

**ВСЕРОССИЙСКИЕ ШКОЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ ПО ГОЛЬФУ
(ВСЕРОССИЙСКАЯ ШКОЛЬНАЯ ЛИГА ГОЛЬФА)**

IV ЭТАП (ФИНАЛ)

23-28 мая 2022 года

город Москва

Информация для тренеров и участников

г. Москва

Оглавление

1. Правила подсчета и форматы игры.....	3
1.1. Виды программы по дням.....	3
1.2. Описание правил подсчета.....	3
1.2.1. Лунки на гольф-поле.....	3
1.2.2. Временные лунки в тренировочной зоне.....	4
1.2.3. Тестовые задания.....	5
2. Приложение 1: Иллюстрация тестовых заданий.....	6
3. Приложение 2: Макет счетной карточки.....	11

1. Правила подсчета и форматы игры

1.1. Виды программы по дням

Таблица 2 Виды программы

Даты	Виды программы	Лунки на гольф-поле	Временные лунки в тренировочной зоне	Тестовые задания
25 мая	Тестовые задания и индивидуальная игра на лунках в формате « максимальный счет »	9	-	5
26 мая	Игра парная отдельно мальчики и отдельно девочки в формате « форсом » (резерв « форбол »)	9	3	-
27 мая	Игра общекомандная (4 человека) в формате «скрэбл» . У каждого игрока в команде имеются 3 обязательных выхода с области-ти	9	3	-

1.2. Описание правил подсчета

1.2.1. Лунки на гольф-поле

Гольф – поле состоит из 9 лунок. Пар поля 28 ударов. Формат максимальный счет предполагает установленный организаторами соревнования верхнего предела количества ударов на каждой лунке. Игрок достигший показателя максимального количества ударов на лунке должен поднять мяч и записать в карточке себе максимальный счет на лунке.

Таблица 3 Максимальный счет на лунке следующий

номер лунки на гольф-поле	1	2	3	4	5	6	7	8	9
пар лунки	3	3	3	3	3	3	3	4	3
<u>максимальный счет на лунке</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>6</u>	<u>8</u>	<u>6</u>

1.2.2. Временные лунки в тренировочной зоне

Временные лунки располагаются на паттинг грине, чиппинг грине и сэнд – грине со следующей характеристикой:

Таблица 4 Характеристика временных лунок

Порядковый номер лунки после лунки №9 на гольф-поле	Месторасположение лунки	Длина в метрах	Пар лунки	Максимальный счет
№10	Паттинг-грин	<10	3	<u>4</u>
№11	Чиппинг-грин	<15	3	<u>5</u>
№12	Сэнд-грин	<10	3	<u>5</u>
№13	Питчинг-грин	<40	3	<u>6</u>

Для расчета показателя гандикапа временные лунки не учитываются.

1.2.3. Тестовые задания

Параметры и правила подсчета баллов (Таблица 5)

Номер тестового задания	Название тестового задания (вид программы)	Параметры зачетной зоны	Назначение баллов	Правила подсчета
№1	Дальний удар (драйвинг-рейндж) (Рис.1.)	Ширина 40 зоны метров, Длина зоны 150 + метров	Зона А – 1 балл Зона Б – 2 балла Зона В – 3 балла Зона Г – 4 балла	Игрок выполняет 5 попыток. Сумма 3-х лучших попыток идет в личный счет игрока
№2	Ближний удар (бункер) (Рис.2.)	Длина удара > 10 метров Радиус 0,0- 0,5 м. – 1 балл Радиус 0,5-1,0 м. – 2 балл Радиус 1,0-1,5 м. – 3 балл Радиус >1,5 м. – 4 балл		
№3	Ближний удар (питч) (Рис.3.)	Длина удара >40 метров Радиус 0,0- 1,0 м. – 1 балл Радиус 1,0-2,0 м. – 2 балл Радиус 2,0-3,0 м. – 3 балл Радиус >3,0 м. – 4 балл		
№4	Ближний удар (чипп) (Рис.4.)	Длина удара > 15 метров Радиус 0,0- 0,3 м. – 1 балл Радиус 0,3-0,6 м. – 2 балл Радиус 0,6-1,0 м. – 3 балл Радиус >1,0 м. – 4 балл		
№5	Ближний удар (паттинг) (Рис.5.)	Длина удара > 10 метров Радиус 0,0- 0,3 м. – 1 балл Радиус 0,3-0,6 м. – 2 балл Радиус 0,6-1,0 м. – 3 балл Радиус >1,0 м. – 4 балл		

Мяч лежит или касается окружности - это значит, что мяч игрока находится в Зоне с меньшим количеством баллов.

