на власний розсуд.
5. У місцевих змаганнях, що визнаються EPPA або FIPPA: максимальна довжина лунки - 90 метрів; максимальна загальна довжина вісімнадцяти лунок - 1 200 метрів; грається максимум трьома ключками, одна з яких - патер. При ударі з ті-боксу м'яч обов'язково розміщується на підставці (ті) мінімальною висотою 5 мм.

## **ПРАВИЛА ГРИ ТА ЇХ ЗАСТОСУВАННЯ. ОСКАРЖЕННЯ**

6. Правила, що застосовуються на змаганнях в Україні - як за стандартами «EPPA» або «FIPPA», так і за місцевими умовами - зазначені у цьому документі.
7. На міжнародних турнірах (як офіційних, так і товариських) застосовуються правила, затверджені EPPA та FIPPA для таких змагань.
8. За відсутності судді, Комітет змагання несе відповідальність за вирішення скарг гравців у питаннях правил. Якщо Комітет не може дійти висновку, він може звернутися до Спортивного комітету UPPA.
9. Кожне офіційне змагання має власний регламент, який у жодному разі не може суперечити положенням Загального регламенту змагань.
10. Pitch and Putt в Україні - це вид спорту, в якому чоловіки та жінки всіх вікових груп беруть участь на рівних умовах. Попри це, рекомендується, окрім загального заліку, мати окремі заліки для жіночої, старшої та юніорської категорій з метою розвитку спорту серед цих груп.

## **СИСТЕМА ГАНДИКАПУ**

12. Відповідно до міжнародних норм, Pitch and Putt повинен мати власну систему гандикапу. UPPA використовує систему гандикапу, яка є єдиною, що застосовується на офіційних змаганнях.

## ЗМІСТ

- Як користуватися цими Правилами
- Норми поведінки
- Визначення
- Частина 1: Загальні положення
- Частина 2: Обладнання
- Частина 3: Гра
- Частина 4: Гравець
- Частина 5: Загальні правила
- Частина 6: Місцеві правила
- Частина 7: Форми гри

## ЯК КОРИСТУВАТИСЯ ЦИМИ ПРАВИЛАМИ

Рекомендується ознайомитися з цими Правилами та застосовувати їх щоразу, коли виникає така потреба. У разі сумніву - грайте поле таким, яке воно є, і м'яч - так, як він лежить.

### Розуміння термінів:

- **може** = необов'язково (на розсуд гравця)
- **слід** = рекомендація
- **повинен / зобов'язаний** = обов'язкова вимога (штраф у разі невиконання)
- **«м'яч»** = м'яч не може бути замінений на інший
- **«будь-який м'яч»** = м'яч може бути замінений на інший

**Знання визначень.** Добре знання визначеної термінології є дуже важливим для правильного застосування Правил.

**Штраф за порушення правил або процедур.** Штраф за порушення правила як у змаганнях зі строк-плею, так і в матч-плеї становить **ОДИН УДАР**, якщо не передбачено інше. Незнання правил не звільняє від передбаченого штрафу.

## НОРМИ ПОВЕДІНКИ

- Нікому не слід рухатися, розмовляти або стояти поруч чи безпосередньо за м'ячем або лункою, коли гравець готується до удару або виконує його.
- Гравці повинні грати без зайвих зволікань.
- Коли гру на лунці завершено, гравці повинні негайно залишити грин і записати результати на картках біля ті-боксу наступної лунки.
- Гравець повинен ретельно відремонтувати будь-які пошкодження грину від удару м'яча.
- Гравці повинні уникати пошкодження грину при поводженні з прапорцем, виймаючи м'яч з лунки головою ключки або спираючись на патер.
- Прапорець слід повернути у лунку належним чином перед тим, як гравці залишать грин.
- Перед тим, як залишити банкер, гравець повинен вирівняти та загладити всі нерівності.
- Рекомендується носити спортивний одяг, що відповідає грі в Pitch and Putt; не рекомендується: футболки без коміра та без рукавів для чоловіків, спортивні костюми або футболки інших видів спорту чи з символікою, не пов'язаною зі спортом, невідповідне, відкрите або погано фіксуюче взуття.
- Систематичне порушення норм поведінки тягне за собою дискваліфікацію гравця Комітетом змагання.

## ВИЗНАЧЕННЯ

**ТИМЧАСОВА ВОДА** - ненормальний стан поля через тимчасове скупчення води, снігу або природного льоду на полі, що не знаходиться в «зоні штрафу» і яке видно до або після того, як гравець займає стійку.

**Суддя** - особа, призначена Комітетом для супроводу гравців з метою вирішення фактичних питань та застосування правил. Він повинен діяти у разі будь-якого порушення Правила, яке він спостерігає або про яке йому повідомлено. Рішення судді є остаточним.

**ЗОНА ВКИДАННЯ** - зона, куди гравець повинен кинути м'яч, коли йому необхідно скористатися вкиданням відповідно до правила. Розмір зони вкидання може становити одну або дві довжини ключки від точки відліку і не може бути ближче до лунки, ніж точка відліку.

**ЗОНА ШТРАФУ** - зона поля, в якій дозволяється взяти вкидання з одним штрафним ударом, якщо м'яч гравця там зупинився. Зоною штрафу є будь-яке море, озеро, ставок, річка, рів, поверхневий дренаж або інші відкриті водойми (незалежно від наявності в них води). Зоною штрафу також можуть бути інші зони, визначені комітетом, де м'яч часто губиться або не може бути зіграний. Уся земля та вода в межах «зони штрафу» є частиною «зони штрафу». Кілки та лінії, що позначають «зону штрафу», мають бути **червоного кольору**.

