

Система определения рейтингов гольф-полей USGA

Разработано
Ассоциацией гольфа США

Действует 1 января 2012 г. - 31 декабря 2015 г.

Copyright © 2012

„Ассоциация гольфа США“

Все права защищены.

Отпечатано в Соединенных Штатах Америки

10 основных правил для групп по определению рейтингов гольф-полей

1. Группа по определению рейтингов должна состоять как минимум из трех обученных и опытных промерщиков, один из которых назначается руководителем группы. Руководителем группы должно быть лицо, которое принимало участие в семинаре по определению рейтингов гольф-полей, проводимом USGA.
2. Нельзя быть членом команды, если определяются рейтинги вашего домашнего гольф-поля.
3. Не играйте на гольф-поле во время определения его рейтингов. Можно играть на гольф-поле до или после проведения измерений, чтобы получить более полное представление о нем. При этом можно совершать удары с различных позиций, чтобы это способствовало подготовке оценок.
4. Рассматривайте каждую лунку от площадок-ти через зоны приземления мяча скрэтч-гольфистов и богги-гольфистов и до грена.
5. Проводите оценку элементов, затрудняющих игру, в соответствии с руководящими принципами, установленными „Руководством по Системе определения рейтингов гольф-полей USGA“, а не в соответствии с тем, как вы бы сыграли данную лунку.
6. Не обсуждайте числовые значения элементов, затрудняющих игру, при оценке лунки. Значения должны обсуждаться с руководителем группы после того, как каждый член группы завершил промеры лунки. Значение показателя „Грин как мишень“ может быть согласовано до определения рейтинга других элементов, затрудняющих игру.
7. Не записывайте в Бланк № 1 значения факторов, затрудняющих игру, прежде чем не будут оценены показатели лунки по всем позициям.
8. Следует сделать попытку согласовать показатели рейтингов по каждому затрудняющему фактору в пределах одного балла. Руководитель группы несет ответственность за обеспечение того, чтобы члены команды пришли к согласию. Решение руководителя является окончательным.
9. На проведение определения рейтингов среднего гольф-поля на 18 лунок уходит в среднем около четырех часов.
10. Не разглашайте результаты определения рейтингов гольф-поля в гольф-клубе. Рейтинги подлежат проверке Комитетом по проверке рейтингов гольф-полей, прежде чем они получают официальный статус.

Пособие по определению рейтингов гольф-полей USGA ®

Следующие термины являются товарными знаками и знаками обслуживания Ассоциации гольфа США: „Богги-рейтинг™“, „Гандикап поля™“, „Индекс гандикапа®“, „Сложность®“, „Рейтинг сложности®“, „Система рейтинга сложности®“, „Стимпметр™“, „Ассоциация гольфа США®“, „USGA ®“, „Рейтинг поля USGA™“, „Программа определения рейтингов гольф-полей USGA™“, „Система определения рейтингов гольф-полей USGA™“.

Copyright © 2012 Ассоциация гольфа США®

Все права защищены.

Оглавление

Раздел Страница

1 Введение	6
2 История определения рейтингов гольф-полей	8
3 Определения	12
4 Скрэтч-гольфисты и богги-гольфисты	18
Определения	18
Длина удара	18
Переходная зона	19
Параметры разброса мячей	20
Элементы, затрудняющие игру, „не существуют“	23
Богги-гольфист не в состоянии сыграть лунку	23
5 Определение рейтингов гольф-полей	25
Определение рейтингов гольф-полей уполномоченными ассоциациями гольфа	25
Повторное определение рейтингов гольф-полей уполномоченными ассоциациями гольфа	25
Программа определения рейтингов гольф-полей уполномоченными ассоциациями гольфа	25
Состав группы по определению рейтингов гольф-полей	26
Видоизменение гольф-полей	26
6 Измерение гольф-полей	28
Общие положения	28
Одобрённые методы измерения гольф-полей	28
Измерение	28
Измерения для специалистов, определяющих рейтинги	3
7 Бланки	33
Определение рейтингов гольф-полей длиной 3000 ярдов или больше	33
Определение рейтингов коротких гольф-полей	34
Рейтинг темпа игры	34
8 Оценка элементов, затрудняющих игру, и поправок эффективной игровой длины	35
Общие положения	35
Сводная таблица рейтинга элементов, затрудняющих игру	35
Рейтинги	36
Обозначения, используемые в таблицах рейтингов	37
Богги-рейтинги	38
Алфавитные / цифровые коды обозначения корректировок	38
Принципы объединения и взвешивания	40
Измерения рейтингов элементов, затрудняющих игру	41
Элементы, затрудняющие игру, позади грена	46
9 Подготовка к работе	47
10 Определение рейтингов гольф-полей	34
Условия определения рейтингов	49

	Различные площадки-ти	49
	Состав группы по определению рейтингов	49
	Снаряжение	50
	Процедуры на гольф-поле	50
11	Факторы эффективной игровой длины	53
	Качение мяча	53
	Перепады высот	55
	Изгиб лунки / Вынужденное недобивание	55
	Преобладающие ветра	57
	Высота над уровнем моря	58
12	Затрудняющие факторы	62
	Топография	63
	Фервей	64
	Грин как мишень	66
	Восстанавливаемость и раф	70
	Бункеры	73
	За пределами поля / Экстремальный раф	73
	Водные преграды	80
	Деревья	83
	Пустыня (только для мужчин)	88
	Поверхность грин	91
	Психологические факторы	93
13	Расчеты рейтинга поля USGA и рейтинга сложности	96
	Поправки эффективной игровой длины	96
	Рейтинг в ярдах	97
	Значение затрудняющих факторов в ударах	98
	Рейтинг поля и рейтинг сложности USGA	99
14	Процедуры по завершении определения рейтингов	101
	Проверка	101
	Архивы уполномоченной ассоциации гольфа	101
15	Влияние управления гольф-полем и его обслуживания на значения рейтингов	102
	Изменение эффективной игровой длины	102
	Изменения элементов, затрудняющих игру	103
16	Рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для девяти лунок	105
17	Решения	106
18	Процедура определения рейтингов коротких гольф-полей	130
	Общие положения	130
	Определения	130
	Используемые бланки и процесс определения рейтингов	131
	Формулы, используемые при расчетах рейтингов коротких гольф-полей	131
19	Рейтинг темпа игры USGA	133
	Общие положения	133

Определения 133

Допущения 134

Рейтинг темпа игры 135

Заполнение Бланка PR1 Рейтинга темпа игры USGA 135

Раздел 1 - Введение

Целью „Системы определения рейтингов гольф-полей USGA“ является предоставление „учебника“ по Системе определения рейтингов гольф-полей USGA.

Система определения рейтингов гольф-полей USGA, включая рейтинг сложности, была реализована USGA с 1 января 1987 года, в качестве улучшения существовавшей на тот момент Системы определения гандикапов USGA. Такая система помогает решить проблему переноса гандикапов с одного поля на другое путем корректировки гандикапового индекса игрока в соответствии с относительной трудностью гольф-поля, на котором происходит игра.

До введения в Систему определения рейтингов гольф-полей USGA понятия рейтинга сложности рейтинги гольф-полей определялись только для скрэтч-гольфистов, без учета особенностей игроков со средними или высокими значениями гандикапа. В соответствии с Системой определения рейтингов гольф-полей USGA, включающей рейтинг сложности, рейтинги гольф-полей определяются с учетом их относительной трудности как для скрэтч-гольфистов, так и для богги-гольфистов. Система определения рейтингов гольф-полей USGA учитывает факторы, которые влияют на игровую трудность гольф-поля.

Система определения рейтингов гольф-полей USGA разработана таким образом, чтобы обеспечить надлежащую связь между значениями рейтингов данного гольф-поля и рейтингами других гольф-полей. Если это не будет соблюдаться, то игроки на гольф-полях с заниженными рейтингами будут иметь завышенные значения гандикапов и наоборот.

Точность и последовательность применения являются ключевыми факторами эффективности определения рейтингов гольф-полей. Вначале гольф-поле должно быть точно измерено, и измеренная длина в ярдах должна быть исправлена на факторы, влияющие на игровую длину, такие как качение мяча, перепады высот, вынужденные недобивания, изгибы лунок, особенности преобладающих ветров и высота над уровнем моря. Затем в соответствии с установленными стандартами следует оценить элементы, затрудняющие игру, которые оказывают влияние на игровую трудность. Эти стандарты снижают субъективизм в определении рейтингов гольф-поля.

Определение рейтингов гольф-полей USGA основывается на результатах выступления скрэтч-гольфиста, в соответствии с его определением и описанием в Разделе 4. Определение рейтингов гольф-полей USGA основывается на длине в ярдах, на поправках в эффективную игровую длину и на 10 затрудняющих факторах в той мере, в которой все это влияет на способность скрэтч-гольфиста продемонстрировать данный счет.

Система определения рейтингов гольф-полей USGA предлагает процедуры для определения богги-рейтинга, основанного на выступлении богги-гольфиста в соответствии с его определением и описанием в Разделе 4. Данный рейтинг используется совместно с рейтингом поля USGA, чтобы получить рейтинг сложности.

Благодаря сбору данных о тысячах гольфистов и тысячах лунок для гольфа были проанализированы и оценены в баллах значения факторов, которые влияют на сложность лунки и обеспечивают получение точных параметров рейтинга поля USGA и рейтинга сложности, применимых к данному гольф-полю в целом.

Система определения рейтингов гольф-полей USGA описывает следующие процедуры:

- внедрение Системы определения рейтингов гольф-полей USGA в данном регионе;
- измерение гольф-полей;

- оценка элементов, затрудняющих игру, и условий, которые влияют на игровую длину;
- вычисление рейтинга поля и рейтинга сложности USGA на основе этих измерений и оценок;
- определение рейтингов USGA коротких гольф-полей, т.е. таких полей, которые слишком коротки, чтобы соответствовать требованиям определения рейтингов USGA;
- определение рейтингов темпа игры, т.е. оценка времени, необходимого для осуществления игры на промеренном гольф-поле.

В настоящем пособии объекты и длины в ярдах, относящиеся только к женщинам, показаны в [квадратных скобках].

Раздел 2 - История определения рейтингов гольф-полей

Определение рейтингов гольф-полей, как и игра в гольф, как таковая, возникло на Британских островах. Первой мерой трудности гольф-поля был пар. Слово пар первоначально применялось в практике обращения акций, говорили, что "стоимость акции может быть выше или ниже ее номинального значения или пара". Британский писатель на тему гольфа А.Х. Доулман в 1870 году спросил у Дэйви Стрэта и Джейми Андерсона (двух гольф-профессионалов), какой потребуются счет, чтобы выиграть „Призовой пояс“ на гольф-поле в Прествике, которое в то время состояло из 12 лунок. Они ответили, что безукоризненная игра обеспечит счет в 49 ударов. Г-н Доулман назвал это значение паром для Прествика, и когда Том Моррис-младший выиграл „Призовой пояс“, сделав два удара выше пара после трех раундов (36 лунок), то термин закрепился.

Другим показателем игровой трудности гольф-поля служило "богги", предполагаемый счет вымышленного персонажа - полковника Богги. Примерно в 1890 году г-н Хью Ротерхам из гольф-клуба Ковентри предложил концепцию фиктивного соперника в матчевой игре. Д-р Томас Браун из Грейт Ярмута назвал его полковником Богги. Полковник Богги был гольфистом с низким гандикапом, который обычно делал 4 удара на длинных лунках пар-3 и 5 ударов на длинных лунках пар-4, но в остальном играл в гольф почти безупречно. Результаты богги на большинстве гольф-полей колебались от 76 до 80 ударов.

Первая система определения рейтингов гольф-полей была разработана Женским союзом гольфа (LGU) под руководством г-жи Иссетты Пирсон в 1900 году. Роберт Браунинг в книге „Истории гольфа“ говорит об LGU: „Их самым большим достижением стало постепенное создание национальной системы определения гандикапов ... Без сомнения, в начале (1893) трудности возрастали в ходе работы, но в течение восьми или десяти лет LGU сделал то, что явно оказались не в состоянии сделать мужчины - создать систему определения гандикапов, которая была бы достаточно надежной при переходе от клуба в клубу“.

Первая Система определения рейтингов гольф-полей USGA была создана в 1911 году. Она была предложена Лейтоном Калкинсом, который также создал первый Гандикаповый комитет USGA. Калкинс был служащим Ассоциации гольфа Метрополитен и работал в Исполнительном комитете USGA в 1907 и 1908 годах. Калкинс предложил, чтобы рейтинги пара основывались бы на игре чемпиона США среди любителей Джерома Трэверса. Определение рейтингов гольф-полей в соответствии с „ожидаемым“ результатом национальных чемпионов среди любителей было принято, и в Америке „родились“ рейтинги полей. В свое время Калкинс был возмущен решением USGA, разрешающим клубам самостоятельно определять свои рейтинги, назвав такой подход „никчемным“ и „фарсом“. Калкинс впоследствии отстоял свою точку зрения, и рейтинги гольф-полей USGA начали выдаваться региональными ассоциациями гольфа, как это происходит и сейчас.

К 1914 году концепция определения рейтингов гольф-полей USGA стала активно обсуждаться в статьях британских гольф-журналов. К 1925 году был сформирован Объединенный консультативный комитет союзов гольфа Британских островов, который начал присваивать показатель „Стандартный скрэтч-счет“ гольф-полям в Великобритании и Ирландии. Сегодня руководящий орган мужского гольфа там называется Совет национальных союзов гольфа (CONGU).

В 1920-х годах Ассоциация гольфа штата Массачусетс предложила усовершенствования методов определения рейтингов гольф-полей, и Уильям Лэнгфорд из Чикаго разработал концепцию дробного пара для уточнения оценки рейтингов. В 1930 году Томас Дж. Мак-Магон, который был президентом Чикагской районной ассоциации гольфа в 1942 и 1943 годах и президентом

Ассоциация гольфа Южной Калифорнии в начале 1960-х годов, уточнила методику Лэнгфорда и ввела „дифференциалы“ между результатами гольфистов и рейтингами гольф-полей.

Гандикаповый комитет USGA принял рекомендации Ассоциации гольфа штата Массачусетс для мужских рейтингов гольф-полей в 1947 году. Этот метод основывался на полуночном анализе гольф-поля, где каждую лунку оценивали в ударах с точностью до одной десятой доли. „Система определения гандикапов USGA“ содержала описания типичных гольф-лунок, для которых были бы типичны определенные значения рейтинга. Рейтинги лунок суммировались и округлялись до ближайшего целого числа, т. е. „Рейтинг всего гольф-поля являлся суммой рейтингов отдельных лунок, а окончательная цифра была ближайшим целым числом, например 69 или 72, но никогда не дробной величиной, например, такой, как 69,4 или 71,8“.

В этот же период, Чикагская районная ассоциация гольфа одобрила „метод рейтинга, основанного на дробном значении пара“. Чикагский метод определения рейтинга зависел от (1) длины в ярдах, (2) трудности гольф-поля, и (3) опыта. „Трудность гольф-поля“ была основана на свойствах поля в целом, а не на сумме оценок отдельных лунок. „Опыт“ подразумевал наблюдение за игрой опытных гольфистов и сравнение их выступлений с существующим рейтингом.

Обе процедуры определения рейтингов были со временем одобрены USGA. Обе действовали до апреля 1960 года, когда был введен новый единый подход. Он включал „предварительный рейтинг, основанный на длине в ярдах“ для каждой лунки, который „изменялся, если это было необходимо, в свете существенных условий гольф-поля, называемых рейтинговыми факторами“. Чикагская районная ассоциация гольфа продолжала использовать метод, основанный на дробном значении пара.

В 1963 году USGA ввела другую систему определения рейтингов гольф-полей. Это была, по сути, процедура, разработанная Ассоциацией гольфа штата Массачусетс, модифицированная принципами метода, основанного на дробных значениях пара, используемого Чикагской районной ассоциацией гольфа, с применением единого официального графика рейтинга, основанного на длине в ярдах, рассчитанного USGA.

Еще одно важное изменение было предложено 1 января 1967 г. Начиная с этой даты, рейтинги полей были выражены с точностью до десятых долей, а не округлялись до ближайшего целого числа.

В 1971 году Уильям Уэнес из Ассоциации гольфа Южной Калифорнии разработал первую процедуру „рейтинга элементов, затрудняющих игру“, где использовались плюсовые и минусовые корректировки для девяток, учитывающие некоторые затрудняющие факторы гольф-полей. На протяжении некоторого времени эта методика использовалась ассоциациями гольфа как Северной, так и Южной Калифорнии.

В 1977 году лейтенант-коммандер Военно-морской адьюнктуры Дин Кнут предложил усовершенствованную систему определения рейтингов, которая предполагала присвоение баллов для 10 характеристик по каждой из лунок. Эти рейтинги наряду с весовыми коэффициентами для каждого признака обеспечивали корректировку рейтинга гольф-поля, основанного на расстоянии. Метод использовал некоторые элементы теории принятия решений и должен был стать систематическим количественным подходом к определению рейтингов гольф-полей. Он послужил основой для существующей Системы определения рейтингов гольф-полей USGA. Кнут впоследствии стал старшим директором USGA по вопросам гандикапов.

В мае 1978 года д-р Ричард Страуд, консультант Комитета по процедурам гандикапов, написал Гордону Юэну, председателю Комитета, письмо, в котором было предложено понятие коэффициента наклона. В ходе обсуждения предложения, связанного с подходом коэффициента наклона, Страуд в 1971 году писал д-ру Клайну Соли и Трюгве Богевольду: „Следует подчеркнуть,

что ранее предложенная схема отбора параметров сложности гольф-поля основана исключительно на длине. Существует значительная вероятность, что возникнет необходимость в некоторых более сложных методах, например, в методе Кнута для уточнения рейтингов поля и аналогичная процедура для предсказания коэффициента наклона“. Это действительно оказалось так, и в 1981 году определение рейтингов гольф-полей стало процедурой по нахождению двух параметров.

В 1979 году USGA образовал Группу по исследованию гандикапов (ГИГ). Членами-основателями группы были Трюгве Богевольд, Дин Кнут, д-р Лу Риччио, д-р Фран Шайд, Линн Смит, д-р Клайн Соли, д-р Ричард Страуд и Фрэнк Томас. ГИГ изучила и усовершенствовала многие аспекты процедуры определения гандикапов, включая рейтинги поля. Возникли понятия экспертного рейтинга и богги-рейтинга. Современная Система определения рейтингов гольф-полей USGA, которая включает богги-рейтинг и рейтинг сложности, была разработана и проверена Кнутом.

В 1982 году Ассоциация гольфа штата Колорадо осуществила определение рейтингов всех своих гольф-полей с использованием новой процедуры под руководством члена ГИГ д-ра Байрона Уильямсона. В 1983 году штат Колорадо протестировал систему рейтинга сложности с положительными результатами. Еще пять штатов присоединились к Колорадо для проведения тестирования в 1984 году, а другие последовали им в дальнейшие годы.

В 1987 году был создан Подкомитет USGA по определению рейтингов гольф-полей, председателем которого стал Джо Люкс из Ассоциации гольфа штата Мичиган. В него вошли члены мужских и женских комитетов по процедурам определения гандикапов. Основными функциями подкомитета было уточнение „Системы определения рейтингов гольф-полей USGA“ и соответствующих „пособий“, а также подготовка решений по проблемным ситуациям определения рейтингов гольф-полей (по аналогии с решениями по „Правилам гольфа“, которые готовит Комитет по Правилам гольфа USGA). В 1992 году Люкса на посту председателя подкомитета сменил Уоррен Симмонс из Ассоциации гольфа штата Колорадо. В 1998 году подкомитет был реорганизован в Комитет USGA, члены которого назначались Исполнительным комитетом USGA, включающий сотрудников ассоциаций гольфа и добровольцев, заинтересованных в политике системы определения рейтингов гольф-полей USGA.

С 1989 года USGA организовала и провела национальные калибровочные семинары для специалистов по определению рейтингов гольф-полей со всех США, а также из стран, получивших лицензию на использование системы. В 1997 году USGA провела два национальных калибровочных семинара: один на Восточном побережье и один - на Западном. Формат мероприятия был изменен таким образом, чтобы включить группы из уполномоченных ассоциаций гольфа по всему миру. В настоящее время Управление по гандикапам USGA продолжает проводить многочисленные семинары и приглашает команды из уполномоченных ассоциаций гольфа.

В 1993 году USGA в сотрудничестве с журналом Гольф-Дайджест, разработала программу, которая рассчитывает рекомендации по темпу игры для гольф-полей. Параметрами программы являются факторы определения рейтингов гольф-полей, длины лунок, политика использования гольф-каров, а также других переменные, которые могут повлиять на „норму времени игры“ каждой лунки конкретного гольф-поля. Сегодня уполномоченные ассоциации гольфа могут предоставлять гольф-полям „Рейтинги темпа игры“, а также рейтинги поля и рейтинги сложности USGA.

В 2002 году USGA установила порядок определения рейтингов коротких гольф-полей, чтобы охватить поля, длина которых составляет менее 3000 ярдов. Эта процедура определения рейтингов очень схожа по своей природе с обычной процедурой определения рейтингов с особенностями, перечисленными в Разделе 18. Процедура определения рейтингов коротких полей USGA из данного раздела аналогична „Системе определения гандикапов USGA“, см. Приложение А.

Сегодня каждая уполномоченная ассоциация гольфа в Соединенных Штатах, в том числе - на территории Пуэрто-Рико и острова Гуам, которая осуществляет определение рейтингов гольф-полей, имеет лицензию на использование Системы определения рейтингов гольф-полей USGA. По состоянию на 2012 год странами, имеющими лицензию на использование Системы определения рейтингов гольф-полей USGA, являются: Австралия, Австрия, Багамские Острова, Бангладеш, Бельгия, Бразилия, Бруней-Даруссалам, Болгария, Камбоджа, Канада, Каймановы острова, Чили, Тайвань, Колумбия, Коста-Рика, Кипр, Чешская Республика, Дания, Доминиканская республика, Англия (женщины), Финляндия, Франция, Германия, Гонконг, Венгрия, Исландия, Индия, Индонезия, Ирландия, Израиль, Италия, Япония, Кения, Корея, Малайзия, Мексика, Нидерланды, Новая Зеландия, Норвегия, Парагвай, Китайская Народная Республика, Перу, Филиппины, Польша, Португалия, Россия, Шотландия, Сингапур, Словакия, Словения, Испания, Швеция, Швейцария, Таиланд, Турция, Объединенные Арабские Эмираты, Венесуэла, Вьетнам и Уэльс.

Раздел 3 - Определения

Богги-гольфист

Определение и описание даны в Разделе 4.

Богги-рейтинг

Богги-рейтинг равен среднему от лучшей половины результатов богги-гольфиста, показанных при нормальных игровых условиях.

Богги-рейтинг в ярдах

Богги-рейтинг в ярдах - это оценка игровой трудности гольф-поля для богги-гольфиста, основанная только на длине в ярдах.

Безопасно перебить

Для того чтобы безопасно перебить элемент, затрудняющий игру, удар должен позволить перебить этот элемент с запасом по крайней мере в 10 ярдов. При учете безопасной длины удара поверх элемента, затрудняющего игру, 10 ярдов следует добавлять к длине полета мяча. Если гольфист оказался не в состоянии перебить такой затрудняющий элемент с запасом в 10 ярдов, это может привести к вынужденному недобиванию или выбору альтернативной линии игры.