2. Приложение 1: Иллюстрация тестовых заданий

Рис.1. Схема Дальний удар (драйвинг-рейндж) №1

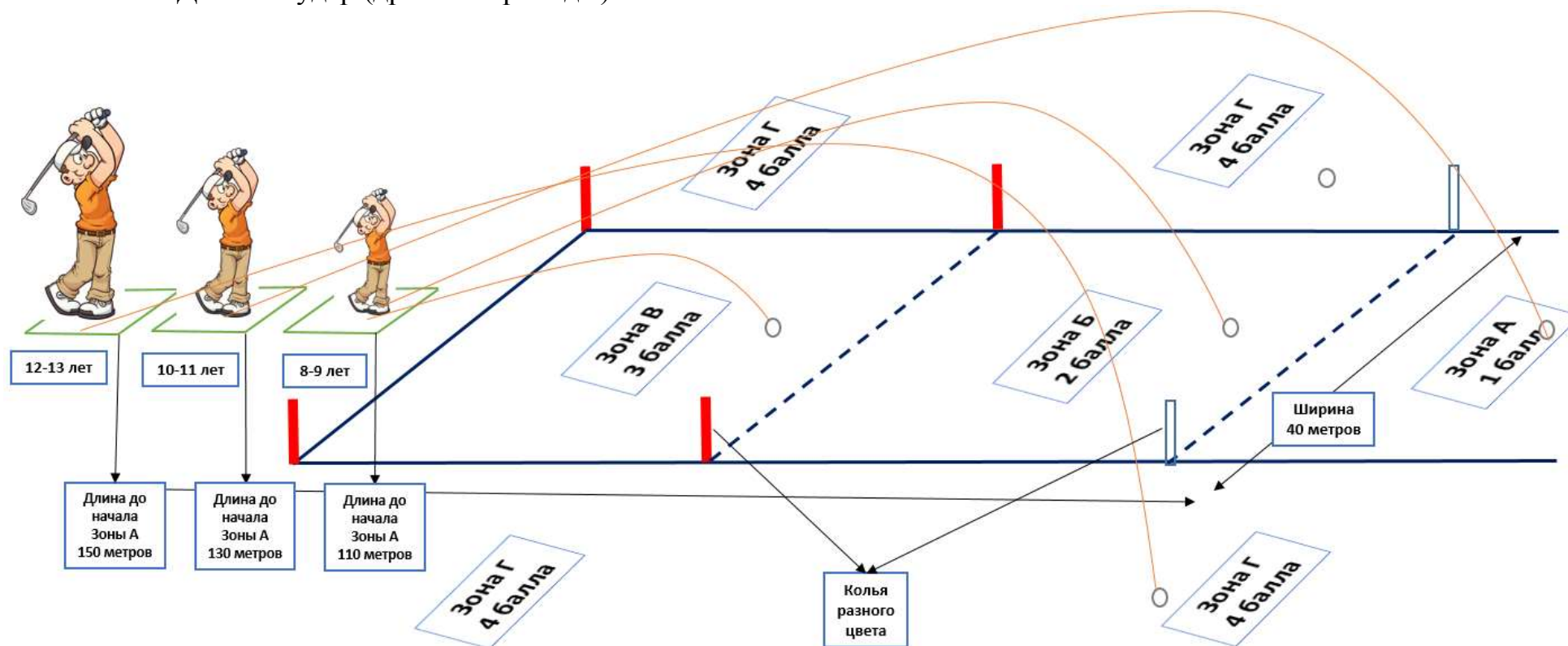


Рис.2. Ближний удар (бункер) №2

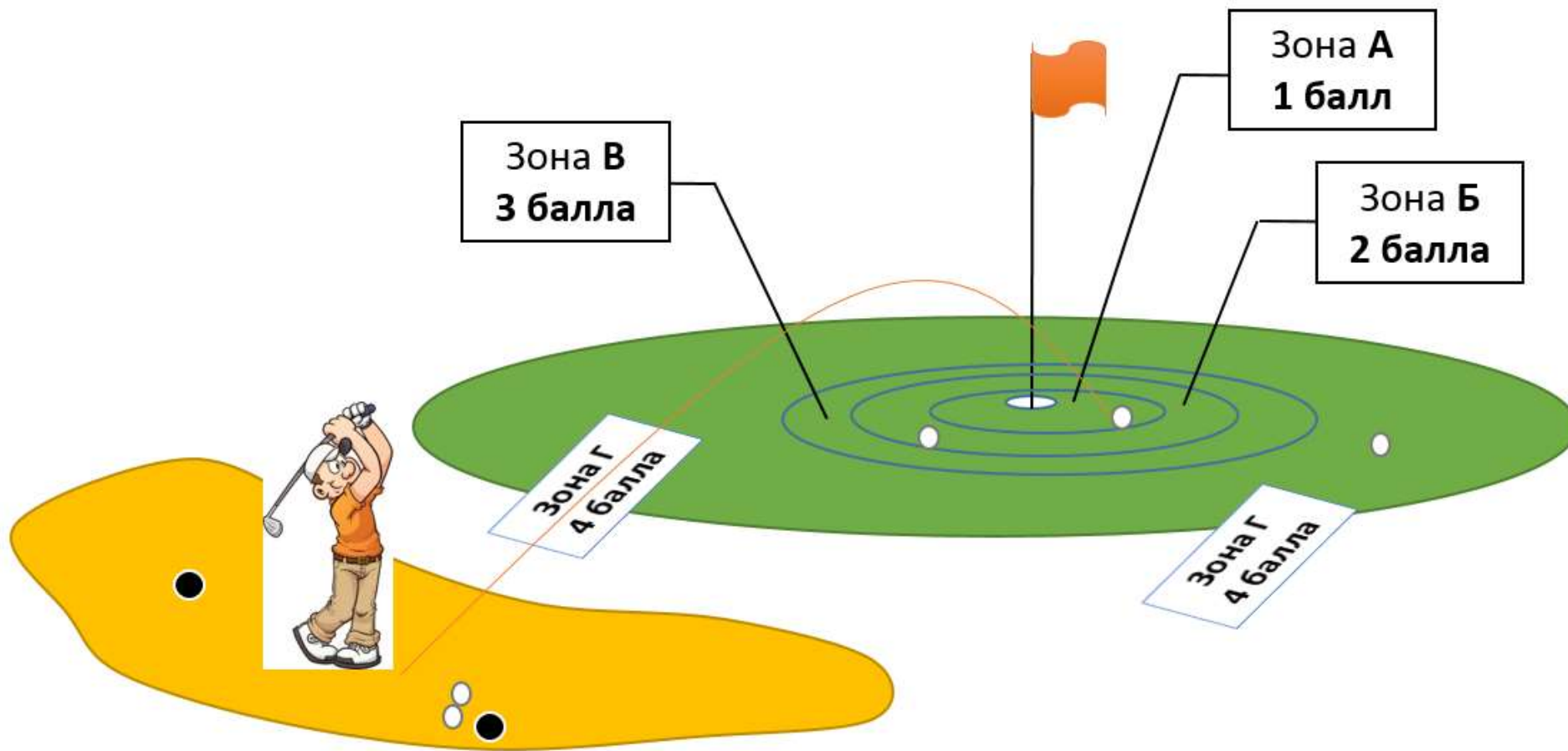