**ПРАПОРЕЦЬ** - прямий рухомий покажчик з прикріпленою тканиною, що встановлюється у центрі лунки для позначення її місцезнаходження.

**М'ЯЧ У ЛУНЦІ** - м'яч вважається «в лунці», коли він знаходиться у спокої всередині окружності лунки і повністю або частково знаходиться нижче рівня краю лунки.

**М'ЯЧ У ГРІ** - м'яч перебуває «в грі», як тільки гравець виконав удар з ті-боксу, вкинув, розмістив або повернув його відповідно до правил. Він продовжує перебувати в грі (як м'яч гравця) до потрапляння в лунку, за винятком випадків, коли він знаходиться за межами поля, «загублений», піднятий або замінений відповідно до правил.

**НЕПРАВИЛЬНИЙ М'ЯЧ** - будь-який м'яч, що не є м'ячем гравця або пробним м'ячем.

**М'ЯЧ, ЩО РУХАВСЯ** - вважається, що м'яч змістився зі своєї початкової позиції, якщо він переміщується навіть на частку своєї окружності.

**ЗАГУБЛЕНИЙ М'ЯЧ** - м'яч вважається «загубленим» на полі, якщо:

- (а) він не знайдений та ідентифікований протягом трьох хвилин з моменту початку його пошуку; або
- (б) гравець ввів в гру інший м'яч відповідно до правил з застосуванням штрафу «удар і відстань».

**ТИМЧАСОВИЙ М'ЯЧ** - тимчасовий м'яч - це м'яч, зіграний відповідно до правил, коли м'яч може бути загублений поза «зоною штрафу» або може бути за межами поля.

**БАНКЕР** - зона поля, де трава замінена піском або подібним матеріалом. Стіна або бортик банкера, не покриті травою, є частиною банкера. Межа банкера проходить вертикально вниз, але не вгору. М'яч знаходиться в банкері, коли він там лежить або будь-яка його частина торкається банкера.

**КЕДДІ** - особа, яка допомагає гравцю відповідно до Правил: несе ключки, дає поради тощо.

**ПОЛЕ** - вся зона, в межах якої дозволена гра.

**СТОРОННЄ ВТРУЧАННЯ** - те, що не є частиною матчу або в грі зі строк-плею не є частиною групи гравця. Ні вітер, ні вода не є стороннім втручанням.

**СТІЙКА** - положення ніг та тіла гравця в момент підготовки до удару.

**КОМІТЕТ** - належним чином призначена комісія клубу або організації, яка проводить змагання. Комітет не має повноважень виключати будь-яке Правило Pitch and Putt. Комітет може встановлювати та публікувати Місцеві правила за умови, що вони не суперечать Правилам Pitch and Putt.

**ПАРТНЕР** - гравець, пов'язаний з іншим гравцем в одній команді.

**НЕНОРМАЛЬНІ УМОВИ ПОЛЯ** - будь-яка тимчасова вода, поле в ремонті або будь-яке незвичайне пошкодження поля, спричинене природними причинами, тваринами, транспортними засобами або людьми.

**ПОРАДА** - будь-яка думка або пропозиція, що може вплинути на гравця при визначенні своєї гри або методу виконання удару. Інформація, пов'язана з правилами та питаннями загального характеру, не є порадою.

**УДАР** - рух ключки у напрямку м'яча з наміром вдарити по ньому та перемістити його. Удар розпочинається, як тільки гравець починає замах. Якщо гравець добровільно зупиняє рух ключки вниз до того, як голівка ключки досягає м'яча, вважається, що удар не було виконано.

**ШТРАФНИЙ УДАР** - удар, який відповідно до Правил додається до рахунку гравця або команди.

**ОБЛАДНАННЯ** - будь-що, що використовується, носить або переноситься гравцем або всім, що переноситься для нього, його партнером або будь-яким з їхніх кедді.

**ЗА МЕЖАМИ ПОЛЯ** - визначається огорожами, кілками, стінами, білою лінією; гра за цими межами заборонена. Внутрішня частина цих елементів позначає лінію меж поля. Комітет може позначити будь-яку ділянку всередині поля як таку, що знаходиться за межами. М'яч знаходиться за межами, коли він повністю лежить за межами поля. Гравець може стояти за межами поля для удару по м'ячу, що знаходиться в межах поля.

**ЛУНКА** - діаметр 108 мм, глибина не менше 101,6 мм. Якщо використовується вкладиш, він повинен бути заглиблений не менше ніж на 25,4 мм нижче поверхні ґрунту, якщо тільки характер ґрунту не унеможливило це.

**ГРІН** - зона лунки, яку зараз грають, спеціально підготовлена для гри патером. М'яч знаходиться на гріні, коли будь-яка його частина торкається ґрину.

**НЕПРАВИЛЬНИЙ ГРІН** - будь-який грін, крім того, що відповідає лунці, яку зараз грають.

**ВІЛЬНІ ПЕРЕШКОДИ** - природні предмети, що не закріплені, не ростуть і не прилипли до м'яча: камені, що не є міцно вкопаними, листя, гілки або подібне, екскременти, черви, комахи та купки, утворені ними. Пісок і пухкий ґрунт є вільними перешкодами на гріні та на маршруті. Роса та іній не є вільними перешкодами.

**ЛІНІЯ ГРИ** - напрямок, за яким гравець бажає, щоб м'яч рухався після удару, плюс розумна відстань по обидва боки від бажаного напрямку. Лінія гри проходить вертикально вгору від землі, але не виходить за межі лунки.