Тоннель

Тоннель состоит из деревьев, которые расположены таким образом, что они могут оказать влияние на траекторию удара, а мяч следует бить через узкий проем. Рейтинг тоннеля рассчитывается с помощью ширины проема между выступающими ветками деревьев и расстоянием до проема от площадки-ти или (для второго удара) расстоянием до него от зоны приземления первого удара. Другими факторами, которые следует учитывать при определении рейтинга тоннеля, являются плотность листвы (удастся ли мячу проскочить через ветви деревьев), особенности зоны, где может упасть мяч, если попадет в деревья, и то, насколько хорошо гольфист сможет сыграть из этой зоны.

Граничить вплотную

Элемент, затрудняющий игру, или определенное условие считаются вплотную граничащими с зоной приземления или грином, если они находятся в пределах 10 ярдов в любом направлении от внешнего периметра зоны приземления или от края грина.

Рейтинг поля

См. рейтинг поля
USGA

Пустыня

Пустыней является экстремальный раф, который содержит растительность (подлесок, кактусы, кусты, деревья и т. д.) с шипами, колючками, шпорами, иглами и т.п., опасную и вредную, даже чтобы сквозь нее проникнуть, не говоря уже о возможности оттуда сыграть. Растения пустыни обычно произрастают на обильном солнцепеке и жаре и выживают в условиях очень малого количества влаги. Пустыня, как правило, не включает сухую землю цвета гравия с безобидными кустами и растениями, а также не включает ухоженные зоны и песчаные дюны, где отсутствуют растения пустыни. Рейтинги пустыни в США в основном ограничиваются засушливым юго-

западом (Западный Техас, Нью-Мексико, Аризона, Невада и Южная Калифорния), и определяются только для мужчин (для женщин рейтинги в пустыне определяются в пункте „За пределами поля / Экстремальный раф“).

Эффективная игровая длина

Эффективная игровая длина гольф-поля - это измеренная длина с поправкой на качение мяча, перепад высот, вынужденные недобивания и изгибы лунки, преобладающие ветра и высоту над уровнем моря.

Экстремальный раф

Экстремальный раф - это трава рафа холодного сезона, превышающая 6 дюймов в длину {4 дюйма для рафа теплого сезона} [5 дюймов {3 дюйма} для женщин], подлесок в деревьях или другие особенности, такие, как песчаные дюны (не бункеры), хрустальная травка, пальметто, корни деревьев, камни, лава, пустыня, вереск, утесник и др., которые делают весьма вероятными потерю мяча или большие трудности в его обнаружении. Рейтинги экстремального рафа определяются в пункте „За пределами поля / Экстремальный раф“ и, вероятно, также в пунктах „Восстанавливаемость и раф“ или „Бункеры“.

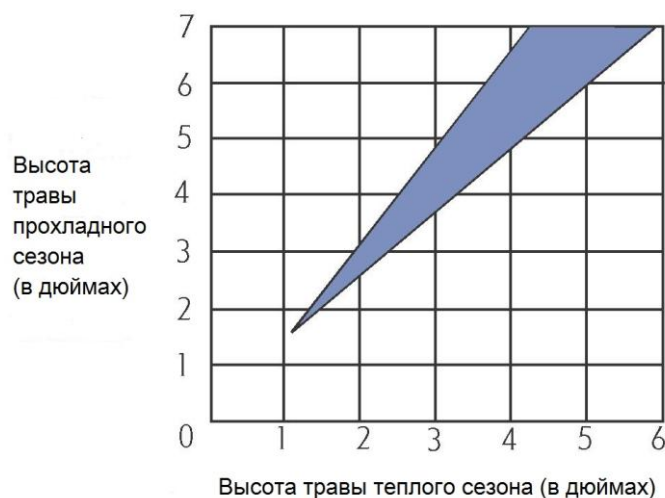
Травы

Для целей определения рейтинга, травы, используемых для рафа, делятся на две категории:

- травы рафа холодного сезона включают райграс пастбищный, мятлик луговой, и мятлик однолетний (но для целей рейтинга не включают полевицу);
- травы рафа теплого сезона включают все виды свинороя пальчатого (бермудская трава), зойсию, траву Св. Августина и перистощетики скрытый, прибрежный паспалюм, буффало, а также полевицу.

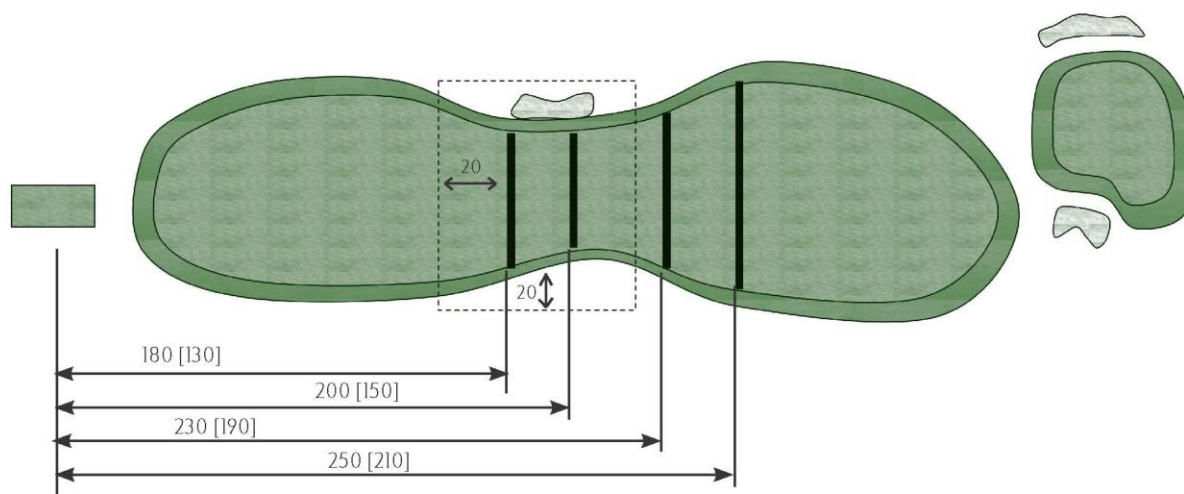
Травы теплого сезона не должны быть такими же высокими, как травы прохладного сезона, чтобы вызвать те же проблемы по выбиванию мяча. В настоящем пособии по умолчанию указываются данные по травам прохладного сезона, а эквивалентная информация по травам теплого сезона приводится {в фигурных скобках}.

На следующем графике сравнивается высота трав прохладного сезона и эквивалентной высоты трав теплого сезона (заштрихованная область).



Зона приземления

Зона приземления - это зона, ширина которой равна ширине фервея, простирающейся с того места, где мяч после удара касается земли, до места где он приходит в состояние покоя (т. е., как правило, это прямоугольник с размерами, равными ширине фервея и длине качения мяча). Элементы, затрудняющие игру, расположенные в пределах 20 ярдов от зоны приземления (ближе ее, дальше ее или в сторону от нее), считаются находящимися „вблизи“ от зоны приземления.



Недобивание

Недобивания делятся на две категории:

- Вынужденное недобивание происходит, если элемент, затрудняющий игру, или комбинация серьезных затрудняющих элементов, таких как вода, густые деревья, глубокие бункеры, экстремальный раф или сложные особенности топографии пересекают фервей или уменьшают ширину фервея в пределах нормальной зоны приземления скрэтч-гольфиста или богги-гольфиста до расстояния менее 15 ярдов [13 ярдов]. В результате гольфист пробьет мяч на расстояние меньшее чем для полного удара (т.е. он [она] совершит недобивание).
- Намеренное недобивание происходит, когда наказывающие затрудняющие элементы или комбинация таких элементов вблизи нормальной зоны приземления приводят к тому, что скрэтч-гольфист или богги-гольфист принимают решение пробить мяч на расстояние меньшее чем для полного удара. Зона приземления на фервее, ширина которой составляет менее 15 [13] ярдов, но которая не содержит серьезных элементов, затрудняющих игру, может послужить основанием для намеренного недобивания. Намеренное недобивание также применяется, в особенности скрэтч-гольфистами, при принятии решений по тактике прохождения гольф-поля (например, недобивание, чтобы в дальнейшем сделать полный, а не половинный удар в зону цели).

Линия игры

В Правилах гольфа „Линия игры“ определяется, как направление, которое игрок желает придать движению мяча в результате удара, включая разумные допуски с каждой стороны от желаемого направления. Линия игры, как правило, направлена на центр фервея. Тем не менее, если существуют серьезные элементы, затрудняющие игру, с одной из сторон лунки (например, озеро вдоль правого края фервея), то линия игры проходит в стороне от центра, дальше от серьезных затрудняющих элементов (если только серьезные затрудняющие элементы не находятся с обеих

сторон) . Если игрок способен „срезать“ изгиб лунки, то линия игры также смещается в сторону от центра, по направлению к внутренней части изгиба.

Холмы

У холма имеется до четырех игровых сторон, которые влияют на игровую стойку или положение мяча. Для холмов, находящихся на фервее, рейтинги определяются согласно пункту „Топография“. Для холмов, находящихся в рафе или вокруг грина, рейтинги определяются согласно пункту „Восстанавливаемость и раф“, что следует четко отличать от корректировки по пункту „Подъемы/спуски“. При рассмотрении холмов группа по определению рейтингов должна оценить возможные положения мяча на нисходящих, восходящих и боковых склонах холма с различных его сторон, высоту рафа и то, как холмы повлияют на счет гольфиста. Впадины по сути дела являются перевернутыми холмами и их рейтинги следует определять, используя аналогичные процедуры.

Комментатор

Комментатор - это представитель клуба, обладающий знаниями о гольф-поле, такой как гольф-профессионал, суперинтендант, клубный чемпион или руководитель гандикапового комитета, который сопровождает членов группы для оказания им помощи в процессе определения рейтингов.

Вблизи

Элемент, затрудняющий игру, или определенное условие считаются находящимися вблизи от зоны приземления или грина, если они находятся в пределах 20 ярдов в любом направлении от внешнего периметра зоны приземления или от края грина.

Затрудняющие факторы

Затрудняющие факторы - это особенности гольф-поля, которые влияют на его игровую трудность.

Схождение затрудняющих элементов

Схождение затрудняющих элементов происходит, если один и тот же элемент, затрудняющий игру, присутствует по обе стороны от зоны приземления, и игрок не может уйти вбок от любой из сторон. Схождение затрудняющих элементов может иметь место только в районе зоны приземления на фервее, но не вокруг грина. Значения рейтингов в таблицах предполагает наличие некоторого схождения затрудняющих элементов. Корректировка этих табличных значений в большую сторону является оправданной, когда схождение затрудняющих элементов состоит из водных преград, зон за пределами поля / экстремального рафа, деревьев или зоны пустыни, которые расположены по обе стороны от зоны приземления в пределах 20 ярдов от центра этой зоны приземления, или состоит из бункеров, расположенных в пределах 15 ярдов. Деревья, расположенные по обе стороны от линии игры, также могут создать схождение затрудняющих элементов (см. определения „Тоннель“ и „Линия игры“).

Значение затрудняющих факторов в ударах

Значение затрудняющих факторов в ударах определяется для скрэтч-гольфистов и богги-гольфистов путем сложения рейтингов по каждому затрудняющему фактору, умножения этих величин на относительные весовые коэффициенты, суммирования полученных цифр и подстановки данной суммы в формулу преобразования ударов. Значения затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста прибавляют к рейтингам в ярдах скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста, чтобы получить, соответственно, рейтинг поля USGA и богги-рейтинг.

Группа по определению рейтингов

Группа по определению рейтингов включает как минимум трех обученных и опытных промерщиков. Члены группы должны быть обучены процедурам определения рейтингов, сертифицированы и назначены уполномоченной ассоциацией гольфа, чтобы определять рейтинги гольф-полей в соответствии с процедурами USGA.

Скрэтч-гольфист

Определение и описание даны в Разделе 4.

Значительный

Элементы, затрудняющие игру, считаются „значительными“, если их рейтинги были определены как средние или выше (т.е., 4 балла или больше). Говорят, что затрудняющие элементы „значительно участвуют в игре“, если они располагаются в пределах показателей „Таблицы разброса“ для случая удара, направленного в район их расположения (см. Раздел 4).

Рейтинг сложности

В „Системе определения гандикапов USGA“ рейтинг сложности определяется, как показатель USGA, указывающий на относительную трудность гольф-поля для игроков, которые не являются скрэтч-гольфистами, по отношению к рейтингу поля USGA (т.е. по сравнению с трудностью гольф-поля для скрэтч-гольфистов). Рейтинг сложности вычисляется на основе разницы между богги-рейтингом и рейтингом поля USGA (формулу см. в Разделе 13). Самый низкий рейтинг сложности составляет 55, а самый высокий - 155. Гольф-поле стандартной относительной игровой трудности имеет рейтинг сложности, равный 113.

Стиппметр

Стиппметр - это устройство, которое измеряет скорость гринов. Стиппметр представляет собой рейку с желобом в три фута длиной, которая используется для скатывания с нее мяча для гольфа на грин с постоянной воспроизводимой начальной скоростью. Отделение USGA по гринам предоставляет данные инструменты суперинтендантам гольф-полей, должностным лицам клубов и уполномоченным ассоциациям гольфа.

Ярус

Ярус представляет собой плоскую поверхность. Грин считается „ярусным“, если на его поверхности можно выделить как минимум две определенных плоских области, различающихся по высоте на два фута или более. Зона перепада высот должна включать в себя по меньшей мере 50 процентов от ширины или глубины грина. Две плоских поверхности, разделенные одним „уклоном“, соответствуют двум ярусам. Три плоских поверхности, разделенные двумя „уклонами“, соответствуют трем ярусам. Мяч обычно не остается в состоянии покоя, оказавшись на уклоне от одного яруса к другому.

Руководитель группы

Председательствующий Комитета по проверке рейтингов гольф-полей уполномоченной ассоциации гольфа обязан назначить опытного члена каждой группы по определению рейтингов руководителем такой группы. Руководителем группы должно быть лицо, которое принимало участие в семинаре по определению рейтингов гольф-полей, проводимом USGA.

Переходная зона

Определение и описание даны в Разделе 4.

Срединное значение

„Срединное значение“ - это такая величина, которая находится в промежутке между двумя табличными значениями. Например, если в таблице приведены значения рейтингов 4 и 6, но не 5, то промерщик может присвоить значение рейтинга 5, если элемент, затрудняющий игру, является более значительным, чем на 4 балла, но менее значительным, чем на 6 баллов.

Рейтинг поля USGA

В „Системе определения гандикапов USGA“ рейтинг поля USGA определяется как принятое USGA указание оценки игровой трудности гольф-поля для скрэтч-гольфистов при нормальном состоянии гольф-поля и нормальных условиях погоды. Он выражается в количестве сделанных ударов с точностью до одной десятой доли и основан на игровой длине гольф-поля и затрудняющих игру на нем элементах в той степени, в которой они влияют на трудность игры скрэтч-гольфиста. Рейтинг поля USGA равен среднему от лучшей половины результатов скрэтч-гольфиста, показанных при нормальных условиях.

Рейтинг в ярдах

Рейтинг в ярдах - это оценка игровой трудности гольф-поля, основанная только на длине в ярдах. Он вычисляется путем подстановки эффективной игровой длины в формулу рейтинга в ярдах USGA (формулу см. в Разделе 13).

Раздел 4 - Скрэтч-гольфисты и богги-гольфисты

1. Определения

а. Скрэтч-гольфист - мужчины

„Скрэтч-гольфист“ - это игрок, который может играть с гандикапом гольф-поля, равном нулю, на любом или на всех гольф-полях, где были определены рейтинги. Для целей определения рейтингов считается, что скрэтч-гольфист мужчина может делать удары в среднем на 250 ярдов и на уровне моря может попадать вторым ударом на грин лунки длиной 470 ярдов.

б. Скрэтч-гольфистка - женщины

„Скрэтч-гольфистка“ - это игрок, который может играть с гандикапом гольф-поля, равном нулю, на любом или на всех гольф-полях, где были определены рейтинги. Для целей определения рейтингов считается, что скрэтч-гольфистка женщина может делать удары в среднем на 210 ярдов и на уровне моря может попадать вторым ударом на грин лунки длиной 400 ярдов.

с. Богги-гольфист - мужчины

Богги-гольфист мужчина - это игрок, который имеет гандикап гольф-поля примерно равный 20 на поле стандартной трудности. Он может делать удары в среднем на 200 ярдов и на уровне моря может попадать вторым ударом на грин лунки длиной 370 ярдов.

д. Богги-гольфистка - женщины

Богги-гольфистка женщина - это игрок, который имеет гандикап гольф-поля примерно равный 24 на поле стандартной трудности. Она может делать удары в среднем на 150 ярдов и на уровне моря может попадать вторым ударом на грин лунки длиной 280 ярдов.

В трех следующих таблицах приведены длины удара, переходные зоны и параметры разброса мячей для мужчин и для женщин, для скрэтч-гольфистов и для богги-гольфистов.

2. Длина удара

В таблице ниже приведены средние длины удара для мужчин и для женщин, для скрэтч-гольфистов и для богги-гольфистов, принимая, что зона приземления горизонтальна и находится на уровне моря, а условия качения мяча являются средними. Восходящие и нисходящие поверхности зон приземления могут повлиять на качение мяча и, тем самым, увеличить или уменьшить общую длину удара.

Примечание: В ходе определения рейтингов гольф-полей, исходите из того, что скрэтч-гольфисты и богги-гольфисты в основном делают прямые удары. Возможно, это и верно, что большинство богги-гольфистов - правши и склонны делать слайс, направляя мяч правее цели или пуская мяч слева направо. Однако было бы неверно присвоить элементам, затрудняющим игру, более высокие значения только потому, что все деревья сосредоточены слева, а все остальные неприятности - справа. Описываемая процедура *не является* ориентированной на определение рейтингов исключительно для правшей.

Кроме того, следует понимать, что скрэтч-гольфист может применять тактику прохождения гольф-поля и для этого намеренно сделать удар по искривленной направо или налево траектории, чтобы обеспечить ему [ей] лучшую позицию для следующего удара. Тем не менее, в ходе определения рейтингов гольф-полей, исходите из того, что скрэтч-гольфисты и богги-гольфисты делают прямые удары.

Таблица длины удара - мужчины и [женщины] (Все расстояния даны в ярдах)					
Длина удара		Скрэтч-гольфист		Богги-гольфист	
		Мужчины	[Женщины]	Мужчины	[Женщины]
Удар с ти	Полет	230	[190]	180	[130]
	Качение	20	[20]	20	[20]
	Итого:	250	[210]	200	[150]
Расстояние после одного удара		250	[210]	200	[150]
2-й удар	Полет	200	[170]	150	[110]
	Качение	20	[20]	20	[20]
	Итого:	220	[190]	170	[130]
Расстояние после двух ударов		470	[400]	370	[280]
3-й удар	Полет	200	[170]	150	[110]
	Качение	20	[20]	20	[20]
	Итого:	220	[190]	170	[130]
Расстояние после трех ударов		690	[590]	540	[410]

3. Переходная зона

На лунке, где длинный удар едва может достичь центра грина, значение параметра „Грин как мишень“ является высоким (от 4 до 10 в зависимости от размера грина). Если длинный удар не может достичь центра грина, и остается короткий удар питч, то значение параметра „Грин как мишень“ невелико (обычно равно 2). Если длина лунки находится в промежутке между этими двумя крайностями, то не следует заставлять команду определения рейтингов выбирать одно или другое значение „Грин как мишень“, а определить промежуточное значение между рейтингами для длинного и короткого удара, используя концепцию „переходной зоны“.

Переходная зона - это зона, располагающаяся сразу за средним расстоянием, на которое скрэтч-гольфист или богги-гольфист может рассчитывать бить с постоянством. Для удара с площадки-ти это находится на 10 ярдах вдали, а для двух или более ударов, на 20 ярдах вдали.

Ниже приведена таблица, показывающая различные переходные зоны для мужчин и для женщин:

Таблица переходных зон - мужчины и [женщины]*				
Число ударов	Расстояние от ти (в ярдах)			
	Скрэтч-гольфист		Богги-гольфист	
	Мужчины	[Женщины]	Мужчины	[Женщины]
Удар с ти	251-260	[211-220]	201-210	[151-160]
2-й удар	471-490	[401-420]	371-390	[281-300]
3-й удар	691-710	[591-610]	541-560	[411-430]
* При высоте над уровнем моря 2000 футов или больше, используйте таблицу на стр. 42 - 43.				

Если центр грина лежит в пределах этой зоны, гольфист имеет вероятность около пятидесяти процентов достать до центра грина, при условии отсутствия наказывающих затрудняющих элементов перед грином. Соответственно, было бы неверно основывать значение рейтинга „Грин как мишень“ на ударе длиной менее 20 ярдов. Рекомендация по определению рейтинга лунки, которая попадает в переходную зону, заключается в том, чтобы брать среднее из двух рейтингов

для „Грин как мишень“, соответствующих длинному и короткому ударам. Это значение представлено в нижней части таблицы рейтингов „Грин как мишень“.

Если группа по определению рейтингов решает, что центр грина может быть достигнут значительно больше (или меньше), чем в половине случаев, то целесообразно корректировать среднее значение „Грин как мишень“, полученное на основе соотношения 50/50, в большую или меньшую сторону (выше, если длинный удар достигает грина значительно чаще, чем в половине случаев; ниже, если наоборот). Другими словами, когда центр грина находится рядом с ближней частью переходной зоны, то целесообразно округлить показатели „Грин как мишень“ по принципу среднего значения 50/50 в большую сторону или добавить один балл. Если центр грина находится рядом с дальней частью переходной зоны, то целесообразно округлить показатели „Грин как мишень“ по принципу среднего значения 50/50 в меньшую сторону или вычесть один балл.

Альтернативный подход состоит в использовании средневзвешенных значений рейтингов „Грин как мишень“ для длинных и коротких ударов. Например, если будет установлено, что в двух третях случаев центр грина может быть достигнут длинным ударом, то для определения средневзвешенного рейтинга „Грин как мишень“ нужно сложить два больших значения и одно низкое, а затем поделить сумму на три. Если значение рейтинга „Грин как мишень“ для длинного удара составляет 6, а для короткого - 2, то вместо простого среднего значения 4 ($= (6 + 2) / 2$), следует использовать средневзвешенное значение 5 ($= (6 + 6 + 2) / 3$, с округлением). Аналогичный процесс следует использовать для рейтингов в пунктах „Топография“, „Фервей“, „За пределами поля / Экстремальный раф“, „Водные преграды“, „Деревья“ и „Пустыня“ следующим образом:

- (1). Определите рейтинг элемента, затрудняющего игру, предполагая, что лунка играет длинным ударом, немного не добивающим до грина, за которым следует короткий подводящий удар на грин.
- (2). Определите рейтинг элемента, затрудняющего игру, предполагая, что лунка играет длинным подводящим ударом сразу на центр грина.
- (3). Определите среднее значение рейтинга (1) и рейтинга (2) (или средневзвешенную величину, если это необходимо), чтобы получить рейтинг элемента, затрудняющего игру, для случая переходной зоны.