Рис.3. Ближний удар (питч) №3

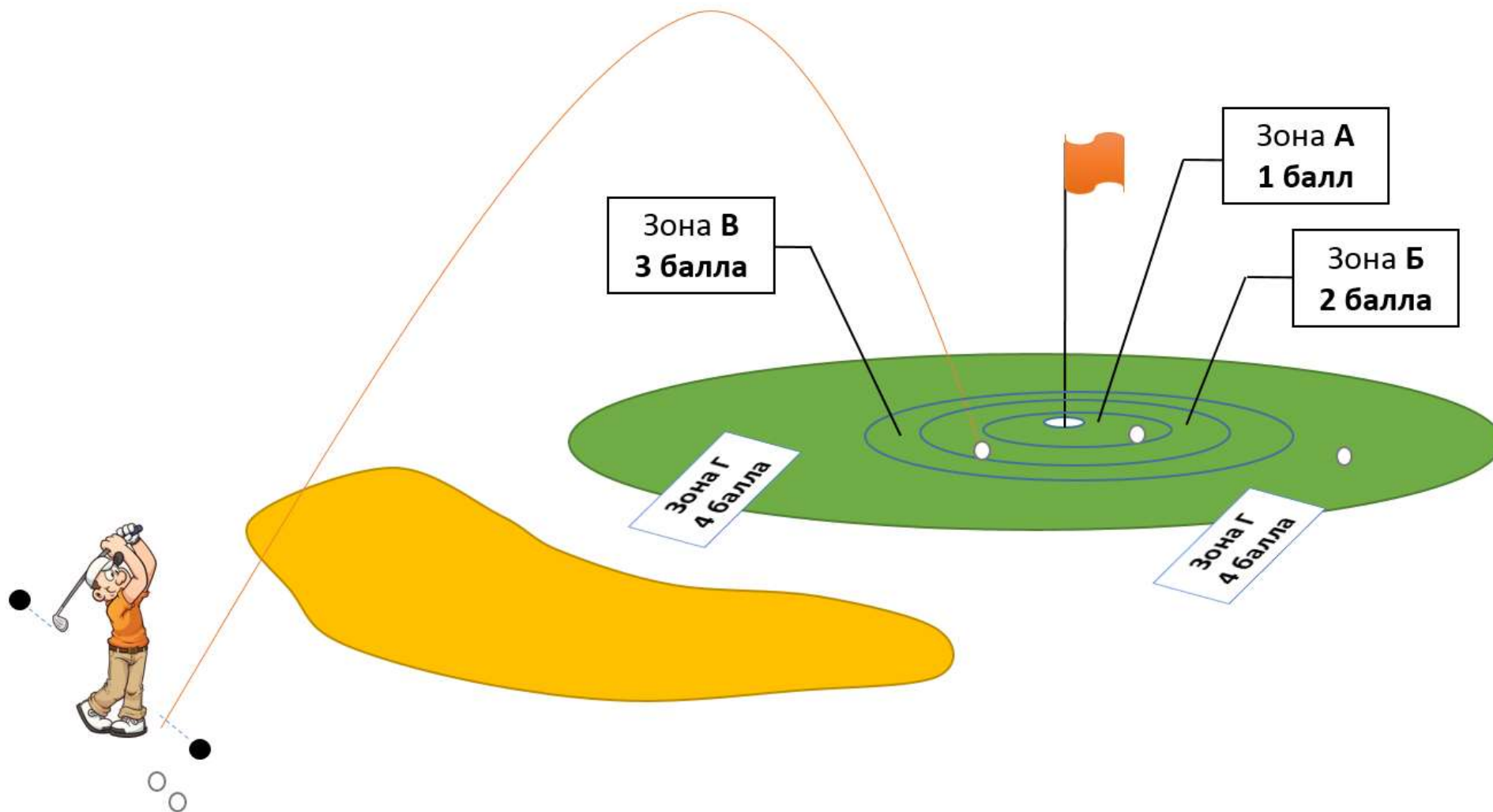