**СТАРТОВА ПОЗИЦІЯ (ТІ-БОКС)** - зона поля, з якої починається гра на лунці, що розігрується, і яка є спільною для всіх гравців. Якщо ті-бокс є штучною поверхнею (килимком), саме вона визначає

зону ті-боксу. В іншому випадку передня та бокові частини повинні бути позначені, а задня частина ті-боксу не може перевищувати дві довжини ключки від її передньої частини.

**МАРКЕР** - особа, призначена Комітетом для запису результату гравця в грі зі строк-плею. Маркер не є суддею.

**ПЕРЕШКОДИ** - будь-що штучне, незалежно від того, збудоване воно чи ні, розташоване на полі, крім:

- (а) об'єктів, що визначають межі поля, таких як стіни, огорожі, кілки та сітки;
- (б) будь-якої конструкції, оголошеної комітетом невід'ємною частиною поля;
- (в) будь-якої частини нерухомого штучного об'єкта, що знаходиться за межами поля.

Перешкода є **рухомою перешкодою**, якщо її можна перемістити без надмірних зусиль, без зайвого затримання гри і без заподіяння шкоди. В іншому випадку вона є **нерухомою перешкодою**.

**ПРАКТИКА** - навмисний удар по м'ячу у спосіб, яким гравець хотів би діяти на полі під час гри.

**НАЙБЛИЖЧА ТОЧКА ВКИДАННЯ** - точка на полі, найближча до місця знаходження м'яча, яка не є ближчою до лунки і де відсутня перешкода, від якої дозволено вкидання.

**МАРШРУТ** - вся зона поля, крім:

- (а) ті-боксу та грину лунки, яку зараз грають;
- (б) всіх банкерів та зон штрафу.

**ТРЕНУВАЛЬНИЙ ЗАМАХ** - тренувальний захват не є тренувальним ударом; може виконуватися в будь-якому місці за умови, що гравець не порушує Правила.

**ТІ (підставка)** - штучний елемент для піднімання м'яча над землею. Мінімальна висота ті 5 мм.

**ПОЛЕ В РЕМОНТІ** - ненормальний стан поля в будь-якій частині поля, позначений як таке Комітетом або оголошений його уповноваженим представником. Будь-яка трава, дерево або щось, що росте в «полі в ремонті», є частиною «поля в ремонті». Включає матеріал, складений для видалення, і будь-яку ямку, зроблену обслуговуючим персоналом поля, навіть якщо вона не позначена, а також екологічно чутливі зони. Кілки та/або лінії, що визначають «поле в ремонті», знаходяться в межах цього поля. Ці кілки є перешкодами. Межа «поля в ремонті» проходить вертикально вниз, але не вгору. М'яч знаходиться «в полі в ремонті», коли він там лежить або будь-яка його частина торкається «поля в ремонті». Місцеве правило може забороняти гру з «поля в ремонті».

**ОБУМОВЛЕНИЙ РАУНД** - якщо Комітет не дозволяє інше, «обумовлений раунд» полягає у проходженні лунок поля в їх правильній кількості та порядку.

## **ЧАСТИНА 1 - ЗАГАЛЬНІ ПОЛОЖЕННЯ**

### **1. ГРА**

- (а) Гра в Pitch and Putt полягає у грі м'ячем за допомогою ключки з кожного ті-боксу до відповідної лунки одним або послідовними ударами відповідно до цих Правил.
- (б) Якщо Комітет не дозволяє інше, лунки повинні грати в порядку, починаючи з лунки 1.
- (в) М'яч грається там, де він лежить, якщо Правила не передбачають інше.

**ШТРАФ за порушення Правила: дискваліфікація**

### **2. ТРЕНУВАННЯ**

У будь-який день або дні змагання гравець може тренуватися на полі змагання до однієї години до часу початку, встановленого комітетом. Комітет за умовами змагання може заборонити гравцю тренуватися в будь-який день змагання. Це Правило застосовується до всіх форм гри.

**ШТРАФ за порушення Правила: дискваліфікація**

Під час раунду між грою двох лунок гравець не може виконувати тренувальні удари, окрім пату, який можна відпрацьовувати на грині останньої зіграної лунки, не затримуючи гру.

**ШТРАФ за порушення Правила: один удар**

Гра в різних змаганнях на тому самому маршруті в той самий або різні дні не вважається тренуванням. Дозволяється грати на тренувальному полі та тренувальному грині перед початком будь-якого змагання. Не вважається «тренуванням» випадок, коли гравець завершує гру на лунці, хоча її результат не зараховується.

### **3. ПЕРЕШКОДИ**

Будь-яка рухома перешкода, що знаходиться в межах або за межами маршруту, може бути прибрана без штрафу.

- (а) Якщо м'яч рухається під час прибирання рухомої перешкоди, він повинен бути повернутий без штрафу.
- (б) Якщо м'яч лежить у рухомій перешкоді або на ній, м'яч можна підняти і прибрати перешкоду. М'яч вкидається на маршруті, або в банкері, або в зоні штрафу, а на грині розміщується якнайближче до точки, де знаходився м'яч, але не ближче до лунки.
- (в) Крім випадків, коли м'яч знаходиться в зоні штрафу, гравець може скористатися вкиданням без штрафу, коли м'яч зупиняється на нерухомій перешкоді або якщо вона заважає стійці, замаху або лінії гри, коли м'яч знаходиться на грині.