Поскольку рейтинги для пунктов „Восстанавливаемость и раф“ и „Бункеры“ зависят от рейтинга „Грин как мишень“, то применяйте усредненный рейтинг „Грин как мишень“ к таблицам определения рейтингов „ВиР“ или „Бункеры“.

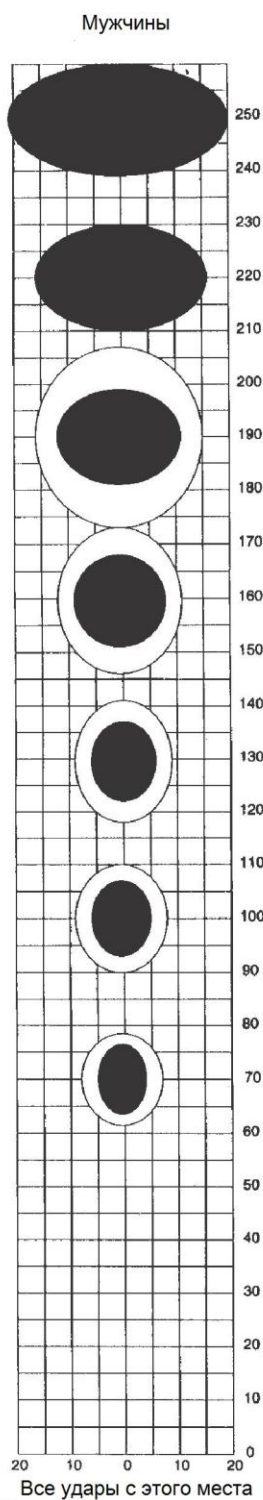
При некоторых условиях переходная зона не применяется, даже если длина лунки попадает в значения ярдов, указанные для переходной зоны. Если команда единодушно считает, что игрок не сможет достичь центра грина из-за факторов эффективной длины (качение мяча, перепад высот, изгибы лунки / вынужденные недобивания и преобладающие ветра) или любого элемента, затрудняющего игру, то не следует применять подход переходной зоны к определению рейтингов. Аналогичным образом, если команда единодушно считает, что игрок сможет в половине случаев достичь центра грина, хотя длина лунки выходит за рамки переходной зоны, то следует применять концепцию переходной зоны. (См. Решения 4-3/1 и 4-3/2).

4. Параметры разброса мячей

Приведенная ниже Таблица разброса указывает размеры области, куда в 67 процентах случаев ожидается попадание мячей скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста для ударов различной длины. Она используется для оказания помощи в оценке влияния элементов, затрудняющих игру, расположенных вокруг цели (например, если скрэтч-гольфист делает подводящий удар на 160

ярдов [130 ярдов], то затрудняющий элемент, расположенный в пределах 8½ ярдов от центра грена, нужно будет учитывать, как "значительный фактор").

Таблица разброса - мужчины и [женщины]* (Измерения ожидаемой зоны приземления в 2/3 случаев - в ярдах)								
Длина удара	Скрэтч-гольфист				Богги-гольфист			
	Мужчины		[Женщины]		Мужчины		[Женщины]	
	Ширина	Глубина	Ширина	Глубина	Ширина	Глубина	Ширина	Глубина
40	-	-	[9]	[13]	-	-	[14]	[17]
50	-	-	[10]	[14]	-	-	[15]	[18]
60	-	-	[11]	[14]	-	-	[16]	[19]
70	9	13	[11]	[14]	14	17	[16]	[20]
80	10	14	[12]	[15]	15	18	[17]	[21]
90	11	14	[12]	[15]	16	19	[17]	[22]
100	11	14	[13]	[15]	16	20	[18]	[23]
110	12	15	[14]	[16]	17	21	[19]	[24]
120	12	15	[15]	[16]	17	22	[20]	[25]
130	13	15	[17]	[17]	18	23	[21]	[27]
140	14	16	[18]	[17]	19	24	[22]	[28]
150	15	16	[20]	[18]	20	25	[24]	[30]
160	17	17	[23]	[19]	22	27	-	-
170	18	17	[26]	[20]	24	28	-	-
180	20	18	[28]	[22]	26	30	-	-
190	23	18	[30]	[24]	29	34	-	-
200	26	19	[32]	[26]	33	37	-	-
210	29	19	[34]	[28]	-	-	-	-
220	32	20	-	-	-	-	-	-
230	35	20	-	-	-	-	-	-
240	38	20	-	-	-	-	-	-
250	41	21	-	-	-	-	-	-



Длина удара,
ширина и глубина
зоны разброса
удара (в ярдах)

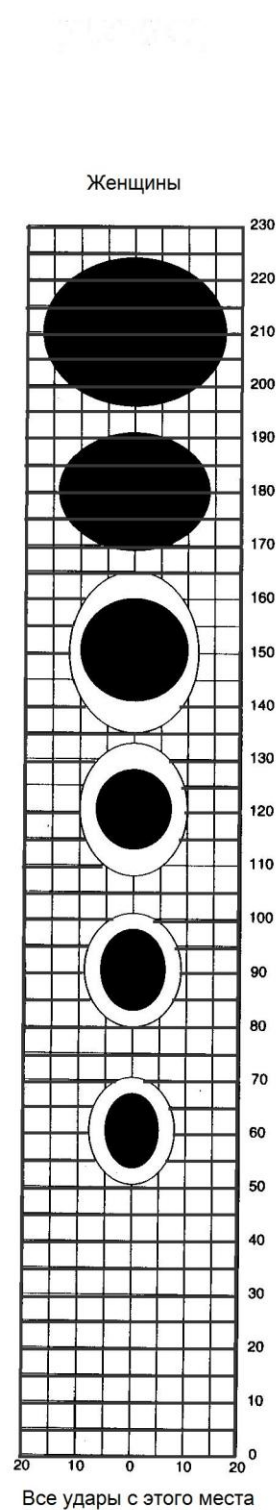
Каждая клеточка =
5 ярдов

Средний удар с
площадки-ти
скрэтч-гольфиста -
250 [210] ярдов

Средний удар с
площадки-ти богги-
гольфиста - 200
[150] ярдов



Ширина зоны разброса
удара (в ярдах)



5. Элементы, затрудняющие игру, „не существуют“

Показатели для элементов, затрудняющих игру, обычно уменьшаются с ростом расстояния от элемента до цели. Если элемент, затрудняющий игру, находится более, чем в 60 [50] ярдах слева или справа от линии игры либо более 60 [50] ярдов слева, справа или позади от центра грина, то, как правило, такой затрудняющий элемент не следует рассматривать, как фактор, влияющий на игру скрэтч-гольфиста или богги-гольфиста (т.е. такой элемент „не существует“ на лунке и его рейтинги должны быть приняты равными нулю). (См. Решение 4-5/1).

6. Богги-гольфист не в состоянии сыграть лунку

Иногда лунка содержит такой элемент, затрудняющий игру, которое богги-гольфист оказывается не в состоянии перебить или откуда он не сможет сыграть, например, простирающиеся непосредственно после площадки-ти озеро, каньон или большой участок пустыни. Эта ситуация может также возникнуть в случае, когда от богги-гольфиста потребуется более длинный удар лётот, чем тот, на который он способен по определению (например, длинный удар из зоны приземления на грин, окруженный водой). Если поблизости от такого элемента, затрудняющего игру, нет области с дополнительными возможностями, то богги-гольфист „не в состоянии сыграть“ данную лунку в соответствии с Правилами гольфа.

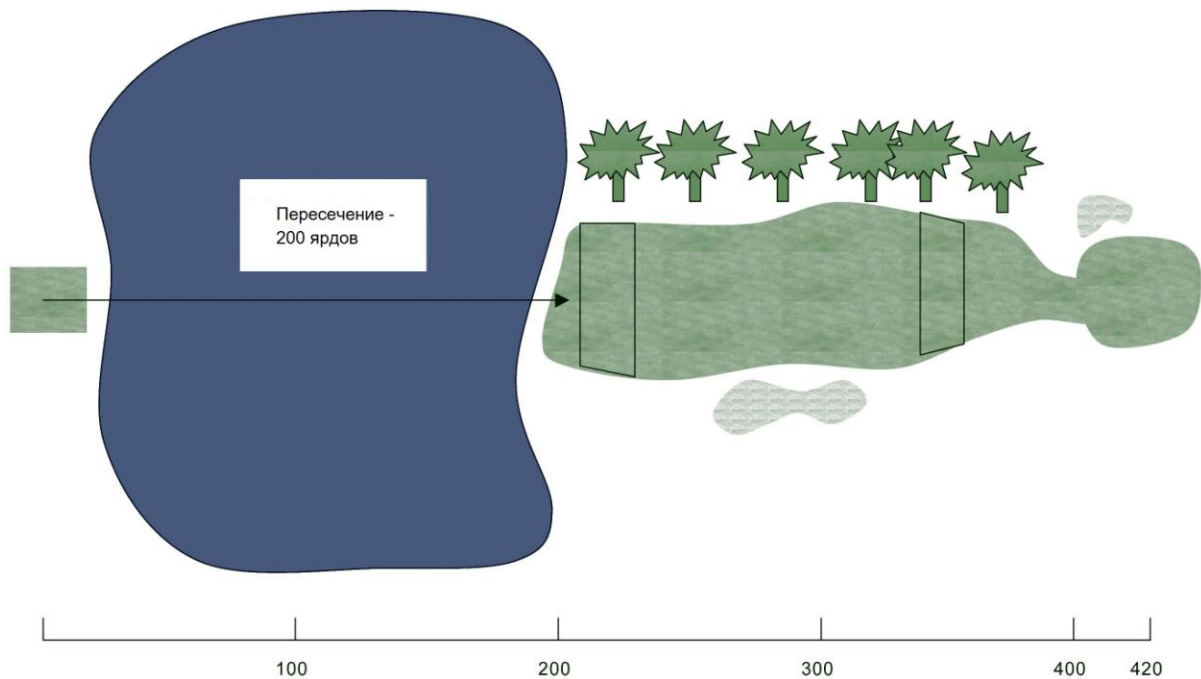
Чаще всего такая ситуация возникает при определении рейтингов для дальних площадок-ти, с которых типичный богги-гольфист никогда играть не будет. Тем не менее, для лунки необходимо определить богги-рейтинг, чтобы определить соответствующий рейтинг сложности для тех гольфистов, занимающих промежуточное положение между скрэтч и богги, которые в состоянии сыграть такую лунку.

Для того, чтобы получить богги-рейтинг для этой лунки, что позволит промерщикам определить соответствующий рейтинг сложности, следует оценить элементы, затрудняющие игру, так, будто богги-гольфист оказался в состоянии безопасно перебить такой элемент (обычно с запасом в 10 ярдов).

Определите рейтинги всех боковых затрудняющих элементов относительно безопасной зоны приземления так, как если бы это была фактически зона приземления. Для элемента (элементов), затрудняющего игру, который необходимо перебить, не обязательно следует присваивать значение 10 баллов. Вместо этого используйте самое высокое доступное табличное значение (см. „Разные площадки-ти“ на стр. 34 и воспользуйтесь всеми применимыми корректировками).

Если безопасной зоной приземления является фервей, то следует измерить ширину фервея в этой точке и использовать табличное значение для такого случая. Если безопасная зона приземления не является фервеем, то используйте табличное значение скрэтч-гольфиста для пункта „Фервей“ и добавьте один балл. Используйте все применимые корректировки, которые относятся к этой области.

Чтобы определить следующую зону приземления богги-гольфиста на лунке с тремя ударами до грина, сделайте допущение, что первоначальный затрудняющий элемент, требовавший перебивания, не существовал, и определяйте рейтинг, отталкиваясь от зоны приземления, определенной математически. Например, на лунке длиной 420 ярдов для мужчин вторая зона приземления для богги-гольфиста находится в 50 ярдах от центра грина. Второй удар богги-гольфиста обычно заканчивается в 370 ярдах от площадки-ти. При оценке затрудняющих элементов вблизи этой зоны приземления используйте в качестве ориентира предпоследнюю строку таблицы (длина полного второго удара), т.е. предположите, что был выполнен полный второй удар в зону приземления, находящуюся в 50 ярдах от центра грина.



Данная процедура применяется только в том случае, если нет реального места, откуда смог бы играть бэгги-гольфист. Если область с дополнительными возможностями имеется, то определяйте рейтинг лунки таким образом, как будто бэгги-гольфист попал в эту область. Площадка размером с коврик рядом с проблемным местом не может считаться реальной областью с дополнительными возможностями.

На лунке пар-3, где бэгги-гольфист не в состоянии достичь грина, и нет области с дополнительными возможностями, используйте показатель „Грин как мишень“ для скрэтч-гольфиста и добавьте два балла.

Раздел 5 - Определение рейтингов гольф-полей

1. Определение рейтингов гольф-полей уполномоченными ассоциациями гольфа

Для всех гольф-полей должны быть определены рейтинги в соответствии с процедурами, утвержденными USGA, группой по определению рейтингов полей, представляющей уполномоченную ассоциацию гольфа. Уполномоченная ассоциация гольфа обеспечивает, чтобы каждому гольф-клубу, являющемуся ее членом, были бы выданы рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для всех площадок-ти, в отношении которых имеются основания полагать, что они будут использоваться для игры мужчинами или женщинами. Кроме того, ассоциации гольфа по запросу в USGA могут быть уполномочены выдавать рейтинги поля USGA и рейтинги сложности гольф-клубу в рамках своей географической юрисдикции, который не является членом какой-либо ассоциации гольфа. Если гольф-клуб является членом двух или более ассоциаций гольфа, которые охватывают одну и ту же территорию, то выдвигается совместная группа по определению рейтингов.

Клуб не вправе определять рейтинги своего собственного гольф-поля. Если клуб оказывается не в состоянии получить рейтинги от уполномоченной ассоциации гольфа, то следует обратиться в Управление по гандикапам USGA. Гольф-клуб не может использовать Систему определения гандикапов USGA пока ему не были выданы уполномоченной ассоциацией гольфа рейтинг поля USGA и рейтинг сложности. Для целей определения гандикапов USGA клуб должен принимать и использовать рейтинг поля USGA и рейтинг сложности, которые ему присвоила ассоциация. Если клуб не согласен со значениями своих рейтингов, он может попросить о том, чтобы ассоциация гольфа проверила бы рейтинги.

2. Повторное определение рейтингов гольф-полей уполномоченными ассоциациями гольфа

Уполномоченная ассоциация гольфа должна периодически проверять рейтинги гольф-полей и пересматривать их по мере необходимости. Вновь построенные гольф-поля быстро меняются в первые несколько лет и должны быть подвергнуты повторному определению рейтингов в течение пяти лет с официальной даты вступления в силу первоначальных рейтингов. Уполномоченные ассоциации гольфа после этого обязаны последовательно проводить повторные определения рейтингов гольф-клубов, являющихся и не являющихся их членами, по меньшей мере один раз в 10 лет. Любой рейтинг поля USGA, богги-рейтинг и рейтинг сложности перестают действовать, если прошло более пяти лет с официальной даты вступления в силу первоначальных рейтингов или более 10 лет с официальной даты вступления в силу рейтингов, определенных впоследствии. USGA может предоставить право продлить действие показателей только в исключительных случаях.

3. Программа определения рейтингов гольф-полей уполномоченными ассоциациями гольфа

Во главе программы определения рейтингов гольф-полей должно быть поставлено лицо, обладающее необходимым опытом; такое лицо должно быть назначено председательствующим Комитета по проверке рейтингов гольф-полей. Такое лицо должно привлечь добровольцев для определения рейтингов гольф-полей и создать группы определения рейтингов. Председательствующий обязан назначить опытного члена каждой группы по определению рейтингов руководителем такой группы. Руководителем группы должно быть лицо, которое принимало участие в семинаре по определению рейтингов гольф-полей, проводимом USGA. Каждый семинар включает углубленный обзор „Системы определения рейтингов гольф-полей

USGA“ и упражнение по определению рейтингов, которое предоставляет промерщикам возможность определить параметры затрудняющих элементов, находясь под наблюдением.

Рекомендуется, чтобы уполномоченные ассоциации гольфа подготовили бы ориентирующие / обучающие программы для тех лиц, которые хотели бы стать промерщиками. Если это возможно, то такая подготовка должна включать упражнения по определению рейтингов, проводимые на гольф-поле, и, возможно, даже письменный экзамен. Ежегодные курсы повышения квалификации и обзорные занятия для опытных промерщиков также очень полезны, чтобы обеспечить точность рейтингов и единообразие их определения.

После того, как будут сформированы и обучены команды по определению рейтингов, председательствующему следует разработать график определения рейтингов различных гольф-полей. Рекомендуется, чтобы вначале были бы определены рейтинги некоторых гольф-полей средней сложности, чтобы обеспечить приобретение необходимого опыта. После того, как все группы по определению рейтингов измерят около 10 гольф-полей, следует провести калибровочный семинар, где все команды определяли бы рейтинги одного и того же гольф-поля, а в дальнейшем было бы проведено сопоставление полученных группами рейтингов элементов, затрудняющих игру. Если результаты какой-либо группы по определению рейтингов резко отличаются от остальных, то председательствующему следует решить данную проблему.

Если команды по определению рейтингов создаются по географическому признаку, то важно организовать взаимодействие между промерщиками в различных регионах, чтобы обеспечить единообразие рейтингов.

4. Состав группы по определению рейтингов гольф-полей

Группа по определению рейтингов должна включать как минимум трех обученных и опытных лиц. Помощь группе может оказывать представитель клуба, желательно игрок с низким гандикаповым индексом (или клубный гольф-профессионал), который может сообщить группе о всех необычных условиях гольф-поля, в том числе - об особенностях ветров. Члены группы должны иметь практические знания как скрэтч-гольфиста, так и богги-гольфиста. В целом, лучшими промерщиками гольф-полей являются активные гольфисты, которые обладают низким гандикапом либо имели его в прошлом. Гольфисты с высоким значением гандикапа зачастую испытывают сложности в оценке способностей скрэтч-гольфиста. Тем не менее, может оказаться полезным иметь в составе команды и одного богги-гольфиста, поскольку игрокам с низким гандикапом свойственно переоценивать способности богги-гольфиста. Группы по определению рейтингов должны состоять из тех, кто способен полностью охватить Систему определения рейтингов гольф-полей USGA и кто располагает возможностями для выполнения данных обязанностей.

5. Видоизменение гольф-полей

а. Временные изменения

Если применяются временные площадки-ти и / или грины, то клуб обязан уведомить об этом уполномоченную ассоциацию гольфа. Уполномоченной ассоциации гольфа следует принять решение о том, могут ли результаты, показанные в этих условиях, быть использованы для целей определения гандикапов, и не следует ли установить временные модифицированные значения рейтинга поля USGA и рейтинга сложности. Клуб несет ответственность за уведомление своих членов о том, что если игра на конкретной лунке невозможна из-за проводимых строительных работ, то следует указывать счет на данной лунке, равный ее пару плюс тому количеству гандикаповых ударов форы, на которое имеет право на данной лунке игрок.

Если на гольф-поле используется временный грин (который не является постоянным, но альтернативным грином), то гольф-клубу должно быть рекомендовано информировать игроков записывать на данной лунке счет, равный ее пару плюс тому количеству гандикаповых ударов фора, на получение которого имеет право на данной лунке игрок. Этот метод записи счета „пар с добавлением“ следует также использовать, когда на гольф-поле переставляются реконструируемые лунки, так что гольф-поле в процессе обновления многократно меняется.

Если используются временные площадки-ти или постоянные альтернативные грины, то уполномоченной ассоциации гольфа рекомендуется следующее:

- Если общее изменение длины в ярдах является минимальным (менее 100 ярдов), то можно компенсировать это надлежащей установкой ти-маркеров на лунках, не затронутых перестройкой, чтобы сохранить неизменной приблизительную общую длину в ярдах. Это не требует выдачи временных рейтингов.
- Если видоизменение будет продолжаться два месяца или меньше, то уполномоченной ассоциации гольфа следует использовать Раздел 5-2g „Системы определения гандикапов USGA“ и рассчитать временные рейтинг поля USGA и рейтинг сложности.
- Если видоизменение будет продолжаться более двух месяцев, то уполномоченной ассоциации гольфа следует изменить длину в ярдах, используемую для расчетов рейтинга поля USGA и богги-рейтинга, но при этом по-прежнему использовать параметры рейтингов элементов, затрудняющий игру, ранее определенных группой определения рейтингов, чтобы рассчитать временные рейтинг поля USGA и рейтинг сложности.

b. Постоянные изменения

Клуб обязан уведомить уполномоченную ассоциацию гольфа, если в гольф-поле вносятся постоянные изменения. Постоянные изменения гольф-поля требуют, чтобы уполномоченная ассоциация гольфа проверила бы текущие значения рейтинга поля USGA и рейтинга сложности и определила бы, не требуется ли повторное определение рейтингов.

Раздел 6 - Измерение гольф-полей

1. Общие положения

Поскольку длина в ярдах является преобладающим фактором в определении рейтингов, то важное значение имеет точное измерение каждой лунки. Данные по длинам в ярдах, приведенные в счетных карточках, не могут быть приняты в качестве единственного источника информации и всегда должны перепроверяться. В ходе измерений нужно определять горизонтальное расстояние от площадки-ти до центра грина вдоль предполагаемой линии игры. Это означает, что измерения, основанные на линии видимости, проводимые на восходящих или нисходящих склонах, должны быть исправлены для получения горизонтальных расстояний. Например, на нисходящей лунке следует фиксировать расстояние от площадки-ти до точки, расположенной в воздухе над центром грина, находящейся на одном горизонтальном уровне с площадкой-ти.

Если используется два или более наборов площадок-ти, то должны использоваться отдельные маркеры расстояний и самостоятельные измерения. Передвижные ти-маркеры, используемые для обозначений площадок-ти (см. „Правила гольфа“, Определения) должны быть единого цвета или дизайна для каждой лунки и отличаться от других ти-маркеров. Решение о фактическом цвете, дизайне или ином способе идентификации определенного набора ти-маркеров принимает комитет, отвечающий за гольф-поле, после консультаций с гандикаповым комитетом. Гандикаповые таблицы гольф-поля, счетные карточки и прочие объекты, связанные с отражением счета, должны использовать при ссылке на различные площадки-ти единую терминологию. Материалы такого рода должны включать рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для каждого набора площадок-ти, чтобы облегчить игрокам возможность пересчета гандикапового индекса в гандикап гольф-поля до игры и регистрацию результата (совместно с рейтингами) для целей определения гандикапов после игры.

2. Одобренные методы измерения гольф-полей

а. Использование электронного оборудования

После всего нескольких часов обучения человек может научиться измерять гольф-поле с помощью одобренного электронного измерительного прибора (ЭИП). Гольф-поле из 18 лунок с тремя наборами площадок-ти может быть измерено за время около трех часов. При использовании для измерения длин лунок ЭИП должен иметь точность до 6 дюймов на расстояниях до 250 ярдов.

б. Использование систем глобального позиционирования

Данный метод может использоваться для измерения гольф-полей, если система глобального позиционирования (GPS) обладает точностью до 6 дюймов на расстояниях до 250 ярдов.

3. Измерение

а. Начальная точка: Постоянные маркеры

Тщательная установка постоянных маркеров является обязательным условием процесса определения рейтингов. Постоянные маркеры должны отражать усредненное место расположения подвижных ти-маркеров с течением времени. Неверное размещение постоянных маркеров затрудняет поддержание постоянной (и соответствующей выданным рейтингам) эффективной сложности гольф-поля силами обслуживающего персонала при ежедневной подготовке гольф-поля к игре.