Рис.4. Ближний удар (чипп) №4

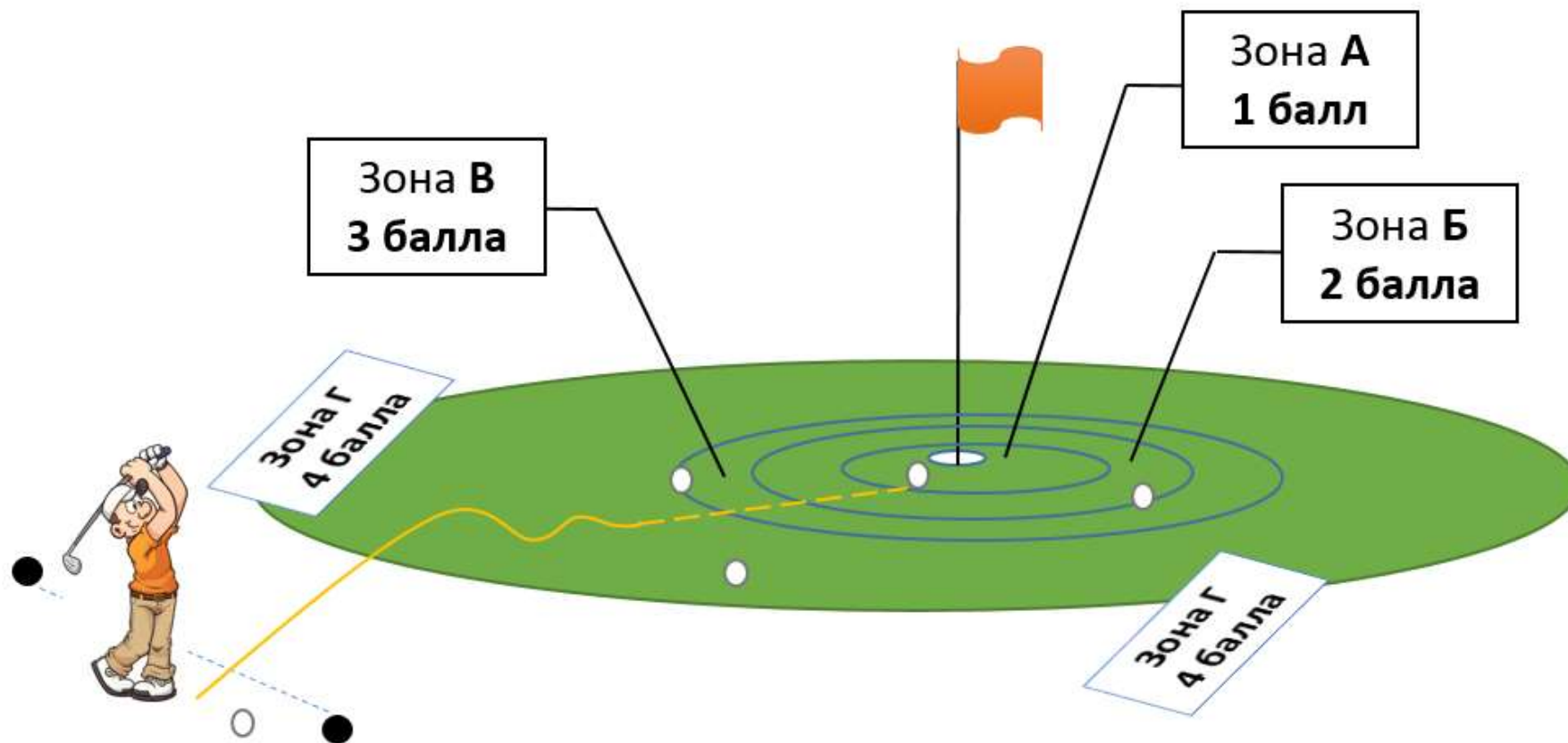
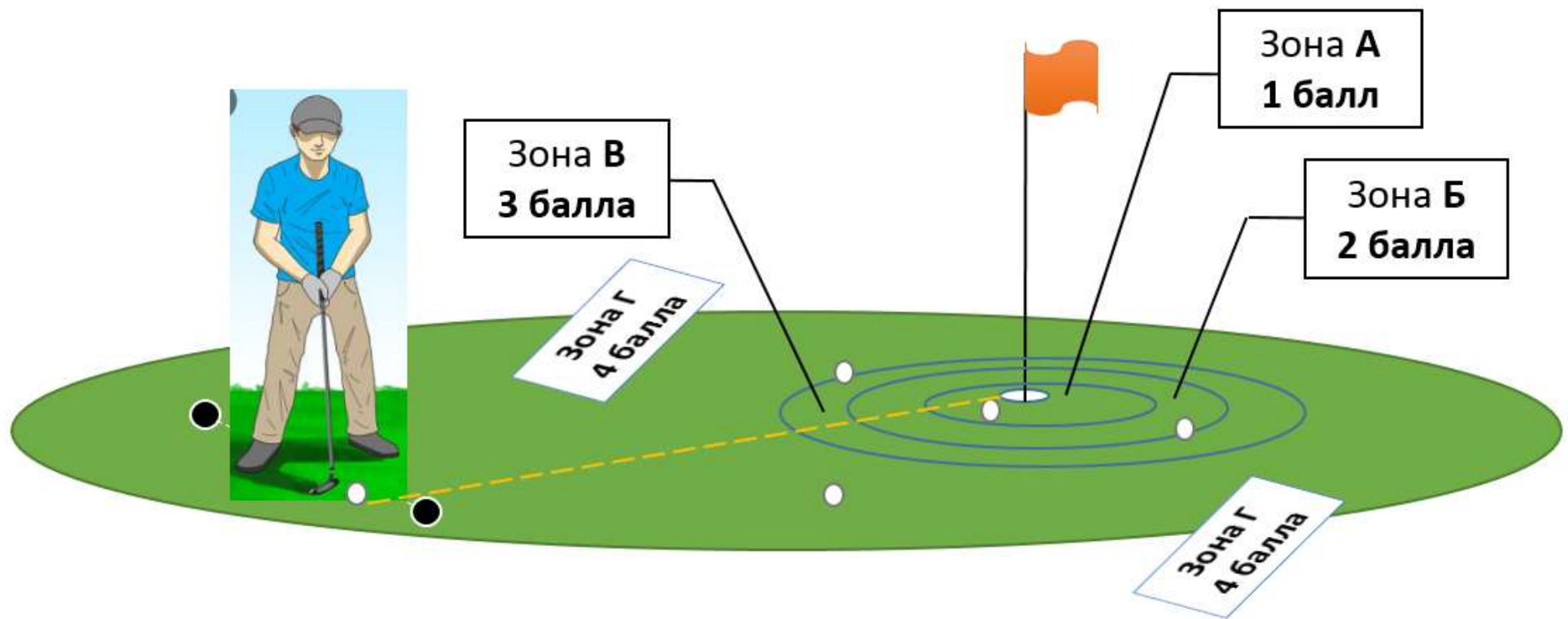