**Необов'язкова процедура вкидання:**

- На маршруті: підняти м'яч і вкинути його без штрафу в межах одної довжини ключки від найближчої точки вкидання, але не ближче до лунки (зона вкидання).
- Банкер: підняти м'яч і вкинути його в банкері без штрафу в межах одної довжини ключки від найближчої точки вкидання, але не ближче до лунки (зона вкидання).
- Грін: підняти м'яч і розмістити його без штрафу в найближчій точці вкидання.

**ШТРАФ за порушення Правила: один удар**

#### **4. НЕНОРМАЛЬНІ УМОВИ ПОЛЯ**

Крім випадків, коли м'яч знаходиться в зоні штрафу, якщо м'яч гравця лежить або торкається ненормального стану поля, або коли такий стан заважає стійці, замаху або лінії гри, коли м'яч знаходиться на грині, гравець може скористатися вкиданням без штрафу.

##### **Необов'язкова процедура вкидання:**

- На маршруті: підняти м'яч і вкинути без штрафу в межах одної довжини ключки від найближчої точки вкидання, але не ближче до лунки (зона вкидання).
- Банкер: підняти м'яч і вкинути в банкері без штрафу в межах одної довжини ключки від найближчої точки вкидання, але не ближче до лунки (зона вкидання).
- Грін: підняти м'яч і розмістити без штрафу в найближчій точці вкидання.

##### **ШТРАФ за порушення Правила: один удар**

#### **5. БАНКЕРИ**

Перед виконанням удару по м'ячу в банкері гравець може:

- (а) Прибрати вільні перешкоди та рухомі перешкоди.
- (б) Гравець не може торкатися поверхні або піску банкера:
  1. для перевірки стану банкера рукою або ключкою;
  2. при встановленні ключки безпосередньо перед або за м'ячем;
  3. при виконанні тренувального замаху або на початку удару.

##### **ШТРАФ за порушення Правила: один удар**

#### **6. ЗОНИ ШТРАФУ**

М'яч, що знаходиться в зоні штрафу, може бути зіграний так, як він лежить, без штрафу. Гравець може прибрати вільні перешкоди та рухомі перешкоди. Якщо м'яч знаходиться або загублений у зоні штрафу, гравець може з одним штрафним ударом:

- Зіграти м'яч якнайближче до точки, де востаннє було зіграно початковий м'яч (удар і відстань).
- Вкинути м'яч за зоною штрафу, зберігаючи пряму лінію між лункою, точкою, де початковий м'яч востаннє перетнув межу зони штрафу, і точкою вкидання м'яча, без обмеження відстані, в межах зони вкидання шириною одна довжина ключки.
- Вкинути м'яч за межами зони штрафу в межах зони вкидання шириною дві довжини ключки і не ближче до лунки, ніж точка, де початковий м'яч востаннє перетнув межу зони штрафу.

##### **ШТРАФ за порушення Правила: один удар**

#### **7. ТІ-БОКС**

- (а) М'яч повинен гратися з ті-боксу з розміщенням або без розміщення на регламентованій підставці (ті).
- (б) Гравець, який грає з неправильного ті-боксу, повинен анулювати зіграний(і) удар(и) і зіграти з правильного ті-боксу. Гравець отримує штраф один удар. Якщо помилку не виправлено до виконання удару з наступної лунки, гравець дискваліфікується.
- (в) Якщо м'яч падає з підставки (ті) або гравець збиває його при підготовці до удару, він може знову розмістити його на підставці (ті) без штрафу. Якщо за цих обставин удар по м'ячу було виконано, він рахується і м'яч грається там, де він лежить.

##### **ШТРАФ за порушення Правила: один удар**

## 8. ГРІН

- (а) М'яч на грині може бути позначений, піднятий, очищений і повернутий.
- (б) На грині вільні перешкоди можна прибирати, піднімаючи їх або відмітаючи набік, за умови, що нічого не притискається вниз.
- (в) Пошкодження грину можна ремонтувати без штрафу, виконуючи розумні дії для відновлення грину до первісного стану.
- (г) Якщо маркер м'яча заважає лінії гри гравця, його слід перемістити на одну або більше довжин голівки ключки в будь-який бік від початкової позиції. Маркер м'яча, переміщений таким чином, повинен бути повернутий у початкову позицію перед тим, як м'яч буде повернутий.
- (д) Якщо м'яч гравця, зіграний з грину, вдаряє інший м'яч, що також знаходиться на грині, гравець отримує штраф один удар і грає свій м'яч звідти, де він зупинився. Зміщений м'яч повинен бути повернутий у початкову позицію.
- (е) Штрафу немає, якщо м'яч гравця вдаряє прапорець - як вставлений у лунку, так і вийнятий з неї.
- (є) М'яч, що лежить на грині, який не є грином лунки, що розігрується, повинен бути позначений, піднятий і вкинутий за межами грину без штрафу в межах одної довжини ключки від найближчої точки вкидання, але не ближче до лунки.
- (ж) Коли будь-яка частина м'яча нависає над краєм лунки, гравець може зачекати 10 секунд, щоб визначити, чи перебуває він у стані спокою. Якщо за цей час м'яч не впав у лунку, він вважається таким, що знаходиться в стані спокою, і повинен грати далі.
- (з) Якщо будь-яка стара заглушка лунки заважає лінії гри, м'яч може бути піднятий і розміщений у найближчій точці вкидання, не ближче до лунки, без штрафу.
- (и) Перед тим, як гравець виконає свій удар на грині, тільки він і його кедді можуть вказати лінію гри, але з такими обмеженнями:
  - Гравець і його кедді можуть торкатися грину руками, ногою або будь-чим, що вони тримають, за умови, що умови не покращуються.
  - Гравець або кедді не можуть залишати жодного предмета ні на грині, ні за його межами для позначення лінії гри. Це не дозволяється навіть у тому випадку, якщо цей предмет прибирається до виконання удару.
  - Кедді не може навмисно тримати прапорець, вказуючи лінію гри, або робити будь-що інше (наприклад, вказувати на місце або відкидати тінь на грині), щоб вказати лінію гри під час удару. Виняток: кедді може знаходитися на лінії гри для обслуговування прапорця.