Можно предположить, что размещение постоянных маркеров оказывает большее влияние на значение рейтингов, чем скорость гринов, высота рафа и другие параметры ухода за гольф-полем.

Гольф-полям следует обратить внимание на этот вопрос и предлагается обратиться к уполномоченным ассоциациям гольфа в своем регионе за помощью в определении надлежащего местоположения.

Если для одного комплекта ти предусмотрена одна отдельная площадка, то целесообразно располагать постоянный маркер в середине площадки-ти. Это повышает возможность использовать всю площадку полностью и отражает разброс положений подвижного маркера с течением времени относительно средней точки.

Если более чем один комплект ти-маркеров использует одну площадку-ти, то при определении местоположения постоянных маркеров следует учитывать процент существующих или предполагаемых случаев игры на гольф-поле с каждого конкретного комплекта ти. Определите процент случаев игры с каждой ти и поместите каждый постоянный маркер в среднюю точку для каждой из определенных областей. Например, зона ти длиной в 40 ярдов используется под площадки-ти, относящиеся к трем комплектам. Клуб определяет, что в 25 процентах случаев игра ведется с ближних площадок-ти, в 50 процентах случаев - со средних площадок-ти и в 25 процентах случаев - с дальних площадок-ти. Тогда целесообразно отвести первые 10 ярдов зоны под ближние площадки-ти, средние 20 ярдов - под средние площадки-ти, а последние 10 ярдов - под дальние площадки-ти. Постоянный маркер следует установить в средней точке каждой из этих трех площадок. *(Данный пример проиллюстрирован на следующей диаграмме).*



USGA рекомендует использовать проценты и средние точки для определения местоположения маркеров и подчеркивает, что ни при каких условиях постоянный маркер не может располагаться ближе двух ярдов от передней части зоны-ти или ближе четырех ярдов от задней части зоны-ти.

На гольф-поле, состоящем из девяти лунок, на котором для каждой девятки раунда из 18 лунок используются отдельные площадки-ти или ти-маркеры, должны быть проведены самостоятельные измерения и установлены свои постоянные маркеры, относящиеся к каждой из девяток.

Постоянные маркеры (и соответствующие им ти-маркеры) для каждой из девяток должны предполагать идентификацию однозначным образом.

в. Порядок измерения

Каждая лунка должна быть измерена горизонтально (по воздуху) с точностью до одного ярда геодезическими инструментами, ЭИП или GPS от постоянного маркера каждой площадки-ти до центра грина. Длины в ярдах, приведенные на счетных карточках, должны точно соответствовать данному измерению. Измерения гольф-поля может выполнять только обученный персонал при условии последующей проверки этого уполномоченной ассоциацией гольфа, которая выдает гольф-клубу рейтинги. Длины в ярдах, приведенные на счетных карточках, должны точно соответствовать данным измерениям. Может оказаться полезным располагать помощью персонала гольф-поля для прояснения вопросов о параметрах подготовки поля к игре.

Лунку, содержащую изгиб, следует измерять по прямой линии от каждого постоянного маркера до середины фэрвея в поворотной точке. Если поворотную точку не удастся легко определить, то в

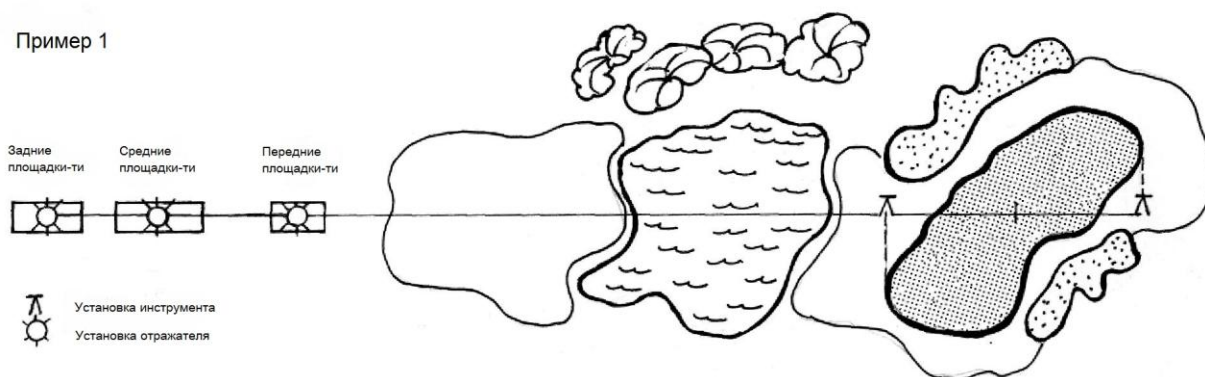
качестве таковой выберите точку, расположенную приблизительно в 250 [210] ярдах от наиболее часто используемых площадок-ти для каждого пола. Далее нужно продолжать измерение от этой точки по прямой линии до центра грина или до следующей поворотной точки, если это применимо. Если изгиб лунки приводит к тому, что эффективная длина лунки окажется короче или длиннее для скрэтч-гольфистов или для богги-гольфистов, то группа по определению рейтингов должна будет сделать соответствующие корректировки в пункте „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“ факторов эффективной игровой длины.

с. Лунки пар-3 или прямые лунки пар-4/5

При измерении лунок пар-3 (см. *Пример 1*) ЭИП устанавливается посередине в задней части грина и берутся показания до отражателя, устанавливаемого на каждом постоянном маркере. После этого ЭИП переносят на середину передней части грина и снимают показания до каждого маркера. После этого пары показаний до каждого маркера усредняются, чтобы определить расстояние от каждого маркера до центра грина. В качестве альтернативы можно установить ЭИП в середине ближней части грина, измерить расстояние до всех маркеров, затем измерить расстояние до середины задней части грина и прибавить половину глубины грина к измерению для каждой площадки-ти. Прямые лунки пар-4/5 измеряются с помощью такой же процедуры, но при этом может потребоваться дополнительная точка для измерения, расположенная на осевой линии лунки.

Обратите внимание на то, что измерительный прибор устанавливается на осевой линии в точках, перпендикулярных переднему и заднему краям грина.

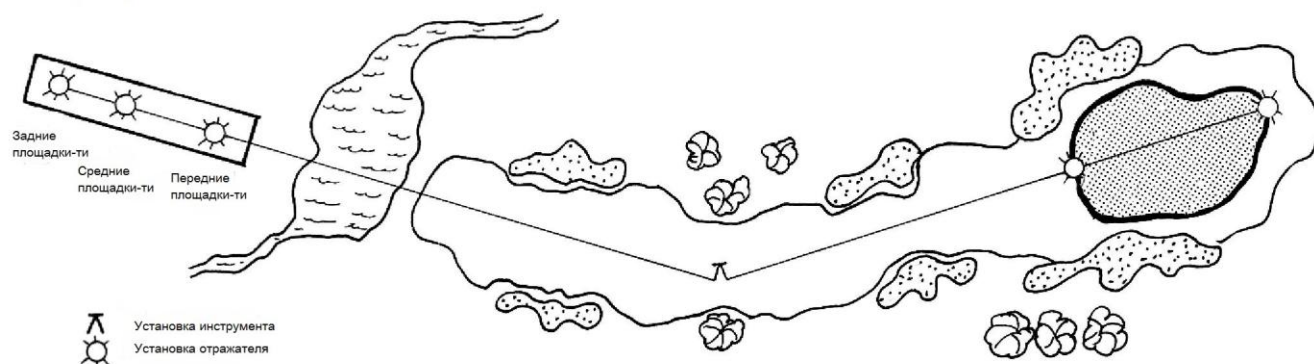
Пример 1



d. Лунка пар-4

На лунке пар-4 (см. *Пример 2* ниже) в общем случае ЭИП должен быть установлен на фервее в поворотной точке. Измерения следует производить от установочной точки до каждого из постоянных маркеров. После этого следует провести измерения до переднего и заднего краев грина; данные измерения необходимо усреднить, чтобы определить расстояние от установочной точки до центра грина. После этого следует прибавить расстояние от установочной точки до маркеров к расстоянию от установочной точки до центра грина, чтобы определить длину лунки с каждой площадки-ти.

Пример 2



е. Лунка пар-5

При измерении лунки пар-5 (см. Пример 3) требуются, как правило, две установки прибора. Первая установочная точка должна находиться в первой поворотной точке, а вторая установочная точка должна находиться во второй поворотной точке, если это применимо.

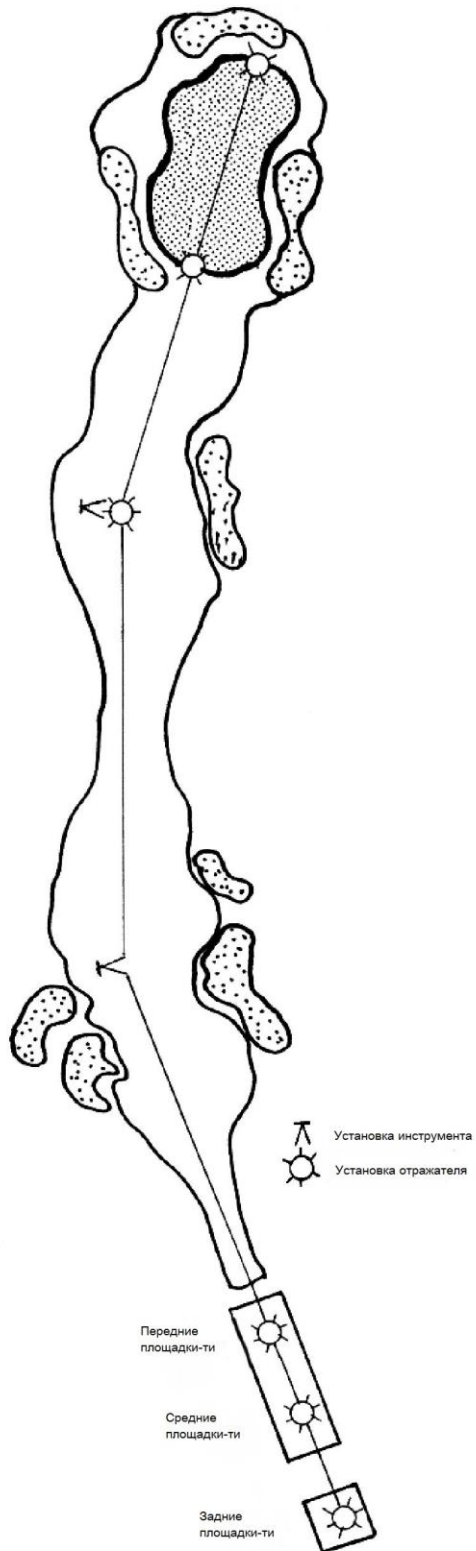
Показания следует определять от первой установочной точки до постоянных маркеров и от нее до установочной точки, расположенной на второй поворотной точке. Далее инструмент следует перенести в установочную точку, расположенную на второй поворотной точке, с которой следует провести измерения до переднего и заднего краев грина, которые нужно будет усреднить. Для определения длины лунки складываем расстояния (1) от каждого маркера до первой установочной точки, (2) от первой установочной точки до второй установочной точки и (3) от второй установочной точки до центра грина.

4. Измерения для специалистов, определяющих рейтинги

В дополнение к измерениям длин лунок со всех площадок-ти группа, осуществляющая измерения, может существенно помочь последующей работе промерщиков, определяющих рейтинги, если дополнительно измерит:

- ширину и глубину каждого паттинг-грин;
- показатели ширины зоны приземления для скрэтч-гольфистов и для богги-гольфистов для каждой лунки;
- расстояния, необходимые для перебивания элементов, затрудняющих игру, при ударах с площадки-ти или из различных зон приземления.

Пример 3



Раздел 7 - Бланки

1. Определение рейтингов гольф-полей длиной 3000 ярдов или больше

Для определения рейтингов гольф-полей длиной 3000 ярдов и более используются три бланка. Их образцы приведены в Приложении А.

а. Бланк № 1 определения рейтингов гольф-полей USGA, называемый „Оценка эффективной игровой длины и элементов, затрудняющих игру“, представляет собой двусторонний бланк, применяемый непосредственно на гольф-поле для записи информации, полезной для процедуры определения рейтингов (значений ширины фервея, размеров грина, расстояний, длин ударов и т.п.), рейтинги для каждого элемента, затрудняющего игру, и поправки эффективной длины. Рейтинги элементов, затрудняющих игру, и поправки длины для каждой лунки вписываются в соответствующие клеточки (данные по лункам 1 - 9 находятся на лицевой стороне бланка, данные по лункам 10 - 18 - на оборотной). 10 элементов, затрудняющих игру, оцениваются в баллах от 0 до 10. Рейтинги элементов, затрудняющих игру, для скрэтч-гольфиста записываются по каждой лунке в левую колонку, а для богги-гольфиста - в правую колонку (окруженную жирной рамочкой).

Например, если рейтинг скрэтч-гольфиста для некоторого элемента, затрудняющего игру, составляет 5, а для богги-гольфиста - 7, то запись имеет вид:

5	7
---	---

либо, если скрэтч-гольфист выполняет недобивание в 30 ярдов, а богги-гольфист не делает недобивания, то запись выглядит так:

30	0
----	---

Высота над уровнем моря в 2000 ярдов или более должна быть занесена в соответствующую клеточку в левом нижнем углу Бланка № 1.

б. Бланк № 2 определения рейтингов гольф-полей USGA, называемый „Расчеты значений затрудняющих факторов в ударах“, используется для преобразования рейтингов элементов, затрудняющих игру, в значения затрудняющих факторов в ударах. К рейтингам элементов, затрудняющих игру, записанным в Бланк № 1, применяются весовые множители, они складываются и подставляются в формулы преобразования для получения значений затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфистов и для богги-гольфистов. Окончательное преобразование результатов производится в Бланке № 3 [3W].

с. Бланк № 3 [3W] определения рейтингов гольф-полей USGA, называемый „Вычисления рейтинга поля USGA и рейтинга сложности“, используется для расчета эффективной игровой длины для скрэтч-гольфистов и богги-гольфистов, рейтинга поля USGA, богги-рейтинга и рейтинга сложности.

Расчеты по бланкам № 2 и № 3 [3W] для каждой площадки-ти могут быть проделаны с помощью калькулятора примерно за 15 минут. Уполномоченным ассоциациям гольфа USGA предлагает электронную программу определения рейтингов гольф-полей. Эта программа вычисляет рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для всех площадок-ти, рассчитывает рейтинги гольф-полей, состоящих из 9 лунок, и готовит различные отчеты.

2. Определение рейтингов коротких гольф-полей

Для определения рейтингов коротких гольф-полей также используются три бланка (*см. Раздел 18*). Их образцы приведены в Приложении А.

- a. Бланк № 1 определения рейтингов коротких гольф-полей USGA.
- b. Бланк № 2 определения рейтингов коротких гольф-полей USGA.
- c. Бланк № 3 [3W] определения рейтингов коротких гольф-полей USGA.

3. Рейтинг темпа игры

Бланк PR1 рейтинга темпа игры USGA, называемый „Бланк данных процедуры определения темпа игры USGA“, используется в сочетании с процедурой определения темпа игры USGA, которая описана в Разделе 19.

Раздел 8 - Оценка элементов, затрудняющих игру, и поправок эффективной игровой длины

1. Общие положения

Рейтинг в ярдах основан на эффективной игровой длине гольф-поля, которая может существенно отличаться от его измеренной длины. Для этого следует учитывать пять поправочных факторов эффективной игровой длины, изложенных в Разделе 11.

Модификации рейтинга в ярдах основывается на той степени, в которой 10 затрудняющих факторов влияют на способность скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста демонстрировать данный счет. На каждой лунке каждый затрудняющий фактор оценивается от 0 до 10 баллов в соответствии с указаниями, приведенными в Разделе 12.

2. Сводная таблица рейтинга элементов, затрудняющих игру

При оценке элемента, затрудняющего игру, необходимо учитывать следующие два фактора:

- вероятность того, что затрудняющий элемент участвует в игре;
- трудность восстановления игры в результате влияния затрудняющего элемента.

Каждому фактору должен быть присвоен равный вес.

Шкалу рейтингов элементов, затрудняющих игру, можно изложить следующим образом:

Сводная таблица рейтинга элементов, затрудняющих игру	
Рейтинг	Определение
0	Затрудняющий элемент не существует.
1	Затрудняющий элемент существует, но в основном не влияет на игру.
2	Важность затрудняющего элемента намного ниже среднего уровня.
3	Важность затрудняющего элемента ниже среднего уровня.
4	Важность затрудняющего элемента является средней.
5	Важность затрудняющего элемента выше среднего уровня.
6	Важность затрудняющего элемента намного выше среднего уровня.
от 7 до 10	Важность затрудняющего элемента является экстремальной.

Например, если лунка пар-4 с опасными бункерами в зоне приземления требует длинного подводящего удара на небольшой грин, окруженный глубокими бункерами, то рейтинг пункта „Бункеры“ должен быть в диапазоне от 7 до 10 баллов.

3. Рейтинги

Элементы, затрудняющие игру, должны быть оценены отдельно для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста с точки зрения их участия в игре.

- Для „Качения мяча“ и каждого из 10 затрудняющих факторов введите в таблицу рейтингов данные для скрэтч-гольфиста, а затем повторно введите в таблицу данные для богги-гольфиста.
- Скорректируйте табличные значения в большую или меньшую сторону как для скрэтч-гольфиста, так и для богги-гольфиста так, как это предусмотрено в разделе корректировок.
- Учтите дополнительные корректировки для лунок пар-3 и пар-5, если это применимо.
- Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-4 вторым ударом, то для богги-гольфиста определяйте рейтинги такой лунки, как если бы она имела пар-5 (предполагала попадание на грин третьим ударом).
- Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-3 первым ударом, то для богги-гольфиста определяйте рейтинги такой лунки, как если бы она имела пар-4 (предполагала попадание на грин вторым ударом) за исключением того, что будет отсутствовать значение рейтинга пункта „Фервей“. Используйте весовые коэффициенты элементов, затрудняющих игру, как для лунки пар-3.

Примеры большинства значений рейтингов приведены в рейтинговых таблицах Раздела 11 и Раздела 12; тем не менее, может быть использовано любое число от 0 до 10 баллов. Может быть использовано „срединное значение“, определенное в Разделе 3, если это применимо.

Каждая корректировка обозначается алфавитным или цифровым кодом. Эти коды должны оказаться полезными для промерщиков при просмотре страниц „Руководства по Системе определения рейтингов гольф-полей USGA“, чтобы они могли убедиться, что были рассмотрены все необходимые корректировки при обсуждении того, как было получено окончательное значение рейтинга данного затрудняющего элемента (например: „табличное значение плюс корректировки L, M, и R“), эти пометки могут быть записаны в Бланке № 1 с протокольными целями. Таблица с перечнем всех корректировок: „алфавитно-цифровые коды“ находится в Разделе 8-6.

Некоторые корректировки сопровождаются звездочкой, указывая на то, что они применяются к конкретному удару, а не к рейтингу лунки в целом. Корректировки, относящиеся к конкретному удару, перечислены перед обобщенными корректировками и применяются именно в таком порядке (вначале помеченные звездочкой, а затем не помеченные). Только для пунктов „Восстанавливаемость и раф“ и „Бункеры“ корректировки, относящиеся к конкретному удару, имеют накопительный характер (например, два недобивания на лунке приведет к двум корректировкам (-1), т.е. к общей корректировке в (-2) по пункту „ВиР“).

Примерно в половине случаев на среднем гольф-поле можно ожидать значения рейтингов затрудняющих элементов в 3, 4 и 5 баллов.

- Значение рейтинга в 10 баллов обычно можно ожидать менее, чем в одном проценте лунок.
- Значение рейтинга в 0 баллов следует назначать, если элемент, затрудняющий игру, „не существует“ на лунке (т.е. если он находится более, чем в 60 [50] ярдах слева или справа от линии игры либо более 60 [50] ярдов слева, справа или позади от центра грина).

Даже на самом простом гольф-поле должны быть какие-то ненулевые рейтинги затрудняющих элементов. Вообще говоря, рейтинги некоторых элементов, затрудняющих игру, не могут иметь нулевое значение. Это:

- „Фервей“ и „Восстанавливаемость и раф“ (минимальное значение - 1 балл);
- „Грин как мишень“ (минимальное значение - 2 балла);
- „Поверхность грина“ (минимальное значение - 3 балла).

Затрудняющие факторы, имеющие минимальные значения, такие как „Фервей“, имеют при обычных условиях рейтинг в 4 балла. Другие затрудняющие факторы без минимальных значений, как „Топография“ и „Бункеры“, имеют рейтинг в 4 балла только тогда, когда они представляют собой значительную проблему.

Рейтинги элементов, затрудняющих игру, следует определять исходя из допущения, что игра проходит в соответствии с Правилами гольфа. (См. Решение 8-3/1).

- Если граница области деревьев или экстремальный раф помечены красными колышками для увеличения темпа игры (хотя боковая водная преграда там отсутствует), не следует определять рейтинги таких зон, как "Водная преграда" (это будут „Деревья“, „ВиР“ и / или „Экстремальный раф“).
- Если игра не разрешается из зон, уязвимых в экологическом отношении, как это определено в Приложении I к Правилам гольфа, то:
- если разрешено устранение влияния без штрафа, то считайте это место ремонтируемой зоной и определяйте рейтинг, исходя из наличия возможных зон вброса;
- если предполагается штраф в один удар за устранение влияния данной зоны, то определяйте рейтинг, как если там имели место водная преграда или боковая водная преграда;
- если наказанием является штрафной удар и дополнительное расстояние, то определяйте рейтинг согласно пункту „За пределами поля / Экстремальный раф“.

Оценки элементов, затрудняющих игру, двух гольф-полей с очень разными характеристиками может привести к схожему результату. Например, гольф-поле, которое является плоским и не имеет никаких водных преград, но имеет узкие фервеи и глубокий раф, может иметь оценку рейтинга затрудняющих элементов в один удар выше рейтинга в ярдах. Другое гольф-поле, которое имеет широкие фервеи и не имеет рафа, но содержит много водных преград и проблемы с топографией, может иметь такую же общую оценку рейтинга затрудняющих элементов.

4. Обозначения, используемые в таблицах рейтингов

Некоторые корректировки приводятся в виде таблиц, чтобы избежать многословия и оптимизировать процесс определения рейтингов. Во всех таблицах для экономии места используются следующие условные обозначения:

Обозначения, используемые в таблицах рейтингов		
Обозначение	Значение	Пример
“	Дюймы	6" означает "шесть дюймов".
'	Футы	3' означает "три фута".
<	Меньше чем	<1/4 означает "менее одной четверти".
>	Больше чем	> 30 означает "более 30".
{ }	Теплого сезона высота травы	> 6 "{> 4}" означает "трава прохладного сезона высотой более шести дюймов или трава теплого сезона высотой более четырех дюймов".
[]	Значение для женщин	5 [6] означает "пять для мужчин, шесть для женщин".

Когда две или более соседних колонок имеют знак „больше“, то табличные значения не имеют накопительного характера (например, „> 5' и до > 10' и до > 20“ означает „больше 5 футов и до 10 футов включительно“ в левой колонке, „больше 10 футов и до 20 футов включительно“ в средней колонке и „больше, чем 20 футов“ в правой колонке).