Рис.5. Ближний удар (паттинг) №5



3. Приложение 2: Макет счетной карточки

ФИ игрока/название Команды:																			
		Название соревнования: <i>Финальные Всероссийские соревнования по гольфу среди школьников (ВШЛГ), Москва</i>																	
		Формат игры: 25.05. - МАКСИМАЛЬНЫЙ СЧЕТ, 26.05 - ФОРСОМ (резерв ФОРБОЛ), 27.05. - СКРЭМБЛ.																	
дата:		25 мая, 26 мая, 27 мая									время старта и № группы:								
СТАРТОВЫЕ ТИ-МАРКЕРЫ	ПОЛ, ГОДА РОЖДЕНИЯ		№№ ЛУНОК (в метрах)									1-9	№№ ВРЕМЕННЫХ ЛУНОК (ТЕСТОВЫЕ ЗАДАНИЯ)					10-14	1-14
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	итог 1	10 (патт)	11 (чипп)	12 (сэнд)	13 (питч)	14 (DR)	итог 2	итог 1+2
ЧЕРНЫЕ	МАЛЬЧИКИ	2008-2010	170	120	90	95	145	200	110	330	203	1463	10	15	10	40	150	225	1688
ЖЕЛТЫЕ	ДЕВОЧКИ	2008-2010	140	120	90	95	125	180	110	260	135	1255	10	15	10	40	130	205	1460
КРАСНЫЕ	МАЛЬЧИКИ ДЕВОЧКИ	2011-2013	100	120	80	85	125	140	100	220	130	1100	10	15	10	40	110	185	1285
максимальный счет			6	6	6	6	6	6	6	8	6	56	4	5	5	6		20	76
ИГРОК/ПАРА/КОМАНДА:																			
МАРКЕР:																			
подпись игрока:											подпись маркера:								