### ШТРАФ: один удар

- (і) На грині можна використовувати лише патер, крім випадків, коли він був пошкоджений під час нормальної гри. У цьому випадку гравець може завершити обумовлений раунд, використовуючи будь-яку ключку зі своєї сумки, або може замінити патер на іншу ключку, яка не була обрана для гри будь-якою іншою особою, що грає на полі. Це слід зробити без зайвих затримок.

### ШТРАФ за порушення Правил: один удар

## 9. ПРИЗУПИНЕННЯ ГРИ

Гравець не може переривати гру, якщо він не уповноважений на це або якщо гра не призупинена Комітетом. Гравці, які беруть участь у грі, можуть завершити лунку, яку вони грають, але лише якщо це можна зробити без затримки.



## **ЧАСТИНА 2 - ОБЛАДНАННЯ**

### **10. КЛЮЧКИ**

- (а) Гравець може обрати для раунду максимум три ключки (що відповідають визнаним специфікаціям). Одна з них обов'язково повинна бути патером.
- (б) Не можна наносити сторонні матеріали на ударну поверхню ключки.
- (в) Якщо ключка була пошкоджена під час нормальної гри, вона може бути замінена іншою, і це слід зробити без зайвої затримки. Заміна не може бути здійснена шляхом позичення ключки, обраної для гри іншою особою, що грає на полі. Незалежно від причини пошкодження ключки, гравець може продовжувати грати пошкодженою ключкою.
- (г) Партнери по команді можуть спільно користуватися ключками, якщо загальна кількість ключок не перевищує трьох.
- (д) Клічки можуть мати лише одну ударну поверхню. Виключення - патер

**ШТРАФ за порушення Правила 10а/г: один удар на кожній лунці, де мало місце порушення, з максимальним штрафом три удари за раунд.**

**ШТРАФ за порушення Правила 10б/в: дискваліфікація.**

### **11. М'ЯЧ**

- (а) Діаметр м'яча не може бути менше 42,67 мм (1,68 дюйма) і повинен відповідати визнаним специфікаціям.
- (б) М'яч повинен мати чітко читабельний товарний знак виробника, модель та ідентифікаційний номер.
- (в) Не можна наносити сторонні матеріали на м'ячі або маніпулювати ними будь-яким іншим чином.

**ШТРАФ: дискваліфікація**

## **ЧАСТИНА 3 - ГРА**

### **12. ГРА М'ЯЧА**

- (а) По м'ячу слід бити головою ключки; м'яч не можна штовхати, волочити або підчіплювати.
- (б) Перший гравець, що б'є з першого ті-боксу, визначається порядком старту (наприклад, з урахуванням гандикапу). Якщо порядку старту немає, він визначається жеребкуванням. Команда з найнижчим результатом брутто на щойно зіграній лунці стартує першою на наступному ті-боксі.
- (в) Перед початком гри на лунці (або при зміні м'яча) кожен гравець повинен чітко ідентифікувати свій м'яч перед маркером/суперником.
- (г) Коли м'ячі введені в гру, першим слід грати м'яч, що знаходиться найдалі від лунки.
- (д) Гравець повинен завершити лунку м'ячем, зіграним з ті-боксу, якщо тільки Правило не дозволяє замінити його іншим м'ячем (непридатним для гри, загубленим або таким, що не підлягає відновленню).
- (е) Якщо ключка гравця вдарає по м'ячу більше одного разу при виконанні удару, гравець штрафу не отримує.
- (є) Гравець не повинен покращувати або дозволяти покращувати лінію гри або положення м'яча, а також рухати, згинати або ламати будь-що закріплене або зростаюче, крім випадків, коли ці дії відбуваються при нормальному прийнятті стійки.
- (ж) Гравець може без штрафу прибирати вільні перешкоди в будь-якому місці в межах або за межами поля. Якщо гравець переміщує м'яч при прибиранні вільної перешкоди в будь-

якому місці, крім грину, гравець отримує штраф один удар і повинен повернути м'яч на початкову позицію.

- (з) Коли м'яч гравця знаходиться на частині маршруту, підстрижений до висоти фервею або нижче, гравець може ремонтувати пошкодження від ударів м'ячів без штрафу.
- (и) М'яч, що зарився у власну ямку на маршруті, може бути піднятий, очищений і кинутий без штрафу в межах однієї довжини ключки від місця, де він лежав, але не ближче до лунки. Вкидання не дозволяється, коли м'яч зарився в пісок на частині маршруту, не підстрижений до висоти фервею або нижче. Гравець може очистити свій м'яч без штрафу під час гри на лунці, якщо м'яч був позначений і піднятий на грині або коли це дозволено Правилами.
- (і) Гравець не може очистити свій м'яч, якщо він був позначений і піднятий тому, що він заважає (поза гринем) гри або допомагає їй. М'яч може бути очищений для ідентифікації або для визначення, чи придатний він для гри.
- (ї) Якщо положення м'яча в будь-якому місці поля заважає стійці, замаху або лінії гри іншого гравця, м'яч повинен бути позначений і піднятий за запитом і надалі повернутий у початкову позицію. М'яч не можна очищати.
- (й) Гравець, який грає з неправильного ті-боксу, повинен анулювати зіграний(і) удар(и) і зіграти з правильного ті-боксу. Гравець отримує штраф один удар. Якщо помилку не виправлено до виконання удару з наступної лунки, гравець дискваліфікується.
- (к) Якщо гравець виконує удар(и) неправильним м'ячем, він отримує штраф один удар і повинен грати своїм власним м'ячем. Якщо помилку не виправлено до виконання удару з наступної лунки, гравець дискваліфікується. Удари, виконані неправильним м'ячем, не рахуються.
- (л) Якщо гравець вважає, що його м'яч полетів за межі поля або може бути загублений, додається штрафний удар і гравець повинен зіграти м'яч якнайближче до точки, де початковий м'яч було зіграно востаннє.