5. Богги-рейтинги

Значения для богги-гольфистов записываются в абсолютных значениях. Например, если скрэтч-рейтинг равен 4 баллам, а богги-рейтинг равен 5 баллам, то это записывается так:

4	5
---	---

Значения богги-рейтинга может отличаться от значения скрэтч-рейтинга по многим причинам. Помимо того, что дальность драйва оказывается намного меньше (что приводит к различным зонам приземления у скрэтч-гольфиста и у богги-гольфиста), богги-гольфист намного менее успешен, чем скрэтч-гольфист, в попадании на фервеи и грин. Вокруг грин богги-гольфист оказывается гораздо менее эффективен в выполнении ударов под один патт из рафа или бункеров. Богги-гольфист посылает мяч в проблемные места намного чаще, чем скрэтч-гольфист, и не может возвращать оттуда мяч в игру настолько же успешно, как скрэтч-гольфист. Таблицы рейтингов учитывают многие из этих факторов. Данные в большинстве таблиц вводятся для скрэтч-гольфиста с левой стороны и для богги-гольфиста - с правой стороны. Записи с правой стороны относятся к более коротким длинам ударов и к меньшим значениям рейтингов „Грин как мишень“, чем записи по той же строке с левой стороны, поэтому богги-рейтинги для аналогичных входных параметров будут иметь более высокие значения, чем для скрэтч-рейтингов. Кроме того, система автоматически компенсирует разницу в способностях игроков двумя другими способами:

- отдельные элементы, затрудняющие игру, при обработке данных имеют различные весовые коэффициенты для скрэтч-гольфистов и для богги-гольфистов (например, „Деревья“ имеют коэффициент 9 процентов для скрэтч-гольфистов и 14 процентов для богги-гольфистов);
- используются различные множители для преобразования рейтингов затрудняющих элементов в значение, выраженное в ударах (т.е. для скрэтч-гольфистов применяется значение 0,11, а для богги-гольфистов - 0,26, потому что скрэтч-гольфисты более, чем вдвое лучше, чем богги-гольфисты, умеют избегать элементов, затрудняющих игру, или справляться с ними).

6. Алфавитные / цифровые коды обозначения корректировок

Каждая корректировка обозначается алфавитным или цифровым кодом. Эти коды должны оказаться полезными для промерщиков при просмотре страниц „Руководства по Системе определения рейтингов гольф-полей“, чтобы они могли убедиться, что были рассмотрены все необходимые корректировки, при обсуждении того, как было получено окончательное значение рейтинга данного затрудняющего элемента (например: „табличное значение плюс корректировки L, M, и R“), эти пометки могут быть записаны в Бланке № 1 с протокольными целями. Ниже приведена таблица со списком всех „алфавитно-цифровых кодов“. Те изменения, которые относятся к конкретному удару (например, удар с площадки-ти, второй удар и т.д.), помечены звездочкой. Все другие корректировки носят общий характер и используются после того, как были применены корректировки, относящиеся к конкретному удару.

Буквенно-цифровые коды корректировок														
Код	Кодовое название	Обозначение: Х = корректировка для скрэтч- и богги-гольфистов Т = корректировка для скрэтч- и богги-гольфистов в табличном виде В = корректировка только для богги-гольфистов В = корректировка только для богги-гольфистов в табличном виде Z = К затрудняющему элементу применяется понятие переходной зоны * Обозначает корректировку, относящуюся к конкретному удару Описание	"Качение мяча"	"Топография"	"Фервей"	"Цель"	"ВиР"	"Бункеры"	"ЗПП / Эр"	"Вода"	"Деревья"	"Пустыня"	"Поверхность"	"Психология"
A	Выше среднего	Богги-гольфист имеет значение рейтинга "Пустыни" выше среднего уровня (только для мужчин)							В					
B	Отскок*	Условия вблизи воды, ЗПП / Экстремального рафа или пустыни приводят к отскоку мяча в сторону затрудняющего элемента или от него							Х	Х		Х		
C	Перебивание*	Игрок для достижения цели должен перебить раф или бункер					В	Х						
D	Глубина	Фактическая глубина бункера отличается от предполагаемой глубины						Т						
E	Экстремально	Положение затрудняющего элемента или его особенности делают возвращение мяча в игру экстремально сложным						Х						
F	Твердость	Грин является слишком твердым или слишком мягким				Х								
G		(Зарезервировано для будущего использования)												
H		(Зарезервировано для будущего использования)												
I	Неравномерно *	Условия проявляются неравномерно с точки зрения табличных значений					Х				Х			
J	Безопасно*	Игрок может без опасности сыграть в сторону от затрудняющего элемента							Х	Х	Х	Х		
K		(Зарезервировано для будущего использования)												
L	Недобивание*	Игрок применяет недобивание (вынужденно или намеренно) на одном или нескольких ударах			Х		Х							
M	Холмы*	Вблизи фервея или грина имеются холмы и/или впадины					Х							
N	Нет	В пределах 20 ярдов от зоны (зон) приземления на лунке пар-3 нет бункеров у фервея						Х						
O	Загорожено*	Удар на грин заслонен деревьями или иными элементами, затрудняющими игру			В	Х					Х			
P	Процент*	Используется соответствующий процент табличного значения							Х	Х		Х		
Q	Схождение*	Имеется схождение затрудняющих элементов; игрок не может это обойти						Х	Х	Х	Х	Х		
R	Подъемы / спуски	Фактические подъемы / спуски вокруг грина отличаются от предполагаемых подъемов / спусков					Х							
S	Окружено*	Грин близко окружен водной преградой					Х			Т				
T	Ярусы	Грин является ярусным				Х							В	
U	Неудачно	В связи с плохим состоянием дерна неудачно лежит мяч или неудачно катятся патты			Х		Х						Х	

V	Видимость*	Поверхность грин или флажок не видны				X									
W	Ширина*	Ширина фервея корректируется в связи с изгибом лунки, рельефом, элементами, затрудняющими игру и т.п.			X										
X	Экстраординарно	Экстраординарные рейтинги затрудняющих элементов приводят к высокому рейтингу "Психологические факторы"													T
Y	Дважды на ударе*	Затрудняющий элемент участвует в игре дважды во время одного и того же удара						X	X		X				
Z	Зона	Используется понятие переходной зоны		Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z	Z				
2	Дважды на лунке	Затрудняющий элемент участвует в игре два или более раз	X				X	X	X	X	X				
3	Пар-3	Богги-гольфист не может достичь грин лунки пар-3 одним ударом					B								

7. Принципы объединения и взвешивания

В некоторых ситуациях элемент, затрудняющий игру, в силу своего характера или расположения может иметь больший эффект, чем бывает обычно с ним связан. В случае таких обстоятельств данная особенность гольф-поля оценивается как такой затрудняющий элемент, но одновременно и оценивается по другой категории рейтинга затрудняющих элементов. Ниже приведена таблица со списком таких ситуаций и категорий, по которым они оцениваются (они также указаны в данном руководстве на страницах, относящихся к соответствующим элементам, затрудняющим игру):

Ситуации, которые отражаются в рейтингах по двум категориям затрудняющих элементов		
Ситуация	Учитывается рейтинг	Также учитывается рейтинг
Экстремальный раф	"ЗПП / Экстремальный раф"	"ВиР"
Экстремальный раф, мешающий свингу или блокирующий возвращение мяча в игру	"Бункеры"	"ЗПП / Экстремальный раф"
Водная преграда близко окружает грин	"Водная преграда"	"ВиР"
Деревья перекрывают фервей	"Деревья"	„Фервей“
Деревья находятся перед грином	"Деревья"	„Грин как мишень“
Подготовленные "неухоженные зоны"	"ВиР"	"Бункеры"
Значение рейтинга богги-гольфиста для категории "Пустыня" выше среднего	"Пустыня"	"ЗПП / Экстремальный раф"
Недобивание	„Фервей“	"ВиР"
Ярусный грин	„Грин как мишень“	Поверхность грин (для богги-гольфиста)

Иногда водные преграды, ЗПП / экстремальный раф или пустыня участвуют в игре двумя разными способами в ходе одного удара (например, одновременно требуется перебить экстремальный раф для достижения цели и избежать его сбоку в районе зоны приземления у цели). Определяя рейтинги в данной ситуации следует оценить водную преграду, ЗПП / экстремальный раф или пустыню как с точки зрения пересечения, так и с точки зрения расположения сбоку, взять большее значение, и если оба рейтинга составляют 5 баллов или выше (табличное значений плюс корректировки), то добавить один балл, используя корректировку „(Y) Дважды на ударе“.

Иногда элемент, затрудняющий игру, такой как „Топография“, не является равномерным по всей зоне приземления (например, часть фэрвея имеет лишь небольшие проблемы со стойкой в то время как остальная часть представляет значительные неудобства). В таких ситуациях не следует определять рейтинг на основе самых сложных условий. Вместо этого определите средневзвешенную величину для различных условий и примените эту среднюю величину к таблице рейтингов или найдите рейтинги для различных условий и возьмите их средневзвешенную величину. Допустим, нужно определить рейтинг пункта „Топография“. $\frac{3}{4}$ фэрвея имеют небольшие проблемы со стойкой и грин находится на 10 футов выше (рейтинг 2 балла), а $\frac{1}{4}$ фэрвея предполагает значительно неудобную стойку и грин находится на 20 футов выше (рейтинг 6 баллов). Здесь уместным будет значение рейтинга 3 балла ($\frac{3}{4}$ от 2 плюс $\frac{1}{4}$ от 6 дает 3).

Иногда длина вынужденного перебивания зависит от направления игры. Определите среднюю необходимую длину полета мяча или возьмите максимальную длину и примените корректировку „(P) Процент“.

Иногда серьезность препятствия вблизи зоны приземления не является равномерной (например, экстремальный раф или пустыня имеют области, где выбивание мяча невозможно, а в других областях с возвращением мяча в игру проблем нет). В таких ситуациях определите усредненное состояние перед подстановкой его в таблицу рейтингов или возьмите средневзвешенную величину от отдельных табличных рейтингов или используйте корректировку „(P) Процент“.

8. Измерения рейтингов элементов, затрудняющих игру

а. Измерение шагами

Значения ширины фэрвеев, размеры гринов и расстояния от целей или краев гринов до затрудняющих элементов можно с достаточной точностью измерить шагами. Промерщикам следует откалибровать свои шаги, проходя известные расстояния в ярдах (например, между помеченными крышками спринклеров, от указателя „150 ярдов“ до указателя „100 ярдов“ или до центра грина и т.п.). Имеется тенденция делать шаг длиной менее 36 дюймов и, таким образом, завышать фактическую длину в ярдах. Можно сэкономить время, измеряя длину шагами до воды, границы поля и т.п., если пройти от края фэрвея до затрудняющего элемента, а потом прибавить к результату половину ширины фэрвея. Аналогичная процедура может сэкономить время, если мерить расстояние шагами у грина.

б. Высота травы

Высоту травы можно измерить, опуская в траву карандаш и отмечая среднюю длину травинок. На задней обложке данного руководства вдоль корешка напечатана линейка. Виды трав (прохладного сезона и теплого сезона) описаны в разделе определений (см. стр. 6).

Группу по определению рейтингов не должны вводить в заблуждение текущие условия, если определение рейтингов производится в иное время, нежели середина игрового сезона, им следует проконсультироваться с суперинтендантом гольф-поля в отношении высоты травы в сезоне. Например, если определять рейтинг рафа в Аризоне из свиного пальчатого (бермудской травы) летом, когда трава зеленая и пышная во время спада сезона, то нужно оценивать рейтинги так, как будто трава коричневая и пожухшая, как это бывает в середине игрового сезона - зимой.

с. Полет мяча

Когда игрок должен перебить элемент, затрудняющий игру, такой как водная преграда или овраг, заполненный экстремальным рафом, следует использовать длину полета мяча из таблицы длин ударов в Разделе 4. Для того чтобы безопасно перебить элемент, затрудняющий игру, считайте, что мяч перелетает этот элемент с запасом в 10 ярдов. Если условия таковы, что требуется

большее расстояние, чтобы мяч не скатился в преграду, то к длине полета следует прибавить такое расстояние. Обратите внимание на средние максимальные длины полета мяча для первого и последующих ударов скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста, приведенные в таблице Раздела 4. Например, для второго или третьего удара богги-гольфиста длина полета составляет всего 150 [110] ярдов (а не все 170 [130] ярдов, которые включают и качение мяча).

d. Недобивание

Когда игрок вынужден недобивать, потому что элемент, затрудняющий игру, пересекает фервей, то принимайте, что игрок недобивает на 10 ярдов от проблемного места.

Если скрэтч-гольфист недобивает по собственному выбору, то используйте описанную выше процедуру или считайте, что игрок бьет в такое место, которое позволяет сделать сравнительно легкий удар на грин или в следующую зону приземления. Это место бывает часто отмечено многочисленными дивотами, указывающими на предпочитаемое большинством игроков расстояние.

e. Качение мяча

Значения, приведенные в таблице рейтингов „Качение мяча“ в Разделе 11-1, дают представление о том, как далеко мяч будет катиться на фервеях с различными условиями поверхности. Условия, как правило, бывают схожи от лунки к лунке, однако бывают ситуации, когда условия на фервее могут отличаться, требуя перехода на другую строку в таблице (например, плохой дренаж на отдельной лунке делает поверхность мягкой, хотя на всех других фервеях она средняя).

Значения рейтингов качения мяча в пересчете на поправки эффективной длины предсказывают влияние на счет гольфиста отклонений от нормального качения. Чрезмерное качение мяча сокращает эффективную игровую длину лунки, но не до такой степени, как игра с более коротких площадок-ти. Коэффициент пересчета в 3,5 ярда на один балл рейтинга „Качения мяча“ (см. *Раздел 13 и Решение по Приложению A/1*) был получен регрессионным анализом зависимости счета гольфиста от состояния фервея. Твердое состояние фервея обеспечивает более короткие подводящие удары, если только удары с площадки-ти были прямыми, но вместе с тем усугубляет проблемные ситуации в случае ударов, имеющих незначительные отклонения от прямой. Мягкое состояние фервея увеличивает эффективную длину лунки, но вместе с тем позволяет чаще оставлять мяч в игре после ошибочных ударов.

f. Подводящий удар

Чтобы определить длину подводящего удара, возьмите длину лунки и вычтите то расстояние, которое покрыл игрок, чтобы достичь зоны приземления (см. *таблицу длин ударов на стр. 10*). Для лунок пар-4 вычитайте длину удара с площадки-ти; для лунок пар-5 вычитайте объединенную длину первого и второго ударов. Принимайте во внимание факторы, которые изменяют длину удара с площадки-ти и второго удара: такие как недобивание, качение мяча и т.п. Можно также уделить внимание преобладающим ветрам и перепадам высот, влияние которых может оказаться настолько значительным, чтобы перейти в соседнюю строку (выше или ниже) таблицы рейтингов „Грин как мишень“. Например, если поверхность фервея твердая и мяч после удара с площадки-ти катится на 10 ярдов дальше, чем обычно, то вычитайте 10 ярдов из нормальной длины подводящего удара. И наоборот, если игрок недобивает мяч (вынужденно или намеренно) в положение на 30 ярдов ближе обычной длины полного удара (соответствующей отсутствию наказывающих затрудняющих элементов или изгиба лунки), то добавляйте 30 ярдов к нормальной длине подводящего удара.

На лунке пар-3, где богги-гольфист не в состоянии достичь грина одним ударом, определяйте рейтинги для области непосредственно перед грином согласно пунктам „Восстанавливаемость и

раф“ и „Топография“. Рейтинги по пункту „Грин как мишень“ следует определять на основе короткого подводящего удара или, если уместна концепция переходной зоны, с помощью усредненных рейтингов длинного и короткого подводящих ударов (см. Раздел 4-3 и Решение 12-4d/1).

g. Фервей

Ширина фервея измеряется перпендикулярно линии, вдоль которой предполагается игра на данной лунке. Если фервей необходимо измерить в точке поворота линии игры (например, в случае изгиба лунки), то ширину фервея следует измерять вдоль биссектрисы угла в точке перелома линий игры.

Если применялась „контурная стрижка“ фервея (границы с рафом оказались размыты), то используйте среднюю ширину в зоне приземления. Если ширина фервея уменьшена элементом (элементами), затрудняющим игру (бункеры, водные преграды и т.п.), то измеряйте ширину в самом узком месте и используйте именно это измерение в качестве ширины фервея, а не среднее значение.

Если полоса рафа вдоль края фервея подстрижена до промежуточного значения между высотой фервея и высотой рафа, то половину такой полосы считают фервеем, а половину - рафом, подстриженным до стандартной высоты рафа. Такая ситуация имеет эффект увеличения ширины фервея за счет ширины полосы с промежуточной стрижкой с той или другой стороны.

h. Бункеры

Глубина бункера у грина (корректировка „(D) Глубина“) измеряется от точек, с которых делают большинство восстанавливающих ударов, до высоты, предполагающей попадание мяча на любую часть поверхности грина. Глубина бункера у фервея (корректировка „(E) Экстремально“) измеряется от точек с которых делают большинство восстанавливающих ударов до высоты, предполагающей выбивание мяча из бункера на линию игры к следующей цели (на зону приземления или на грин). Тот факт, что длина рейки Стимпметра составляет 3 фута, может оказаться полезным при оценке глубины бункера.

Когда в игре находится много бункеров различной глубины, начните с определения рейтингов самых глубоких, но уточните такой рейтинг, оценив, какие из бункеров чаще вступают в игру и насколько трудно возвратит в игру мяч из них, после этого, если это необходимо, понизьте первоначальные оценки.

К бункерам, которые вплотную граничат с грином, обычно относят такие, которые находятся в пределах 10 ярдов от края грина. Рассмотрите участок земли между грином и бункером. Например, если мяч после промаха на грин на 8 ярдов отскакивает в бункер, который находится в 12 ярдах от грина, то такой бункер следует считать вплотную граничащим с грином.

Долю грина, который вплотную граничит с бункерами, можно определить, пройдя шагами по окружности грина и подсчитав количество шагов там, где бункеры граничат с грином (см. Решение 8-8h/1). Чтобы найти отношение, поделите ту часть окружности в шагах, где бункеры вплотную граничат с грином, на всю длину окружности. Окружность грина традиционной формы (если ее не измерили шагами полностью) можно считать немного превышающей утроенный средний диаметр. Например, если 30 ярдов окружности грина граничит с бункерами, а средний диаметр грина составляет 27 ярдов (если это умножить на 3, то получим длину окружности 81 ярд), тогда доля составляет 30/81 или попадает в интервал от $\frac{1}{4}$ до $\frac{1}{2}$.

Если для попадания на грин необходимо перебить через бункеры, то значение скрэтч-рейтинга корректируется в большую сторону только в случае, если расстояние подводящего удара соответствует значению выше среднего для рейтинга „Грин как мишень“ скрэтч-гольфиста (5

баллов или больше). Для богги-гольфиста такая корректировка в большую сторону будет иметь место для любых значений богги-рейтинга „Грин как мишень“. Считается, что необходимо перебить через бункеры, если они закрывают для удара более половины грина.

Если требуется перебить через бункеры для попадания в зону приземления на фервее, то для корректировки в большую сторону табличного значения скрэтч-гольфиста должно соблюдаться условие: бункеры должны находиться в пределах 20 ярдов от ближней к игроку части зоны приземления. Для богги-гольфиста бункеры в любом месте вдоль линии его игры позволяют корректировать табличное значение пункта „Бункер“, если такие бункеры следует перебивать.

i. Деревья

Определение рейтингов деревьев представляет собой двухстадийный процесс. Измерьте расстояние от центра зон приземления скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста до деревьев от их выступающих ветвей или оснований на уровне глаз или ниже.

Введите в таблицу рейтингов „Деревья“ данные о таком расстоянии и о длине удара в зону приземления. В таблице предполагается, что деревья представляют собой экстремальную проблему для возвращения оттуда мяча в игру скрэтч-гольфистом (оценка того, насколько хорошо богги-гольфист сможет вернуть из-под деревьев мяч в игру, не требуется). Если проблема возвращения мяча в игру является меньшей, чем экстремальная, то промерщик должен далее определить величину уменьшения табличного значения (варианты проблем: небольшая, умеренная, значительная).

Для рассмотрения проблемности возвращения мяча в игру необходимо учитывать следующие моменты:

- количество, высоту и плотность деревьев около зоны приземления;
- плотность листвы;
- наличие низко висящих ветвей, которые повлияют на свинг;
- условия под деревьями, которые влияют на положение мяча;
- условия вдоль линии игры от деревьев (наличие на пути воды, бункеров и т.п.);
- длину удара, который требуется для игры из-под деревьев на грин;
- будет ли следующий удар направлен на грин или в иную зону приземления (см. *Решение 12-8b/1*).

Условия вдоль линии игры, связанные с деревьями, которые отличаются от условий в зоне приземления, оцениваются с помощью корректировки „(I) Неравномерно“.

Чтобы оценить эффект „тоннеля“, учитывают ширину самой узкой части проема (назовем ее „W“) и расстояния до этого проема от места совершения удара (назовем его „D“) . Отношение „D“ к „W“ полезно для определения необходимости корректировки значения таблицы рейтингов „Деревья“. Величина отношения менее 5, как правило, не будет квалифицироваться как „тоннель“. Величины отношений в диапазоне от 5 до 12 и более потребуют корректировок от +1 до +4 (см. таблицу „Тоннель“ на стр. 62). Следует учитывать плотность листвы (удастся ли мячу проскочить через ветви деревьев), особенности зоны, где может упасть мяч, если попадет в деревья, и то, насколько хорошо гольфист сможет сыграть из этой зоны. Если возможен несложный удар под деревьями или поверх деревьев, уменьшите величину корректировки на 1 или 2 балла.

j. Пустыня (только для мужчин)

На гольф-полях, расположенных в пустыне, рейтинги фактора пустыни определяются вместо пункта „Деревья“ (либо, если существуют и деревья и пустыня, то в дополнение к пункту „Деревья“). Определение рейтингов пункта „Пустыня“ представляет собой двухстадийный процесс. Рейтинги основаны на длине удара до зоны приземления и боковом расстоянии от пустыни до центра этой зоны, или в случае пустыни, которую нужно перебить, длины удара, необходимого, чтобы безопасно перебить пустыню (обычно с запасом в 10 ярдов). Эти значения рейтингов следует далее понижать, принимая во внимание то, насколько трудно скрэтч-гольфисту выбить мяч из пустыни к следующей зоне приземления или на грин.

В таблице предполагается, что пустыня представляет собой экстремальную проблему для возвращения оттуда мяча в игру скрэтч-гольфистом (оценка того, насколько хорошо богги-гольфист сможет вернуть из пустыни мяч в игру, не требуется). Если проблема возвращения мяча в игру является меньшей, чем экстремальная, то промерщик должен далее определить величину уменьшения табличного значения (варианты проблем: небольшая, умеренная, значительная).

Для рассмотрения проблемности возвращения мяча в игру необходимо учитывать следующие моменты:

- плотность и виды растительности в пустыне;
- опасность, которую представляют конкретные типы растений пустыни и их близость;
- условия между растениями пустыни, которые влияют на положение мяча;
- длину удара, который требуется для игры из пустыни на грин;
- будет ли следующий удар направлен на грин или в иную зону приземления (см. Решение 12-8b/1).

k. Поверхность грина

Измерьте скорость гринов на нескольких лунках Стимпметром. Лучшая процедура для этого: найти ровную область на грине, прокатить три мяча для гольфа в одном направлении, отмечая начальную и конечную средние точки монетой, колышком-ти или карандашом, затем прокатить мячи в противоположном направлении. Если средняя длина качения в противоположном направлении находится в пределах 18 дюймов от длины качения в исходном направлении, то среднее из этих двух длин является хорошим показателем скорости грина.

Для того, чтобы найти ровную область, положите Стимпметр горизонтально на грин и поместите мяч в желобок. Тот факт, будет ли двигаться после этого мяч, укажет, можно ли считать область достаточно ровной.

Если на грине отсутствует горизонтальная область или если требуется измерить скорость грина в наклонной области, найдите однородную область поверхности (наклонную плоскую область). Старайтесь избегать вогнутых или выпуклых поверхностей. Также избегайте измерения на боковых склонах, чтобы мяч не укатывался вбок. Скатите мячи прямо вниз по склону, чтобы получить параметр S(вниз), а затем скатите их прямо вверх по склону, чтобы получить параметр S(вверх). Для определения скорости гринов подставьте измерения в следующую формулу:

Скорость грина, с поправкой на наклон грина
$S \text{ (горизонтально)} = (2 * S \text{ (вниз)} * S \text{ (вверх)}) / (S \text{ (вниз)} + S \text{ (вверх)})$

Другими словами, горизонтальное показание Стимпметра равняется удвоенному произведению показаний вверх и вниз, деленному на их сумму. Если $S(\text{вниз})$ в два-три раза превышает $S(\text{вверх})$, то грин считается наклоненным умеренно, а если $S(\text{вниз})$ более чем в три раза превышает $S(\text{вверх})$, то наклон грина считается крутым.

Некоторые промерщики наносят на рейку сбоку пометки с шагом в 1 фут или в 6 дюймов для более точного определения длины качения. Длина Стимпметра составляет три фута, а верхняя часть паза для гольф-мячика находится в шести дюймах от конца рейки. Например, значение 8'6" соответствует трем полным длинам Стимпметра минус расстояние от конца рейки до паза для гольф-мячика.

9. Элементы, затрудняющие игру, позади грина

Элементы, затрудняющие игру, находящиеся позади грина, как правило, менее важны, чем элементы аналогичного характера, находящиеся перед грином или сбоку. Влияние элементов, затрудняющих игру, находящихся позади грина, следует уменьшать в следующих случаях:

- если параметры таблицы разброса мячей для данной длины подводящего удара не выходят за пределы размеров грина (это обычно имеет место для почти всех значений рейтингов „Грин как мишень“ в 6 баллов или меньше), то две трети ударов игрока или более будут попадать на грин. Среди тех ударов, которые не попадут на грин, по статистике менее четвертой части окажутся позади грина. Одна четвертая часть от одной трети составляет лишь около 8 процентов от всех ударов, направленных на грин;
- на длинных ударах мяч приземляется ближе к цели и катится в места, указанные параметрами разброса, в результате чего элементы, затрудняющие игру, расположенные перед грином, в большей степени участвуют в игре, чем расположенные сзади.
- если грин попадает в переходную зону, то игрок обычно не может пробить по мячу достаточно далеко, чтобы тот оказался за грином;
- неудачные удары все же чаще не долетают до грина (исключением являются попадания по мячу кромкой головки коротких айронов).

Хотя значение корректировки в (-1) балл не включено в списки корректировок для каких-либо элементов, затрудняющих игру, расположенных позади грина, ее применение бывает часто оправдано. Как правило, промерщикам следует рассмотреть вопрос о снижении рейтинга затрудняющего элемента на 1 или 2 балла, если такой элемент существует только позади грина.

Раздел 9 - Подготовка к работе

До начала определения рейтингов гольф-поля руководитель группы должен проверить записи измерений и указать длины лунок в Бланке № 1. Если в наличии имеется информация о том, как измеряли гольф-поле или конкретную лунку, то она должна быть предоставлена группе по определению рейтингов.

В Бланке № 1 следует поставить знак „X“ в клеточке „Фервей“ по колонкам, относящимся к лункам пар-3. Это поможет отделить рейтинги лунок пар-3 от рейтингов лунок пар-4 и пар-5 при суммировании значений рейтингов по колонкам для каждой девятки.

Строку „Длина подводящего удара“ Бланка № 1, следует заполнить следующим образом:

- определите длину подводящего удара скрэтч-гольфиста путем вычитания 250 [210] ярдов из длины лунки пар-4 и 470 [400] ярдов из длины лунки пар-5;
- определите длину подводящего удара богги-гольфиста путем вычитания 200 [150] ярдов или 370 [280] ярдов из длины лунки пар-4 и 370 [280] ярдов или 540 [410] ярдов из длины лунки пар-5.

Если будет установлено, что эти расстояния должны быть увеличены или уменьшены из-за поправочных факторов эффективной длины или намеренного недобивания, то следует записать соответствующую величину в строке „скорректированное значение“ Бланка № 1.

Для гольф-поля, находящегося на высоте 2000 футов или больше, заполните клеточку „Высота“, предусмотренную в Бланке № 1. Длины подводящих ударов потребуются скорректировать, поскольку на большой высоте мяч летит дальше. Напишите увеличенные длины ударов в клеточках с надписями „Скрэтч1“, „Скрэтч2“, „Богги1“ и т.д. Используйте таблицы длин ударов на большой высоте для мужчин и для женщин в Разделе 11.

Следующую подготовительную информацию следует занести в Бланк № 1, если она была заблаговременно получена из клуба или предоставлена группой по измерениям:

- длины подводящих ударов и расстояния от зон приземления до гринов;
- ширину и глубину каждого паттинг-грин;
- доли гринов, плотно граничащие с бункерами;
- значения ширины зон приземления на каждой лунке для скрэтч-гольфистов и богги-гольфистов;
- расстояния, необходимые для перебивания элементов, затрудняющих игру, при ударах с площадки-ти или из различных зон приземления.
- виды травы на гольф-поле и высота их подстрижки;
- данные по поправкам эффективной длины (качение мяча, перепады высот и т.п.).

Если эта информация не была получена ранее, то следует провести необходимые измерения и записать данные в ходе определения рейтингов гольф-поля.

В тот день, когда будет проводиться определение рейтингов гольф-поля, клубу следует поставить ти-маркеры в места постоянных маркеров, откуда проводились измерения, и вырезать лунки в тех областях гринов, которые наиболее часто используются для игры. Представители клуба должны воздерживаться от стремления сделать гольф-поле в ходе такой подготовки аномально трудным.

Членов группы в процессе определения рейтингов должен сопровождать комментатор от клуба, такой как гольф-профессионал, суперинтендант, клубный чемпион или руководитель

гандикапового комитета. Пояснения комментатора о том, как обычно происходит игра на каждой лунке, могут оказаться полезными при оценке элементов, затрудняющих игру. Членам группы по определению рейтингов следует скептически относиться к естественному стремлению представителя клуба преувеличивать трудности элементов, затрудняющих игру, вызванному соображениями гордости за свое поле. Группе следует сохранять объективное отношение к делу и сопоставлять оценки элементов, затрудняющих игру, с данными других гольф-полей.

Раздел 10 - Процедура определения рейтингов гольф-полей

1. Условия определения рейтингов

Рейтинги гольф-поля должны определяться таким образом, как если бы существовали нормальные игровые условия, соответствующие середине игрового сезона (т.е. условия того времени года, когда играет большинство раундов в день). В большинстве районов условия середины игрового сезона с точки зрения состояния фервеев, длины рафа, листвы и скорости гринов существуют в июле месяце. Группе по определению рейтингов рекомендуется проконсультироваться с суперинтендантом гольф-поля и комментатором относительно того, выполняются ли по их мнению нормальные условия середины игрового сезона. Если фактические условия отличаются от условий середины игрового сезона, то рекомендуется использовать средневзвешенные величины или корректировку „(P) Процент“ для учета различий в условиях. Это следует делать только если сезонные условия существуют во время активного сезона для учета спортивных результатов. Если в распоряжении имеется суперинтендант, было бы разумно, если бы это лицо сопровождало бы группу по определению рейтингов на нескольких первых лунках, чтобы помочь им оценить фервеи, раф, листву и скорость гринов.

2. Различные площадки-ти:

Рейтинги поля USGA и рейтинги сложности должны быть установлены для каждого набора постоянных маркеров расстояний в ярдах. Рейтинги, полученные для дальних площадок-ти, могут создать ложное представление о гандикапах, рассчитанных для средних площадок-ти, и наоборот. Если расстояние между постоянными маркерами превышает 25 [20] ярдов, то требуется получение раздельных рейтингов элементов, затрудняющих игру. В других случаях рейтинги элементов, затрудняющих игру, полученных для площадок-ти, используемых в игре наиболее широко, могут оказаться достаточными, и разница в рейтингах поля USGA для различных площадок-ти будет обусловлена различием их рейтингов в ярдах. Если происходит определение рейтингов для лунки, где несколько площадок-ти соответствуют одному набору ти-маркеров (например, две или три отдельных площадки-ти для средних ти-маркеров), то промерщикам следует усреднять различные длины лунки и рейтинги элементов, затрудняющих игру. Это можно сделать либо мысленно поместив ти лунки в усредненное для всех фактических площадок-ти положение и определив рейтинги от такой точки, либо раздельно определить рейтинги со всех используемых площадок-ти и усреднить результаты.

Уполномоченная ассоциация гольфа имеет возможность рассчитать рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для для площадок-ти длиной 7000 [6000] ярдов или более, не собирая отдельные значения рейтинга. Используйте рейтинги затрудняющих элементов и поправочные факторы эффективной игровой длины для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста с ближайшего набора площадок-ти меньших, чем 7000 [6000] ярдов. Затем примените рейтинг в ярдах для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста, используя фактические длины в ярдах для каждой лунки набора площадок-ти в 7000 [6000] ярдов или более. Уполномоченная ассоциация гольфа имеет возможность применить ту же процедуру для площадок-ти в 4800 [4000] ярдов или менее допуская, что существует набор площадок-ти длиной более 4800 [4000] ярдов, которые можно использовать для получения рейтингов затрудняющих элементов. Данную процедуру нельзя использовать для любого набора площадок-ти длиной менее 3000 ярдов. (См. решение 10-2/1).

3. Состав группы по определению рейтингов

Группа по определению рейтингов должна включать как минимум трех обученных и опытных промерщиков. Они должны быть обучены процедурам определения рейтингов и назначены

уполномоченной ассоциацией гольфа, чтобы определять рейтинги гольф-полей в соответствии с процедурами USGA. Одно из лиц должно быть назначено руководителем группы. Руководителем группы должно быть лицо, которое принимало участие в семинаре по определению рейтингов гольф-полей, проводимом USGA.

4. Снаряжение

Каждый член группы по определению рейтингов должен быть снабжен „Руководством по Системе определения рейтингов гольф-полей USGA“ (использование сводных таблиц не допускается). Рекомендуются, чтобы у каждого члена группы был карандаш с ластиком и планшет с держателем для Бланка № 1. Некоторые промерщики могут предпочесть прикрепить Бланк № 1 к обложке руководства, отказываясь тем самым от планшета. Верхнюю часть Бланка № 1, в том числе длины и пар всех лунок, следует заполнить заблаговременно. Убедитесь, что длины лунок являются правильными; данные по длинам в ярдах, приведенные в счетных карточках, не могут быть приняты в качестве единственного источника информации и всегда должны перепроверяться.

5. Процедуры на гольф-поле

На каждой лунке, членам группы следует встать на площадку-ти, чтобы определить трудность удара с площадки-ти для богги-гольфистов и для скрэтч-гольфистов. Оцените случаи необходимости перебивать элементы, наличие затрудняющих элементов в принипе, а также любые изменения высоты от площадок-ти до грина.

После этого группе следует переместиться в зоны приземления для богги-гольфистов и скрэтч-гольфистов и оценить элементы, затрудняющие игру, в данных областях, а также обсудить, каким образом будет происходить игра на лунке. Членам группы следует измерить ширину фервея и расстояние от центра фервея до зон за пределами поля, до деревьев или до других затрудняющих элементов. Следует оценить твердость поверхности фервея и ее наклон. Необходимо рассмотреть и оценить подводящие удары на грин из различных зон приземления.

Затем группе следует переместиться на грин и оценить элементы, затрудняющие игру, вокруг грина и определить эффективный диаметр грина. Группе также нужно оценить грин с точки зрения паттинга, определить скорость грина, используя Стимпметр, и оценить рельеф грина. Наконец, группе необходимо переместиться к задней части грина и взглянуть оттуда на фервей, чтобы рассмотреть лунку с этой позиции. Оттуда также можно определить перепады высот, если таковые имеются.

По мере перемещения членов группы из одного положения в другое им следует обсуждать затрудняющие факторы и обмениваться сведениями о проведенных измерениях. Им следует учитывать вероятность участия в игре элементов, затрудняющих игру, и трудность возвращения мяча в игру (при возникновении такой необходимости). При этом необходимо исходить из того, что будет происходить с достаточной вероятностью, а не тем, что может произойти в экстремальных случаях. Нужно следовать руководству по оценке элементов, затрудняющих игру, и руководству по поправкам эффективной длины, обсуждавшимся выше (см. Раздел 8).

Рейтинг по пункту „Грин как мишень“ может быть согласован промерщиками, работающими с одним и тем же набором площадок-ти, после чего каждый член команды должен оценить другие затрудняющие элементы независимо от коллег. В ходе оценки лунки членам группы не следует обсуждать элементы, затрудняющие игру, с точки зрения числовых значений их рейтингов. Им не следует записывать в Бланк № 1 значения факторов, затрудняющих игру, прежде чем не будут оценены показатели лунки по всем позициям. Нужно записать значения ширины, длины, долей, а также других измерений в соответствующие клеточки, но отложить окончательное решение по значениям рейтингов до того, пока не будут рассмотрены все особенности лунки.

После того, как лунка была рассмотрена со всех позиций, членам группы следует независимо от коллег ввести значения рейтингов в Бланк № 1. Когда это будет сделано, руководитель группы может объявить сам (или поручить объявить другим членам группы) значения скрэтч-рейтингов и богги-рейтингов элементов, затрудняющий игру (например: „Топография, скрэтч-рейтинг - 4, богги-рейтинг - 5“). После этого другим членам группы следует объявить свои значения рейтингов. При оценке с тех же самых площадок-ти важно, чтобы рейтинги одного и того же элемента, затрудняющего игру, были бы сопоставимы в пределах одного балла. Если кто-либо из членов группы расходится с коллегами на два или более баллов, ему следует изложить обоснования своих выводов. Если разногласия останутся, то руководитель группы отвечает за то, чтобы группа пришла к консенсусу в пределах одного балла по каждому элементу, затрудняющему игру, и данное решение является окончательным. Данные Бланка № 1, содержащие консенсусную позицию руководителя группы, впоследствии используются уполномоченной ассоциацией гольфа для определения рейтинга поля USGA и рейтинга сложности.

По ходу работы группы необходимо сравнивать рейтинги элементов, затрудняющих игру, полученных на каждой лунке, с данными, полученными на предыдущих лунках. Группе следует регулярно обращаться к руководству по определению рейтингов, чтобы гарантировать, что группа не отстает от установленных стандартов.

На проведение определения рейтингов среднего гольф-поля на 18 лунок у опытной и эффективной группы уходит в среднем около четырех часов. В качестве еще одной возможности для экономии времени и при наличии достаточного количества промерщиков допускается направить троих из них для определения рейтингов на первую девятку, а трех других - на вторую девятку.

После определения рейтингов рекомендуется, чтобы члены команды сыграли бы на гольф-поле для более глубокого его понимания. Игра на гольф-поле непосредственно в ходе определения рейтингов не разрешается, но члены группы могут совершать удары из отдельных позиций, чтобы способствовать получению оценок. Игра на гольф-поле после определения рейтингов может оказаться полезной для лучшей оценки затрудняющих элементов, особенно пункта „Грин как мишень“, а также свойств рафа и поверхностей для паттинга. Следует уделить внимание тому, как различные факторы влияют на игру во время игрового сезона. После игры на гольф-поле группа по определению рейтингов вправе принять решение об изменении некоторых значений рейтингов элементов, затрудняющих игру.

Некоторые группы обнаружили, что игра до определения рейтингов оказывается более полезной, чем игра после этого. Они отмечали, что группа при этом получает лучшее понимание, полезное для процесса определения рейтингов. Недостатком является то, что те члены группы, которые сыграли плохо, могут под влиянием этого завышать значения рейтингов, а те, кто сыграл хорошо, могут действовать наоборот. Группы по определению рейтингов вправе действовать здесь в любой последовательности.

Если гольф-поле переполнено, то альтернативный подход заключается в том, чтобы определять рейтинги в обратном порядке: перемещаться с грина 18-й лунки в сторону площадки-ти 18-й лунки и так далее. Одним из преимуществ такого подхода является то, что группа по определению рейтингов рискует вмешиваться в игру конкретной группы игроков только единожды. Еще одним преимуществом является то, что пункт „Грин как мишень“ подлежит измерению и оценке рейтингов вначале, поэтому рейтинги затрудняющих элементов, зависящих от пункта „Грин как мишень“, оказывается легче определять.

Группе по определению рейтингов запрещается сообщать предварительные значения рейтингов клубу, потому что рейтинги должны быть проверены и утверждены Комитетом по проверке рейтингов гольф-полей ассоциации гольфа.

Обращайтесь в Управление по гандикапам USGA, если у Вас возникнут вопросы, которые не смогут быть решены уполномоченной ассоциацией гольфа.

Раздел 11 - Факторы эффективной игровой длины

Эффективная игровая длина гольф-поля может существенно отличаться от его измеренной длины. Определение эффективной игровой длины приводит к большей точности определения рейтингов гольф-поля.

Имеется пять факторов, которые должны учитываться при определении эффективной игровой длины.

- „Качение мяча“ является оценкой того, насколько далеко катится мяч после полных ударов скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста и какое влияние оказывает качение мяча на игровую длину гольф-поля.
- „Перепад высот“ является мерой того, как изменения в высоте от площадки-ти до грина влияют на игровую длину лунки.
- „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“ является мерой того, насколько длиннее или короче следует играть лунку, если она имеет изгиб (позволяет игрокам срезать угол или заставляет их недобивать), или если имеются элементы, затрудняющие игру, такие как вода или глубокие бункеры, пересекающие фервей в зонах приземления игроков (которые заставляют скрэтч-гольфиста или богги-гольфиста делать более короткий удар, чем полный).
- „Преобладающие ветра“ являются мерой влияния характерных направления и силы ветра на гольф-полях, расположенных на морском побережье или равнинах, либо на других гольф-полях, не защищенных от ветра.
- „Высота над уровнем моря“ оценивается на гольф-полях, расположенных на высоте 2000 футов или более; игра на таких полях оказывается более короткой, чем для измеренной длины, поскольку в разреженном воздухе мячи после удара летят дальше.

Каждый из этих факторов рассматривается на последующих страницах.

Информация о факторах, влияющих на игровую длину, может предоставляться клубом заблаговременно, а затем при необходимости уточняться в процессе определения рейтингов. Поправки эффективной длины являются важными, если хотя бы какой-либо из пяти факторов влияет на игровую длину гольф-поля.

1. Качение мяча

а. Общие положения

Корректировка на качение мяча оценивается на лунках пар-4 и пар-5, а для богги-гольфиста - на таких лунках пар-3, где он не может достичь грина первым ударом. На качение мяча влияет несколько факторов. Фервей с мягкой поверхностью обеспечивают меньшее качение мяча, чем фервей с твердой поверхностью. Мяч, пробитый на нисходящую зону приземления, прокатится дальше, чем пробитый на восходящую зону. В результате полного удара скрэтч-гольфиста или богги-гольфиста на горизонтальную область средней твердости мяч прокатывается от 15 до 25 ярдов (на 20 ярдов в среднем).

Если мяч попадает на мягкую поверхность, круто идущую вверх, то максимальное табличное значение рейтинга для минимального качения составляет +4 (это добавляет длину в ярдах к эффективной игровой длине). Если мяч попадает на твердую поверхность, круто идущую вниз, то максимальное табличное значение рейтинга для максимального качения составляет (-4) (это убавляет длину в ярдах от эффективной игровой длины).

Если гольфист недобивает или выполняет удар более короткий, чем полный, то используйте соответствующую строку с указанием условий на фервее. Не пытайтесь оценить величину среднего расстояния, на которое прокатится мяч.

Значения рейтингов пункта „Качение мяча“ для каждой данной лунки принимают значения в диапазоне от (-5) до 5.

в. Таблица рейтингов „Качение мяча“

Для оценки качения мяча определите, является ли поверхность зоны приземления мяча после удара с площадки-ти мягкой, средней или твердой, и попадает ли мяч на восходящую, нисходящую или горизонтальную поверхность.

Определите значение скрэтч-рейтинга, а затем повторно введите данные в таблицу, чтобы определить значение богги-рейтинга.

Например, если скрэтч-гольфист пробивает полный удар с площадки-ти через холм на твердую нисходящую поверхность (значение рейтинга (-4)), а богги-гольфист делает полный удар с площадки-ти на вершину холма (значение рейтинга 0), то в Бланк № 1 следует записать:

-4	0
----	---

Таблица рейтингов „Качение мяча“				
Состояние фервея	Среднее расстояние качения (в ярдах) для скрэтч или богги	Характер зоны приземления мяча для удара с площадки-ти		
		Нисходящая	Горизонтальная	Восходящая
Твердая	>25	-4	-2	0
Средняя	15 - 25	-2	0	2
Мягкая	<15	0	2	4

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(2) Дважды на лунке

- | | |
|--------|---|
| +1 | Если последующие полные удары приведут к меньшему совокупному качению мяча, чем предполагаемые 15 - 25 ярдов за удар. |
| или -1 | Если последующие полные удары приведут к большему совокупному качению мяча, чем предполагаемые 15 - 25 ярдов за удар. |

д. Лунки пар-3

Значение рейтинга пункта „Качение мяча“ на лунках пар-3 равняется нулю за исключением случая, когда богги-гольфист не может достичь центра грена первым ударом. В этом случае оценка „Качения мяча“ производится только для богги-гольфиста. Если поверхность зоны приземления не подстрижена до высоты фервея, то учитывайте длину ожидаемого качения и пользуйтесь соответствующей строкой.

е. Лунки пар-5 (три удара до грена)

Оцените качение мяча в зонах приземления в результате последующих полных ударов в дополнение к той, где мяч приземлился после удара с площадки-ти. Если последующие полные удары приведут к большему (или меньшему) совокупному качению мяча, чем предполагаемые 15 - 25 ярдов за удар, то примените корректировку „(2) Дважды на лунке“.

2. Перепады высот

а. Общие положения

Игра на восходящих лунках происходит длиннее, чем на горизонтальных, а на нисходящих лунках - короче. Следует применять корректировку, если перепады высот между площадкой-ти и грином составляет 10 футов или более. Долины или холмы между площадкой-ти и грином не следует рассматривать в категории „Перепады высот“; тем не менее, они могут влиять на качение мяча, стойку игрока или положение мяча и их следует оценивать в пунктах „Качение мяча“ и / или „Топография“.