### Процедура продовження гри:

- З ті-боксу м'яч може бути розміщений на підставці.
- З маршруту, банкера або зони штрафу - м'яч викидається.
- З грину - м'яч розміщується.
- (м) Тимчасовий м'яч слід грати, якщо гравець вважає, що початковий м'яч може бути загублений поза зоною штрафу або за межами поля. Гравець повинен повідомити маркера про свій намір зіграти тимчасовий м'яч. Якщо початковий м'яч загублений або за межами поля, тимчасовий м'яч стає м'ячем у гри, і гравець додає штрафний удар до отриманого результату. Якщо початковий м'яч не загублений і не за межами поля, тимчасовий м'яч залишається без штрафу, а удари, зіграні цим м'ячем, не рахуються. Невиконання вимоги залишити тимчасовий м'яч означає гру неправильним м'ячем.
- (н) Гравець може визнати свій м'яч непридатний до гри у будь-якому місці поля, крім випадків, коли м'яч знаходиться в зоні штрафу. Гравець є єдиним суддею для визначення того, чи є м'яч непридатний до гри. Якщо гравець оголошує, що його м'яч незіграний, він може з одним штрафним ударом:
  - Зіграти м'яч якнайближче до точки, де початковий м'яч було зіграно востаннє.  
*Процедура продовження гри:* з ті-боксу - розмістити на підставці; з маршруту або банкера - кинути в межах зони вкидання шириною дві довжини ключки; з грину - розмістити м'яч.
  - Вкинути м'яч за точкою, де лежить м'яч, зберігаючи пряму лінію між лункою, точкою, де лежить м'яч, і точкою вкидання, без обмеження відстані, в межах зони вкидання шириною одна довжина ключки.
  - Вкинути м'яч в межах двох довжин ключки від точки, де лежить м'яч, але не ближче до лунки. Якщо м'яч знаходиться в банкері та гравець вирішує діяти за варіантом ii) або iii), він повинен кинути м'яч в банкері.

### ШТРАФ: один удар

### 13. М'ЯЧ, ЩО ЗМІСТИВСЯ, ВІДХИЛИВСЯ АБО БУВ ЗУПИНЕНИЙ

- (а) Коли м'яч гравця, що перебуває в грі і спокої, рухається ним самим, його партнером, його обладнанням або кедді, гравець отримує штраф один удар і повинен повернути м'яч. Штрафу немає, якщо м'яч гравця випадково рухається самим гравцем, суперником або будь-якою іншою особою під час пошуку або ідентифікації м'яча - м'яч повертається на початкову позицію. Штрафу немає, якщо гравець, суперник або будь-яка інша особа випадково рухає м'яч або маркер м'яча гравця на гріні - м'яч повертається.
- (б) Якщо м'яч, що перебуває в грі і спокої, рухається під час підготовки гравця до удару, вважається, що гравець змістив м'яч; він отримує штраф один удар і повинен повернути м'яч. Якщо гравець виконує удар, м'яч не повинен повертатися.
- (в) Якщо м'яч у спокої рухається під впливом зовнішніх обставин, іншого гравця, що вдаряє м'ячем, або іншого м'яча, м'яч гравця повертається на початкову позицію без штрафу.
- (г) Якщо природні сили (такі як вітер або вода) змушують м'яч гравця у спокої рухатися, м'яч грається з нової позиції. Виняток: якщо м'яч гравця або маркер на гріні рухаються після того, як гравець вже підняв і повернув м'яч, м'яч повинен бути повернутий на початкову позицію незалежно від причини переміщення (включаючи природні сили: вітер або воду).
- (д) Якщо м'яч рухається після того, як гравець, його партнер або їхні кедді торкаються будь-якої вільної перешкоди, він повертається з штрафом один удар, крім грину, де м'яч повертається без штрафу.
- (е) Якщо м'яч, що рухається, випадково зупиняється або відхиляється зовнішнім впливом або особою, включаючи гравців, кедді та обладнання, штрафу немає і м'яч грається так, як він лежить.
- (є) Якщо м'яч, що рухається, навмисно зупиняється або відхиляється гравцем, кедді, партнером або їхнім обладнанням, гравець отримує штраф один удар і м'яч грається так, як він лежить. Якщо м'яч, що рухається, навмисно зупиняється або відхиляється гравцем, кедді, партнером або їхнім обладнанням з метою отримання суттєвої переваги або завдання шкоди іншому гравцю, застосовується штраф у вигляді дискваліфікації.
- (ж) Жоден гравець не повинен впливати на положення або рух м'яча, крім випадків, коли це дозволено Правилами. Переміщення обладнання будь-якого гравця або прапорця, що обслуговується, не є порушенням цього Правила.