Значения перепадов высот от площадок-ти до гринов каждой лунки могут быть предоставлены клубом. Такая информация может содержаться в топографических картах. Если информация недоступна, группа по определению рейтингов должна оценить перепады с точностью до 10 футов. Предлагается следующая процедура для оценки перепадов высот между площадкой-ти и грином. На нисходящей лунке оцените высоту деревьев возле грина и сравните положение макушек деревьев с высотой площадки-ти. На восходящей лунке поступайте наоборот. Для оценки высоты деревьев представьте себе людей или флажки, поставленные друг на друга от земли до макушки дерева. Значения высоты могут также быть определены с помощью близлежащих зданий (один этаж здания составляет обычно около 10 футов).

б. Рейтинги пункта „Перепады высот“

Запишите фактическое или расчетное значение перепада высот в футах (с округлением до ближайших 10 футов) от площадки-ти до грина в клеточку Бланка № 1. Поставьте знак „плюс“, если лунка восходящая, и „минус“, если нисходящая. Например, если грин выше площадки-ти на 25 футов, то запишите +30 (это добавляет длину в ярдах к эффективной игровой длине). Если грин ниже площадки-ти приблизительно на 15 футов, то запишите -20 (это убавляет длину в ярдах от эффективной игровой длины). Если грин выше площадки-ти на 8 футов, то запишите ноль (перепад высот должен составлять не менее 10 футов).

с. Лунки пар-3

Максимальное значение, которое может быть введено для восходящей лунки пар-3, составляет +40. Самое крупное отрицательное значение, которое может быть введено для нисходящей лунки пар-3, составляет -40.

3. Изгиб лунки / Вынужденное недобивание

а. Общие положения

Требуется корректировка, если эффективная длина лунки отличается от измеренной длины из-за изгиба лунки или вынужденного недобивания. Для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста предусмотрены отдельные корректировки.

Корректировки скрэтч-рейтинга на изгиб лунки обычно являются положительными, потому что изгиб лунки, как правило, увеличивает игровую длину. Лунки с изгибом обычно измеряют от площадки-ти до центра фервея в поворотной точке, а оттуда - до грина. Если поворотная точка находится менее, чем в 250 [210] ярдах от площадки-ти, то лунка для игры скрэтч-гольфиста окажется более длинной, чем прямолинейная лунка такой же длины, поскольку после прохождения мячом при ударе с площадки-ти поворотной точки, мяч уже не будет больше

двигаться строго в сторону флага. Данное обстоятельство может потребовать от скрэтч-гольфиста использовать при ударе с площадки-ти иную клюшку, нежели драйвер. Если поворотная точка находится в промежутке между 200 и 250 [150 и 210] ярдами от площадки-ти, то для богги-гольфиста не потребуется вводить корректировку на изгиб лунки, а может получиться и так, что он срежет угол, делая удар на грин своим вторым ударом.

Записывайте ноль, если зона приземления гольфиста находится вблизи поворотной точки изгиба лунки (и игра на лунке не будет длиннее ее измеренной длины).

Записывайте отрицательное значение, если игрок обычно может „срезать“ изгиб лунки и сделать игру на лунке короче ее измеренной длины.

Различают два вида недобиваний.

- Вынужденное недобивание происходит, если элемент, затрудняющий игру, или комбинация серьезных затрудняющих элементов, таких как вода, густые деревья, глубокие бункеры, экстремальный раф или сложные особенности топографии пересекают фервей или уменьшают ширину фервея в пределах нормальной зоны приземления до расстояния менее 15 ярдов [13 ярдов]. В результате скрэтч-гольфист или богги-гольфист будет вынужден выполнить более короткий удар, чем полный (т.е. совершить недобивание). В этом случае следует применить корректировку по пункту „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“, поскольку при этом увеличивается эффективная игровая длина гольф-поля.
- Намеренное недобивание происходит, когда наказывающие затрудняющие элементы или комбинация таких элементов вблизи нормальной зоны приземления приводят к тому, что скрэтч-гольфист или богги-гольфист принимают решение пробить мяч на расстояние, меньшее, чем для полного удара. Зона приземления на фервее, ширина которой составляет менее 15 [13] ярдов, но которая не содержит серьезных элементов, затрудняющих игру, может послужить основанием для намеренного недобивания. Намеренное недобивание также применяется, в особенности скрэтч-гольфистами, при принятии решений по тактике прохождения гольф-поля (например, недобивание, чтобы в дальнейшем сделать полный, а не половинный удар в зону цели). Для такого вида недобиваний не следует применять корректировку по пункту „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“.

В том и в другом случае группа по определению рейтингов должна оценивать элементы, затрудняющие игру, применительно к тому, как они влияют на игру скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста в зоне приземления с учетом недобивания, а не в той зоне приземления, которая соответствовала бы длине полного удара. Кроме этого, оценку грин в качестве мишени и затрудняющих элементов вокруг грин следует проводить, опираясь на большую длину подводящего удара. То же самое относится и к лунке с изгибом, на которой скрэтч-гольфист или богги-гольфист выполняют с площадки-ти удар более короткий, чем полный.

Когда игрок вынужден недобивать, потому что элемент, затрудняющий игру, пересекает фервей, то следует считать, что недобивание составляет 10 ярдов от проблемного места.

Если скрэтч-гольфист недобивает по собственному намерению, то используйте описанную выше процедуру или считайте, что игрок бьет в такое место, которое позволяет сделать сравнительно легкий удар на грин или в следующую зону приземления. Это место бывает часто отмечено многочисленными дивотами, указывающими на предпочитаемое большинством игроков расстояние.

Примечание: Возможны ситуации, когда общее недобивание представляет собой сочетание вынужденного и намеренного недобивания.

в. Рейтинги пункта „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“

Для записи рейтингов пункта „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“ в Бланк № 1 введите фактическую длину в ярдах, на которую обстоятельства изгиба лунки или вынужденного недобивания делают игру на лунке длиннее, нежели на прямолинейной лунке той же самой длины или на лунке, лишенной соответствующих затрудняющих элементов. Обычно, если недобивание скрэтч-гольфиста при ударе с площадки-ти составляет 50 ярдов или менее, то богги-гольфист там не будет недобивать. Убедитесь в том, что заносите богги-рейтинги по пункту „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“ надлежащим образом. Например, если скрэтч-гольфист выполняет недобивание в 40 ярдов, а богги-гольфист не делает недобивания, то запись в Бланке № 1 должна быть следующей:

+40	0
-----	---

Положительные значения увеличивают эффективную игровую длину; отрицательные значения уменьшают ее. Наибольшее значение по пункту „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“, которое допускается на конкретной лунке, составляет +/- 50 ярдов.

с. Лунки пар-3

Для скрэтч-гольфиста записывайте значение, равное нулю. Если богги-гольфист не в состоянии достичь грина первым ударом, то можно применить значение для недобивания.

д. Лунки пар-5 (три удара до грина)

Рейтинги по пункту „Изгиб лунки / Вынужденное недобивание“ на втором ударе следует определять так же, как на ударе с площадки-ти. Если имеют место двойной изгиб лунки, сочетание изгиба лунки и вынужденного недобивания или два вынужденных недобивания, то определяйте две длины в ярдах и суммируйте их (максимальная сумма корректировок для конкретной лунки составляет +/- 50 ярдов).

4. Преобладающие ветра

а. Общие положения

За исключением случаев, указанных ниже, корректировки на ветер следует делать только на гольф-полях, расположенных на морском побережье, гольф-полях на равнинах, не защищенных деревьями, и на других гольф-полях, открытых постоянному ветру, преимущественно дующему в преобладающем направлении. Корректировку следует делать на основе среднесуточной скорости и направления ветра в середине игрового сезона. Корректировки против ветра или по ветру следует применять только к лункам, которые находятся в пределах 30 градусов от непосредственного направления против ветра или по ветру, для других лунок рейтинги следует определять, как для бокового ветра.

Если игра на лунке идет против ветра, то следует записывать значения от 1 до 10 баллов, если игра идет при боковом ветре, то следует записывать значения от 0 до 5 баллов, а если игра идет по ветру, то следует записывать значения от 0 до минус 4. Если ветер в целом является затрудняющим игру фактором, но нельзя говорить о преобладающих ветрах, то следует присвоить значения по +1 баллу на каждой второй лунке или +9 баллов на поле в сумме.

Ветер усиливает действие других элементов, затрудняющих игру. Если ветер в целом является затрудняющим игру фактором, и при этом рейтинг некоторого затрудняющего элемента можно оценить либо определенной величиной, либо на балл выше, то рассматривайте возможность выбора большего значения.

Для гольф-полей, на которых ветер нельзя отнести к затрудняющим игру факторам, следует вычеркнуть в Бланке № 1 раздел по поправкам на ветер.

В континентальной части США скорости преобладающих ветров выше 12 миль в час наблюдаются редко. В тех редких случаях, когда ветер в целом является затрудняющим игру фактором и превышает 12 миль в час, следует присвоить значения по +1 баллу на каждой лунке или 18 баллов на поле в сумме. Местная метеорологическая служба может предоставить информацию о скорости и направлении преобладающих ветров. Многие местные аэропорты также располагают розой ветров и могут предоставить среднесуточные скорости и направления ветра.

в. Таблица рейтингов „Преобладающие ветра“

Используйте приведенную ниже таблицу рейтингов „Преобладающие ветра“ для определения значений рейтингов.

Таблица рейтингов „Преобладающие ветра“ - мужчины и женщины			
Скорость ветра (Миль в час)	Рейтинг		
	По ветру	Боковой ветер	Против ветра
0	0	0	0
От 1 до 4	0	0	+1
От 5 до 9	-1	+1	2
От 10 до 12	-2	2	4
От 13 до 16	-3	3	6
От 17 до 19	-4	4	8
От 20 и более	-4	5	10

5. Высота над уровнем моря

а. Общие положения

На гольф-полях, расположенных на высоте 2000 футов или более, следует делать поправку к эффективной игровой длине, поскольку в разреженном воздухе мячи после удара летят дальше. Кроме этого, зоны приземления, где следует оценивать элементы, затрудняющие игру, находятся дальше от площадок-ти, а подводящие удары на грин бывают короче, чем были бы на сходных лунках на уровне моря. Соответственно, и переходные зоны будут находиться дальше от площадок-ти.

Корректировки применяются только на лунках пар-4 и пар-5, где выполняются полные удары с площадок-ти. На тех лунках, где изгиб лунки или вынужденное недобивание заставляют скрэтч-гольфиста выполнять с площадки-ти удар более короткий, чем полный, поправки на высоту над уровнем моря не применяются. Если производится намеренное недобивание, то использовать поправку на высоту над уровнем моря следует.

Поправка уменьшает эффективную игровую длину гольф-поля на длину удара игрока с площадки-ти (250 [210] м), помноженную на количество тех лунок пар-4 и пар-5, где требуются полные удары с площадки-ти (как правило, 14 лунок), помноженную на семь процентов (0,07) и помноженную на высоту гольф-поля (в футах), поделенную на 5000 (футов). Например, на типичном гольф-поле с четырьмя лунками пар-3, расположенном на высоте 6000 футов, поправка составляет 294 ярда [247 ярдов]:

$$250 [210] * 14 * 0,07 * 6000 / 5000 = 294 [247] \text{ ярдов}$$

Длина гольф-поля уменьшается на данную величину (и далее корректируется на качение мяча, на перепады высот от площадок-ти до грена, на изгибы лунок, вынужденные недобивания и преобладающие ветра) прежде, чем ее подставляют в формулу рейтинга в ярдах USGA.

Для богги-гольфистов - мужчин не требуется отдельно рассчитывать эффективную длину, потому что хотя их полные удары и короче, чем полные удары скрэтч-гольфистов, но число полных ударов у них больше (включая удары фервейными вудами). Поправка эффективной длины на высоту над уровнем моря для скрэтч-гольфистов - мужчин применима и к богги-гольфистам - мужчинам.

[Для богги-гольфисток - женщин поправки на высоту над уровнем моря не делают: их удары по мячу не отличаются достаточной высотой и силой для того, чтобы высота над уровнем моря оказывала заметную разницу. Их эффективная игровая длина до выполнения остальных корректировок (на качение мяча, перепады высот и т.д.) равняется измеренной длине гольф-поля.]

Примечание: Если при определении рейтингов гольф-полей на высоте в 2000 футов или выше необходимо определить, может ли игрок безопасно перебить элемент, затрудняющий игру, то предполагается, что длина полета мяча гольфиста составляет на 20 ярдов меньше общей длины удара с поправкой на высоту. Например, на высоте 5000 футов над уровнем моря предполагаемая длина полета мяча мужчины скрэтч-гольфиста составляет 248 ярдов (268 - 20) при ударе с площадки-ти. Соответственно, нижнюю строку, которая используется для выяснения, не требуется ли вынужденное недобивание, необходимо корректировать с учетом этого подхода для таблиц пунктов „Водные преграды“, „За пределами поля / экстремальный раф“ и „Пустыня“.

в. Таблица корректировок длины удара для больших высот над уровнем моря

Используйте следующие таблицы, чтобы определить, где располагаются зоны приземления и переходные зоны, если скрэтч-гольфисты и богги-гольфисты выполняют свои полные удары с площадки-ти на гольф-полях, расположенных на значительной высоте. [Для женщин богги-гольфисток зоны приземления и переходные зоны не изменяются в зависимости от высоты над уровнем моря (см. Раздел 4).]

Таблица длины удара для больших высот над уровнем моря - мужчины (Все длины даны в ярдах для удара с площадки-ти)										
Высота над уровнем моря	Скрэтч-гольфист				Богги-гольфист					
	Драйв		Два удара		Драйв		Два удара		Три удара	
	Длина	Переход	Длина	Переход	Длина	Переход	Длина	Переход	Длина	Переход
<2000 фт.	250	251-260	470	471-490	200	201-210	370	371-390	540	541-560
2 000 фт.	257	258-267	483	484-503	206	207-216	380	381-400	555	556-575
2 500 фт.	259	260-269	486	487-506	207	208-217	383	384-403	559	560-579
3 000 фт.	261	262-271	490	491-510	208	209-218	386	387-406	563	564-583
3 500 фт.	262	263-272	493	494-513	210	211-220	388	389-408	566	567-586
4 000 фт.	264	265-274	496	497-516	211	212-221	391	392-411	570	571-590
4 500 фт.	266	267-276	500	501-520	213	214-223	393	394-413	574	575-594
5 000 фт.	268	269-278	503	504-523	214	215-224	396	397-416	578	579-598
5 500 фт.	269	270-279	506	507-526	215	216-225	398	399-418	582	583-602
6 000 фт.	271	272-281	509	510-529	217	218-227	401	402-421	585	586-605
6 500 фт.	273	274-283	513	514-533	218	219-228	404	405-424	589	590-609
7 000 фт.	275	276-285	516	517-536	220	221-230	406	407-426	593	594-613
7 500 фт.	276	277-286	519	520-539	221	222-231	409	410-429	597	598-617
8 000 фт.	278	279-288	523	524-543	222	223-232	411	412-431	600	601-620
8 500 фт.	280	281-290	526	527-546	224	225-234	414	415-434	604	605-624
9 000 фт.	281	282-291	529	530-549	225	226-235	417	418-437	608	609-628

Таблица длины удара для больших высот над уровнем моря - женщины (Все длины даны в ярдах для удара с площадки-ти)				
Высота над уровнем моря	Скрэтч-гольфист			
	Драйв		Два удара	
	Длина	Переход	Длина	Переход
<2000 фт.	210	211 - 220	400	401 - 420
2 000 фт.	216	217 - 226	411	412 - 431
2 500 фт.	218	219 - 228	414	415 - 434
3 000 фт.	219	220 - 229	417	418 - 437
3 500 фт.	220	221 - 230	420	421 - 440
4 000 фт.	222	223 - 232	422	422 - 442
4 500 фт.	223	224 - 233	425	426 - 445
5 000 фт.	225	226 - 235	428	429 - 448
5 500 фт.	226	227 - 236	431	432 - 451
6 000 фт.	228	229 - 238	434	435 - 454
6 500 фт.	229	230 - 239	436	437 - 456
7 000 фт.	231	232 - 241	439	440 - 459
7 500 фт.	232	233 - 242	442	443 - 462
8 000 фт.	234	235 - 244	445	446 - 465
8 500 фт.	235	236 - 245	448	449 - 468
9 000 фт.	236	237 - 246	450	451 - 470

Раздел 12 - Затрудняющие факторы

В настоящем разделе подробно описаны 10 затрудняющих факторов. Процедуры определения рейтингов для мужчин и для женщин схожи, но расстояния в ярдах и значения рейтингов иногда отличаются. В этих случаях значения для женщин, отличающиеся от значений для мужчин, приводятся [в квадратных скобках]. В каждом пункте содержится описание общих положений, таблица рейтингов, факторы, которые могут служить основанием для корректировки табличных рейтингов, и особые указания для лунок пар-3 и пар-5, если это требуется.

Для определения рейтинга каждого элемента, затрудняющего игру:

- начните с таблицы рейтингов (введите данные для скрэтч-гольфиста, затем повторно введите данные в таблицу для богги-гольфиста);
- скорректируйте данные табличные рейтинги в большую или меньшую сторону как для скрэтч-гольфистов, так и для богги-гольфистов, как это указано в разделе по корректировкам (вначале корректировки, помеченные звездочками, т.е. относящиеся к конкретному удару, а потом общие корректировки);
- учтите дополнительные корректировки для лунок пар-3 или пар-5, если это применимо.

Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-4 вторым ударом, то для богги-гольфиста определяйте рейтинги такой лунки, как если бы она имела пар-5 (предполагала попадание на грин третьим ударом). Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-3 первым ударом, то определяйте рейтинги такой лунки, как если бы она имела пар-4 (предполагала попадание на грин вторым ударом) за исключением того, что будет отсутствовать значение рейтинга пункта „Фервей“.

Очевидно, что невозможно описать каждую уникальную ситуацию, поэтому часто полезно полагаться на здравый смысл. Уже отмечалось выше, но следует повторить, что члены группы по определению рейтингов должны обращать внимание на вероятные условия, а не на экстремальные, они должны руководствоваться тем, что будет происходить с достаточной вероятностью, а не тем, что может случаться изредка.

Ниже приведен пример обычной процедуры определения рейтинга:

- лунку пар-3 оценивают на предмет бункеров;
- группа по определению рейтингов установила величину скрэтч-рейтинга „Грин как мишень“, равного 4, и богги-рейтинга, равного 6;
- сорок процентов грина вплотную граничат с бункерами глубиной от 3 до 5 футов, расположенных преимущественно перед началом грина (анализ различных бункеров приводит к значению эффективной глубины бункеров в 4 фута).

Пример определения рейтингов для "Бункеров"		
Факторы / Корректировки	Скрэтч-гольфист (Рейтинг "Грин как мишень" равен 4)	Богги-гольфист (Рейтинг "Грин как мишень" равен 6)
> 1/4 и до 1/2 грина вплотную граничат с бункером		
Табличное значение	3	5
Корректировки:		
(C) Перебивание	0	+1
(D) Глубина	+1	+1
(N) Нету	-1	-1
Рейтинг	3	6
Внести в Бланк № 1	3	6

1. „Топография“

а. Общие положения

Топография является затрудняющим фактором, если на стойку игрока или положение мяча в зоне приземления влияют склоны либо холмы или если требуется сделать восходящий или нисходящий удар на грин, что усложняет выбор клюшки. За пределами зон приземления склоны, пригорки или холмы в рафе и вокруг гринов учитываются рейтингом пункта „Восстанавливаемость и раф“, а не "Топография".

Следует оценить характер стойки игрока и особенности положения мяча в зонах приземления как для скрэтч-гольфиста, так и для богги-гольфиста. Определите перепад высот между грином и той зоной приземления, с которой будет выполняться подводящий удар на грин. Рассмотрите характер ожидаемого удара (например, легче сделать удар для положения мяча на восходящем склоне на расположенную выше цель, чем на такую же цель из положения мяча на нисходящем склоне).

Присваивайте значение, равное нулю, только для горизонтальных лунок пар-3 без перепада высот от площадки-ти до грина. Минимальное значение для лунок пар-4 и пар-5 составляет один балл. Используйте строку „Почти ровень с фервеем“ только если перепад высот от зоны приземления для подводящего удара на грин составляет менее 10 ярдов. Например, строку „Почти ровень с фервеем“ следует использовать, если восходящая или нисходящая лунка имеет перепад в 8 футов от площадки-ти до грина.

б. Таблица рейтингов „Топография“

В данной таблице приведены рейтинги как для скрэтч-гольфиста, так и для богги-гольфиста. Используйте данную таблицу для определения значения скрэтч-рейтинга, а затем повторно введите данные в таблицу, чтобы определить значение богги-рейтинга. Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-4 вторым ударом, то применяйте принципы, используемые при оценке лунок пар-5 для определения значений богги-рейтинга.

Таблица рейтингов „Топография“ - мужчины и [женщины]						
Перепад высот (в футах) от зоны подводящего удара до грина		Стойка или то, как лежит мяч, в зоне приземления				
Восходящий	Нисходящий	Пар-3 Лунка	Незначительная проблема	Умеренно неудобно	Значительно неудобно	Экстремально неудобно
Почти на уровне фервея		0	+1	3	4	5
+10	-10	+1	2	4	5	6
+20	-20	2	3	5	6	7
+30	-30	3	4	6	7	8
+40 или больше	-40 или больше	4	5	7	8	9

с. Лунки пар-3

Используйте левую колонку „Стойка или положение“ (лунка пар-3) и определяйте рейтинг пункта „Топография“ на основе перепада высот между площадкой-ти и грином. Для лунок, на которых богги-гольфист не в состоянии достичь грина первым ударом, определяйте рейтинг пункта „Топография“ как на лунках пар-4.

д. Лунки пар-5 (три удара до грина)

Для ударов из одной зоны приземления в другую используйте верхнюю строку („Почти вровень с фервеем“) и определяйте рейтинг пункта „Топография“ только на основании трудности стойки игрока и положения мяча. Определяйте рейтинг подводящего удара на грин так же, как для лунок пар-4. Определите рейтинги для каждой отдельной зоны приземления и используйте наибольшее значение рейтинга.

2. „Фервей“

а. Общие положения

Показатель „Фервей“ является оценкой того, насколько трудно обеспечить нахождение мяча на фервее между площадкой-ти и грином. Рейтинги пункта „Фервей“ основаны на ширине фервея во всех зонах приземления, на общей длине лунки, расположенных поблизости деревьев, преградах и наказывающем рафе.

Минимальное значение рейтинга „Фервей“ для лунок пар-4 и пар-5 составляет 1 балл. На лунках пар-3 не бывает рейтинга по пункту „Фервей“ даже если богги-гольфист не может достичь центра грина первым ударом. Если игрок не может достичь фервея ударом с площадки-ти и область перед фервеем представляет собой серьезную проблему (например, там находится вода, экстремальный раф и т.д.), то определяйте рейтинги лунки в соответствии с процедурой, описанной в Разделе 4-6 (см. стр. 14).

б. Таблица рейтингов „Фервей“

В данной таблице приведены рейтинги как для скрэтч-гольфиста, так и для богги-гольфиста. Значения основаны на фервеях, которые, в целом, горизонтальны и находятся в хорошем состоянии. Определите ширину фервея в зоне приземления скрэтч-гольфиста и подставьте это значение в таблицу. Повторно введите данные в таблицу, используя ширину фервея в зоне приземления для богги-гольфиста.