### 13. ПРОЦЕДУРИ ВКИДАННЯ М'ЯЧА

- (а) **Зона вкидання м'яча:** зона, куди гравець повинен вкинути м'яч, коли йому необхідно скористатися процедурою вкидання відповідно до правила. Розмір зони вкидання м'яча може становити одну або дві довжини ключки від точки відліку і не може бути ближче до лунки, ніж точка відліку.
- (б) **Вкидання м'яча в зоні вкидання:** м'яч, який необхідно вкинути відповідно до Правил, повинен вкидатися самим гравцем. Гравець може використовувати будь-який м'яч. Гравець повинен відпустити м'яч з висоти коліна, не торкаючись гравця або його обладнання. М'яч повинен бути вкинутий в межах зони вкидання і повинен зупинитися в межах зони вкидання.
- (в) Вкинути м'яч повинен бути вкинутий повторно без штрафу, якщо він зупиняється за межами зони вкидання. Якщо м'яч при повторному вкиданні знову зупиняється за межами зони вкидання, він повинен бути розміщений якнайближче до точки, де він торкнувся поля при повторному вкиданні.
- (г) **Удар і відстань:** у будь-який момент гравець може зіграти м'яч якнай ближче до точки, де початковий м'яч було зіграно востаннє, з одним штрафним ударом.

#### Процедура продовження гри:

- З ті-боксу - м'яч може бути розміщений на підставці.
- З маршруту, банкера або зони штрафу - м'яч вкидається в межах зони вкидання шириною одна довжина ключки.
- З грину - м'яч розміщується.

## ЧАСТИНА 4 - ГРАВЕЦЬ

### 15. ОБОВ'ЯЗКИ ГРАВЦЯ

- (а) Гравець повинен розпочати гру в час, встановлений Комітетом.
- (б) Гравець повинен залишатися протягом усього обумовленого раунду в групі, визначеній Комітетом.
- (в) Гравець може користуватися послугами кедді та пристроєм для вимірювання відстані, якщо Комітет не визначає інакше.
- (г) Гравець відповідає за те, що рахунок, записаний у його картці на кожній лунці, є правильним. Після завершення раунду гравець повинен переконатися, що і він, і маркери, які брали участь, підписали картку, і якнайскоріше повернути її Комітету.
- (д) **Угода про виключення Правил:** гравці не можуть домовлятися про виключення дотримання будь-якого Правила або скасування будь-якого накладеного штрафу.

#### **ШТРАФ: дискваліфікація**

- (е) Якщо гравець записує результат нижче отриманого або не записує результат на будь-якій лунці, він дискваліфікується. Результат вищий за реально отриманий - зараховується.
- (є) Гравець не може давати або просити поради, крім як у/від свого партнера по команді/кедді. Комітет в умовах командних змагань може дозволити кожній команді призначити особу, яка може давати поради членам цієї команди.

#### **ШТРАФ: один удар**

- (ж) Гравці однієї групи повинні спільно здавати свої картки результатів організаторам змагання.

## ЧАСТИНА 5 - ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

Будь-який спір або сумнівне питання щодо правил, або коли ці Правила не дають роз'яснення для конкретної ситуації, вирішується Комітетом відповідно до принципів справедливості.

## ЧАСТИНА 6 - МІСЦЕВІ ПРАВИЛА

**ЗИМОВЕ ПРАВИЛО:** Комітет може ввести таке місцеве правило (зимове правило) для ненормальних умов на полі, які можуть перешкоджати захисту поля та справедливій і приємній грі:

М'яч, що знаходиться на маршруті в зоні трави, підстриженої до рівня фервею, може бути піднятий і очищений після позначення його положення. М'яч повинен бути розміщений у точці не ближче до лунки, не в банкері, не в зоні штрафу і не на гріні, в межах 20 см або довжини картки від місця, де він знаходився спочатку. Гравець може розмістити свій м'яч лише один раз, і він перебуває в грі з моменту, коли він знаходиться у спокої.

#### **ШТРАФ: один удар**

**ТЕМП ГРИ:** Комітет може ввести в дію таку політику темпу гри: максимальний час, відведений на кожен удар, становить 30 секунд. Судді контролюватимуть темп гри та вирішуватимуть, чи слід хронометрувати групу, яка відстає. Хронометруватися може лише один гравець індивідуально. Відлік часу починається з моменту, коли гравець мав достатньо часу, щоб дійти до свого м'яча, настала його черга і він може грати без перешкод або відволікань.

#### **Штраф за порушення цього Місцевого правила:**

1. Усне попередження
2. Штрафний удар
3. Дискваліфікація

## ЧАСТИНА 7 - ФОРМИ ГРИ

### МАТЧ-ПЛЕЙ

Матч полягає в тому, що одна сторона грає проти іншої в обумовленому раунді, якщо Комітет не встановлює інше.

У матч-плеї гра ведеться за лунками. Лунку виграє сторона, яка забила м'яч у лунку з меншою кількістю ударів. У матчі з гандикапом лунку виграє нижчий результат нетто.

Лунка є «нічийною», якщо кожна сторона забила м'яч у лунку з однаковою кількістю ударів.

Матч виграє сторона, яка випереджає іншу на кількість виграних лунок, більшу, ніж кількість лунок, що залишилися.

Гравець може поступитися наступним ударом суперника в будь-який момент, якщо м'яч суперника знаходиться у спокої. Вважається, що суперник забив м'яч наступним ударом, і м'яч може бути підняти будь-якою зі сторін.

Гравець може поступитися лункою в будь-який момент до початку або завершення цієї лунки.

Гравець може поступитися матчем у будь-який момент до початку або завершення цього матчу.

#### Форми матч-плею:

- **Одиночний матч-плей:** матч, в якому один гравець грає проти іншого.
- **Чотири м'ячі матч-плей (Four Ball):** матч, в якому два гравці грають своїм кращим м'ячем проти кращого м'яча двох інших гравців. Регламентація: команда може бути представлена партнером протягом усього матчу або його частини. Відсутній партнер може приєднатися до матчу між грою двох лунок, але не під час гри на лунці. М'ячі однієї команди можуть грати в будь-якому порядку. Якщо гравець на лунці грає неправильним м'ячем, він дискваліфікується на цій лунці, але його партнер штрафу не отримує, навіть якщо зіграним м'ячем був його власний.
- **Foursome матч-плей:** матч, в якому два гравці грають проти двох інших, і кожна сторона грає одним м'ячем. Партнери по команді повинні по чергово грати з ті-боксу /килимка і продовжувати гру на кожній лунці, по чергово виконуючи удари. Регламентація: якщо гравець грає тоді, коли повинен був грати його партнер, команда отримує 1 штрафний удар.

### СТРОК-ПЛЕЙ

Змагання зі строк-плею полягає в проходженні обумовленого раунду, якщо Комітет не встановлює інше.

Учасник або сторона, що проходить обумовлений раунд з найменшою кількістю ударів, є переможцем. У змаганні з гандикапом переможцем є учасник або сторона з найнижчим результатом нетто в обумовленому раунді або раундах.

#### Форми строк-плею:

- **Одиночний строк-плей:** змагання зі строк-плею, в якому кожен гравець грає проти інших учасників.
- **Чотири м'ячі строк-плей (Fourball):** змагання зі строк-плею, в якому два гравці грають як партнери по команді, кожен грає своїм власним м'ячем, зараховуючи кращий м'яч з двох. Регламентація: команда може бути представлена будь-яким із партнерів протягом усього або частини обумовленого раунду. Маркер повинен записувати на кожній лунці лише результат бруто того партнера, результат якого буде зарахований. Картку повинен

підписати лише один із партнерів. Команда може грати м'ячами своєї команди в будь-якому порядку. Якщо учасник грає неправильним м'ячем, він отримує штраф один удар і повинен виправити помилку відповідно до Правил. Його партнер штрафу не отримує, навіть якщо неправильним м'ячем був його власний. Якщо учасник порушує Правило і це порушення сприяє грі його партнера, партнер також отримує штраф.

- **Foursome строк-плей:** змагання зі строк-плею, в якому два гравці, граючи як партнери, грають лише одним м'ячем. Партнери повинні по чергово грати з ті-боксу/килимка і продовжувати гру на кожній лунці, по чергово виконуючи удари. Регламентація: якщо партнери грають у неправильному порядку, удар анулюється і нараховується 1 штрафний удар. Команда повинна виправити помилку, зігравши м'яч у правильному порядку. Якщо команда виконує удар з наступного ті-боксу без виправлення помилки або залишає останній грін свого раунду без виправлення, вона дискваліфікується.
- **Грінсом (Greensome):** змагання зі строк-плею, в якому два гравці, граючи як партнери, кожен виконує перший удар на кожній лунці, вибирають кращий м'яч з двох і завершують лунку, по чергово виконуючи удари.

## ПІДРАХУНОК ОЧОК СТЕЙБЛФОРД

Змагання зі Стейблфордом є формою строк-плею. Підрахунок у цих змаганнях здійснюється за очками, нарахованими відносно фіксованого результату на кожній лунці з урахуванням гандикапу гравця.

| Результат на лунці                                                     | Очки |
|------------------------------------------------------------------------|------|
| Більше ніж на один удар вище фіксованого результату або без результату | 0    |
| На один удар вище фіксованого результату                               | 1    |
| Фіксований результат                                                   | 2    |
| На один удар нижче фіксованого результату                              | 3    |
| На два удари нижче фіксованого результату                              | 4    |

Хто набирає більше очок - той переможець. Маркер записує лише кількість ударів бруutto на лунці, де учасник набирає очки. Маркер відповідає за запис лише результату бруutto на кожній лунці, де результат нетто учасника дає одне або більше очок.

## **ДОДАТОК І - ПРАВИЛА СТАТУСУ ГРАВЦЯ-АМАТОРА**

*(Застосовується лише для змагань Української асоціації Pitch and Putt)*

Pitch and Putt є по суті аматорським видом спорту.

### **Гравець не може:**

- Змагатися за грошовий приз.
- Приймати приз або призи з продажною вартістю понад 1000 €.
- Обмінювати будь-який приз на готівку.
- Використовувати приз у формі ваучера для оплати повністю або частково членського внеску Клубу.
- Приймати почесне членство або членство за зниженою ставкою як стимул бути членом команди Клубу.

### **Гравець може:**

- Добровільно брати участь у «пулі», організованій самими учасниками змагань Клубу.
- Добровільно проводити навчання.
- Приймати символічні призи з персональним гравіюванням, які у цьому випадку перевищують 1000 €.
- Приймати безкоштовне харчування та напої на змаганнях за умови, що це пропонується всім учасникам.
- Отримувати відшкодування витрат на участь у заходах на рівні Клубу, промоційних або міжнародних заходах.

Порушення цих правил тягне за собою автоматичне позбавлення ліцензії на участь у змаганнях. Власна асоціація гравця надає дозвіл на його повторне допущення до змагань через рік після подій, що призвели до втрати статусу аматора.