Таблица рейтингов „Фервей“ - мужчины и [женщины]						
Длина лунки (в ярдах)	Ширина фервея (в ярдах)					
	> 50 [> 45]	40 - 50 [35 - 45]	30 - 39 [30 - 34]	25 - 29 [25 - 29]	20 - 24 [20 - 24]	<20 [< 20]
<340 [<270]	1	1	2	3	4	6
340 - 379 [270 - 309]	1	2	3	3	5	7
380 - 425 [310 - 355]	2	3	4	4	6	8
> 425 [> 355]	2	3	4	5	7	9

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(L) Недобивание*	-1	Если игрок недобивает (вынужденно или намеренно).
(W) Ширина*	+1 или +2	Если ширина фервея эффективно понижается в связи с (1) изгибом лунки; (2) нависающими ветвями деревьев; (3) таким рельефом или наклоном, что удар следует выполнять в определенную сторону; (4) серьезными затрудняющими элементами на одной из сторон (плотные деревья, глубокие бункеры, близкая водная преграда, зона за пределами поля или экстремальный раф); (5) тем, что ни одна из зон приземления удара не видна с площадки-ти и трудно определить линию игры.
	или -1	Если ширина фервея эффективно увеличивается в связи со склонами или холмами по краям границы фервея, от которых мячи будут отскакивать обратно на фервей.
	или -1 или -2	Если имеется узкая зона приземления (приводит к большому табличному значению), где удары можно из рафа делать так же удачно, как с фервея.
(U) Неудачно	+1	Если состояние дерна плохое (если только на протяжении всего сезона не действуют правила о предпочтительных положениях мяча).

(Только для богги-рейтингов)

(O) Загорожено*	+1 или +2	Если изгиб лунки требует удара с площадки-ти на расстояние более 200 [150] ярдов, чтобы на следующем ударе ничто не заслоняло бы удар на грин.
-----------------	-----------	--

d. Лунки пар-3

Рейтинги пункта „Фервей“ не применимы (вычеркните символом „X“ блок „Фервей“ из Бланка № 1). На лунках, где богги-гольфист не в состоянии достичь грина первым ударом, области непосредственно перед грином учитываются для богги-гольфиста рейтингом пункта „Восстанавливаемость и раф“. (См. Раздел 8-8f).

е. Лунки пар-5 (три удара до грина)

Определите рейтинги для каждой отдельной зоны приземления (табличные значения плюс корректировки) и используйте наибольшее значение рейтинга.

3. „Грин как мишень“

а. Общие положения

Фактор „Грин как мишень“ является оценкой трудности попадания на грин подводящим ударом. В первую очередь следует учитывать размер цели, длину удара, то, насколько хорошо грин удерживает мяч, и трудность нормальных расположений лунок.

Для определения длины подводящего удара следует вычесть из общей длины лунки расстояние, которое покрыл игрок после первого или второго удара (см. таблицу длин ударов на стр. 10). Принимайте во внимание факторы, которые изменяют длину удара с площадки-ти и второго удара, такие как недобивание, качение мяча и т.п. Можно также уделить внимание преобладающим ветрам и перепадам высот, влияние которых может оказаться настолько значительным, чтобы перейти в соседнюю строку (выше или ниже) таблицы рейтингов (см. Разделы 8-8 и 11).

Если подводящий удар попадает в переходную зону, используйте нижнюю строку таблицы рейтингов „Грин как мишень“ (Переходная зона). Данное табличное значение может быть скорректировано на один балл в большую или меньшую сторону, если центр грина оказывается ближе к передней или к задней части переходной зоны. С другой стороны, промерщик может использовать средневзвешенную величину для значений рейтингов, соответствующих длинному и короткому подводящему удару (см. Раздел 4-3).

Минимальное значение рейтинга пункта „Грин как мишень“ составляет 2 балла.

б. Таблица рейтингов „Грин как мишень“

Данная таблица содержит рейтинги как для скрэтч-гольфистов, так и для богги-гольфистов, для ударов различной длины на гринь различных размеров. Введите данные в таблицу с левой стороны для определения рейтинга скрэтч-гольфиста и повторно введите данные в таблицу с правой стороны для определения рейтинга богги-гольфиста. Богги-рейтинги обычно отличаются от скрэтч-рейтингов.

Табличные значения основаны на таких гринах, которые (1) являются в основном плоскими, (2) имеют среднюю твердость, (3) являются в основном круглыми или овальными по форме. Эффективный диаметр круглого или овального грина является средней арифметической величиной его ширины и глубины. Для грина, представляющего собой вытянутый овал, одно из измерений которого превышает другое в два и более раз, используйте в качестве эффективного диаметра грина средневзвешенную величину (см. примеры А и В на стр. 49).

При определении эффективного диаметра куполообразного грина следует игнорировать ту часть грина, откуда мяч будет скатываться, если его попытаться туда установить.

Эффективный диаметр грина причудливой формы или ярусного грина может быть получен путем наложения гринов, представляющих собой две и более окружности (или овала), которые охватывали бы основные области размещения лунок; после этого следует усреднить диаметры таких окружностей (овалов). Эту концепцию окружности следует применять в первую очередь к таким гринам, которые не могут быть описаны средним диаметром, или если игрок не может сделать патт из одной части грина в обычно используемое место размещения лунок на другой части грина (см. дальнейшие пояснения и примеры на стр. 49 - 50).

Для большего удобства в ссылках на эффективный диаметр грина колонки содержат номера с (1) по (7).

Таблица рейтингов „Грин как мишень“ - мужчины и [женщины] (Считается, что грин в основном плоский и имеет среднюю твердость)								
Длина удара Скрэтч- гольфиста (ярды)	Эффективный диаметр грина (в ярдах)							Длина удара Богги- гольфиста (ярды)
	(7) > 36	(6) 32-36	(5) 27-31	(4) 22-26	(3) 18-21	(2) 13-17	(1). <13	
<60 [<30]	2	2	2	2	2	2	2	<30 [≤ 20]
60-79 [30-49]	2	2	2	3	3	4	4	30-44 [21-34]
80-99 [50-69]	2	2	3	3	4	4	4	45-59 [35-49]
100-119 [70-89]	2	2	3	4	4	4	5	60-74 [50-64]
120-139 [90-109]	2	3	4	4	4	5	6	75-89 [65-79]
140-159 [110-129]	2	3	4	4	5	6	7	90-109 [80-94]
160-179 [130-149]	3	3	4	5	6	7	7	110-129 [95-104]
180-199 [150-169]	3	4	5	5	6	7	8	130-149 [105-114]
200-219 [170-184]	3	4	5	6	7	8	9	150-164 [115-124]
220-240 [185-200]	4	5	6	7	8	8	9	165-180 [125-140]
> 240 [> 200]	4	5	6	7	8	9	10	> 180 [> 140]
50/50 Значение рейтинга для переходной зоны	3	3,5	4	4,5	5	5 или 5,5	5,5 или 6	50/50 Значение рейтинга для переходной зоны

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(V) Видимость*	+1	Если можно видеть менее половины поверхности грина.
	или +2	Если предстоит "слепой" удар на грин (т.е. не видна макушка флажка).
(O) Загорожено*	+1	Если подход к грину загорожен деревом, которое расположено перед грином или нависает над ним.
(T) Ярусы	+1	Если грин является ярусным (см. определение в Разделе 3).
(F) Твердость	+1	Если грин является необычно твердым (т.е. трудно воткнуть в его поверхность подставочку-ти)
	или -1	Если грин является необычно мягким (т.е. очень легко воткнуть в его поверхность подставочку-ти).

d. Лунки пар-3

Если богги-гольфист не в состоянии достичь грина первым ударом и нет области с дополнительными возможностями, используйте показатель "Грин как мишень" для скрэтч-гольфиста и добавьте два балла. (См. Раздел 4-6 „Богги-гольфист не в состоянии сыграть лунку“).

Грины причудливой формы - объяснение и примеры

Эффективный диаметр гринов „причудливой формы“ не может быть определен как средняя величина ширины и глубины.

В некоторых случаях одно измерение имеет больший вес, чем другое. В других случаях применяется „концепция окружности“.

Длинный и узкий грин следует оценивать согласно примерам А и В ниже.

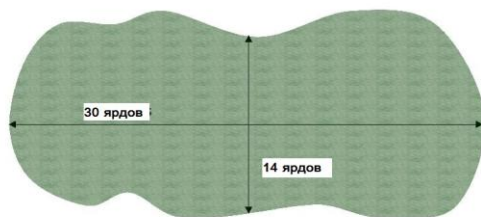
„Концепция окружности“ предполагает наложение окружностей (или овалов) различных размеров на грин необычной формы, а затем определение средневзвешенного значения диаметров окружностей (или овалов) для получения эффективного диаметра грина (ЭДГ).

Концепцию окружности следует применять, если игрок не может сделать патт из одной части грина на другую (см. примеры C, D и E). Необходимо учитывать наиболее часто используемые места размещения лунок и исходить из предположения, что эти места располагаются не ближе четырех ярдов от края грина.

Не следует использовать концепцию окружности на ярусных гринах, если патты с одного яруса на другой не представляют проблем (например, если показание Стимпметра составляет 8'5" или меньше либо если не очень сложен переход с одного яруса на другой - см. пример F).

Если есть какие-либо сомнения, то не следует использовать „концепцию окружности“.

А.

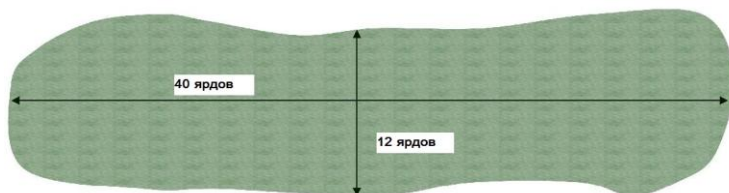


Если одно измерение более чем в два раза больше другого (но меньше или равно, чем в три раза), то сложите два коротких измерения и одно длинное и поделите сумму на три. Не следует использовать „концепцию окружности“.

Грин составляет 14 метров в глубину и 30 метров в ширину.

$$\text{ЭДГ} = (14 + 14 + 30) / 3 = 19$$

В.

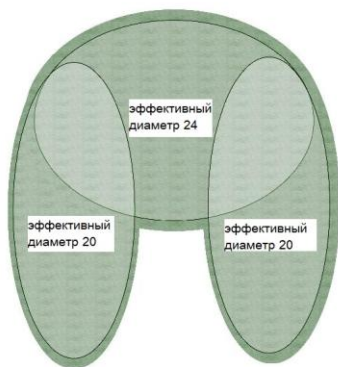


Если одно измерение более чем в три раза больше другого, то сложите три коротких измерения и одно длинное и поделите сумму на четыре. Не следует использовать „концепцию окружности“.

Грин составляет 12 метров в глубину и 40 метров в ширину.

$$\text{ЭДГ} = (12 + 12 + 12 + 40) / 4 = 19$$

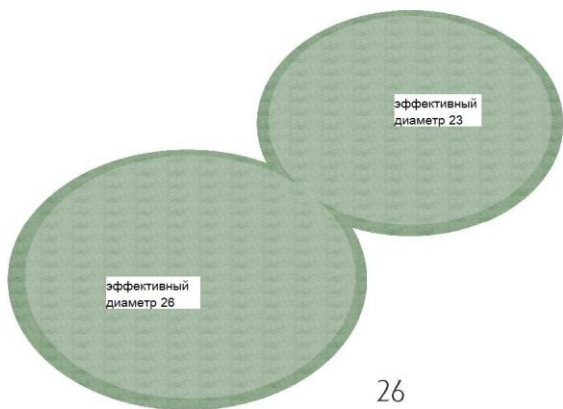
C.



$$\begin{array}{r} 24 \\ 20 \\ +20 \\ \hline 64 \div 3 = 21 \text{ в среднем} \end{array}$$

Благодаря причудливой форме этого грина следует применить концепцию окружности. Если нормальные места расположения лунок распределены равномерно, то можно использовать среднюю арифметическую величину. Если один фрагмент грина используется чаще других, то можно использовать средневзвешенную величину (см. пример E).

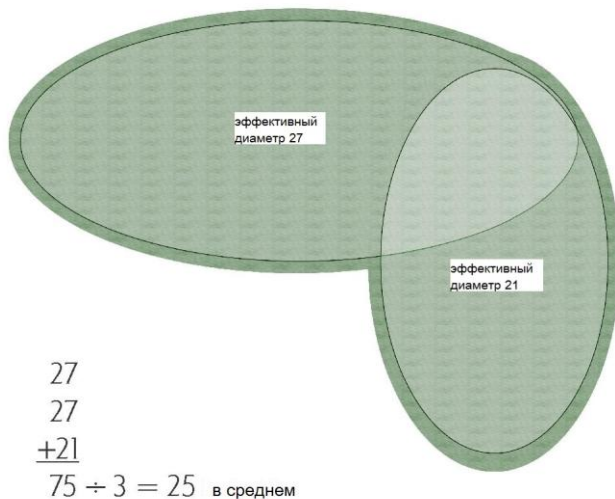
D.



$$\begin{array}{r} 26 \\ +23 \\ \hline 49 \div 2 = 25 \text{ в среднем} \end{array}$$

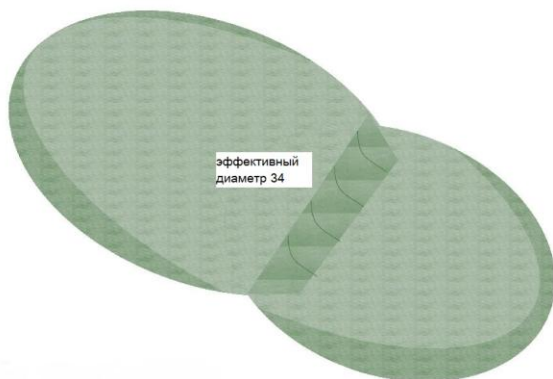
Здесь явно имеются два сравнительно равных фрагмента грина, не позволяющие игроку делать патт с одного фрагмента на другой.

Е.



Этот грин причудливой формы включает маленький фрагмент, который используется только примерно в 33% случаев. Соответственно, больший фрагмент имеет весовой коэффициент 67%.

Ф.



Этот ярусный грин лучше всего может быть описан средним диаметром (а не двумя окружностями) и применением корректировки „(Т) Ярусы“.

4. „Восстанавливаемость и раф“

а. Общие положения

„Восстанавливаемость и раф (ВиР)“ является оценкой вероятности промаха при ударе с площадки-ти в зону приземления или при ударе на грин и оценкой трудности возвращения мяча в игру в случае такого промаха или промахов. Следует уделить внимание тому, насколько трудно направить мяч ударом из окрестностей грина близко к лунке. Необходимо учесть трудность грина как мишени (отражаемого рейтингом пункта „Грин как мишень“), подъемы и спуски вокруг грина, холмы вдоль фервея и вокруг грина, виды и высоту подстрижки трав, составляющих раф, прочие условия, такие как песчаные дюны, неухоженные зоны (помимо бункеров), подлесок, хрустальная травка, пальметто, утрамбованная земля, корни деревьев, топкие места, камни, лава, пустыня, вереск и утесник. Также учитывайте разницу высоты рафа в определенных зонах приземления по сравнению с высотой рафа в целом (если такое имеет место).

Раф из травы прохладного сезона выше 6" [5"] в длину {4 "[3"] для травы теплого сезона}, подлесок деревьев или другие факторы, перечисленные выше, которые делают вероятной потерю мяча или значительные трудности в дальнейшей игре, следует учитывать в рейтингах данной категории, а также в категории „За пределами поля / Экстремальный раф“. Для подготовленных „неухоженных зон“ можно учитывать рейтинги как „Бункеры“, а также как „Восстанавливаемость и раф“. Если водная преграда заслуживает корректировки „(S) Окружено“ в +2 или +3 балла, то следует считать рейтинги по пункту „Восстанавливаемость и раф“ равно как и в категории „Водная преграда“. При определении наличия корректировок „(I) Неравномерно*“, „(M) Холмы*“ или „(R) Подъемы и спуски“ общее правило заключается в том, чтобы оценивать объекты в пределах 10 ярдов от края грина. Минимальное значение рейтинга пункта „Восстанавливаемость и раф“ составляет 1 балл.

б. Таблица рейтингов „Восстанавливаемость и раф“

В данной таблице приведены рейтинги как для скрэтч-гольфиста, так и для богги-гольфиста. Учитываются как травы прохладного сезона, так и травы теплого сезона (см. *Определения, стр. 6*). Высота стрижки травы теплого сезона приводится в {фигурных скобках}. Таблица предполагает, что подъемы и / или спуски вокруг грина составляют 5 футов или меньше. Определите скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг пункта „Грин как мишень“, чтобы установить степень вероятности того, что на игру будет влиять раф. Затем учтите общую высоту травы, составляющей раф для данного гольф-поля. Подставьте эти значения в таблицу, чтобы определить значения скрэтч-рейтинга и богги-рейтинга.

Введите данные в таблицу с левой стороны для скрэтч-рейтинга „Грин как мишень“, чтобы определить значение скрэтч-рейтинга „ВиР“. Повторно введите данные в таблицу с правой стороны для богги-рейтинга „Грин как мишень“, чтобы определить значение богги-рейтинга „ВиР“.

Таблица рейтингов „Восстанавливаемость и раф“ - мужчины и [женщины]							
(Считается, что подъемы и / или спуски вокруг грина составляют 5' или меньше)							
Рейтинг "Грин как мишень" скрэтч-гольфиста	Средняя высота рафа (в дюймах) - вида травы прохладного сезона (вид травы теплого сезона приведен в {скобках})						Рейтинг "Грин как мишень" богги-гольфиста
	До высоты стрижки и фервея	< 2" {< 1'}	2" to 3" {от 1" до 2"} [от 2" до 2½"] [{от 1" до 1½"}]	>3" до 4" {>2" до 3"} [>2½" до 3½"] [{>1½" до 2"}]	>4" до 6" {>3" до 4"} [>3½" до 5"] [{>2" до 3"}]	> 6" {> 4"} [> 5"] [{> 3"}]	
2 или 3	1	1	3	4	6	7	2
4	1	2	4	5	7	8	3
5 или 6	2	3	5	6	8	9	4 или 5
7 или 8	3	4	6	7	9	10	6 или 7
9 или 10	4	5	7	8	10	10	от 8 до 10

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(L) Недобивание*	-1	Если игрок недобивает (вынужденно или намеренно).
(I) Неравномерно*	+1	Если раф является неравномерным: раф вблизи зоны приземления или раф, вплотную граничащий с грином,

		является гораздо более серьезными, чем раф на гольф-поле (например, на 2 "{1}" больше по высоте по сравнению с рафом на гольф-поле).
	или -1	Если раф является неравномерным: раф вблизи зоны приземления или раф, вплотную граничащий с грином, является гораздо менее серьезными, чем раф на гольф-поле (например, на 2 "{1}" короче или если раф вокруг грина имеет области, подстриженные до высоты фервея, приводит к более легким восстанавливающим ударам).
(M) Холмы*	+1	Если покрытые травой холмы или впадины присутствуют вблизи зоны приземления или в области, вплотную граничащей с грином. Учитывайте их количество, размещение и степень сложности (высоту рафа, наличие проблем для стойки игрока и положения мяча).
(R) Подъемы / спуски	+1	Если более ½ окружности грина (за исключением бункеров) граничит вплотную с областью подъемов и / или спусков более 5'.
	или +2	Если более ½ окружности грина (за исключением бункеров) граничит вплотную с областью подъемов и / или спусков более 10'.
(S) Окружено	+1	Если к пункту „Водная преграда“ была применена корректировка „(S) Окружено“ в +2 балла.
	или +2	Если к пункту „Водная преграда“ была применена корректировка „(S) Окружено“ в +3 балла.
(U) Неудачно	+1	Если более ½ окружности грина (за исключением бункеров) граничит вплотную с наклонной поверхностью, подстриженной до высоты фервея, в результате чего незначительные промахи ударов на грин приводят к значительному укатыванию мячей в сторону и к более трудным восстанавливающим ударам.
	или +1	Если вблизи от грина находятся обширные районы утрамбованной земли.
(2) Дважды на лунке	+1	Если высота рафа, граничащего вплотную с двумя или более зонами приземления на лунке пар-5 (три удара до грина), составляет по меньшей мере высоту 4"[3 ½"] {3" [2"]} для травы теплого сезона}.
<i>(Только для богги-рейтингов)</i>		
(C) Перебивание*	от +1 до +4	Если для попадания в цель требуется перебить мяч через раф (но не через воду, зону за пределами поля или экстремальный раф), то см. таблицу ниже:

Таблица корректировок на перебивание богги-гольфистом - мужчины и [женщины]				
Расстояние до цели летом (в ярдах)	Средняя высота рафа (в дюймах) - вида травы прохладного сезона (вид травы теплого сезона приведен в {скобках})			
	<2" {<1"} [то же]	от 2" до 3" {от 1" до 2"} [от 2" до 2½"] {от 1" до 1½"}]	>3" до 4" {>2" до 3"} [>2½" до 3½"] {>1½" до 2"}]	>4" до 6" {>3" до 4"} [>3½" до 5"] {>2" до 3"}]
от 100 до 160 [от 70 до 120]	0	0	+1	+2
> 160 [> 120]	0	+1	+3	+4

- (3) Пар-3 +1 Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-3 первым ударом, а зона перед грином имеет ширину не менее 20 ярдов и подстрижена до высоты фервея.
- или +2 Если богги-гольфист не может достичь грина лунки пар-3 первым ударом, а зона перед грином имеет ширину менее 20 ярдов и подстрижена до высоты фервея, либо если такой зоны перед грином нет.

d. Лунки пар-3

На лунке пар-3, где богги-гольфист не в состоянии достичь грина одним ударом, определяйте рейтинг для области непосредственно перед грином согласно пункту "Восстанавливаемость и раф" с применением корректировки „(3) Пар-3“. Кроме того, пользуйтесь корректировкой „(3) Пар-3“, если богги-гольфист недобивает мяч. Рейтинги по пункту „Грин как мишень“ следует определять на основе короткого подводящего удара или, если уместна концепция переходной зоны, с помощью усредненных рейтингов длинного и короткого подводящих ударов (см. Раздел 4-3).

e. Лунки пар-5 (три удара до грина)

Дополнительные удары, необходимые на лунке пар-5 (три удара до грина), предоставляют скрэтч-гольфисту и богги-гольфисту дополнительные возможности для попадания в проблемные ситуации. Могут потребоваться дополнительные корректировки табличных значений для таких ситуаций, связанных с дополнительными ударами. Это относится к корректировкам „(L) Недобивание“ (например, два недобивания дадут (-2) балла), „(M) Холмы*“ и „(I) Неравномерно*“. Для богги-гольфиста корректировка „(C) Перебивание*“ также является суммирующей. Все остальные корректировки применяются к лунке в целом.

5. „Бункеры“

a. Общие положения

Более важно учитывать размер бункеров и их близость к области цели, а не просто количество бункеров. Оцените, насколько бункеры уменьшают размер зоны приземления как для удара с площадки-ти, так и для подводящего удара на грин. Оцените трудность возвращения мяча из бункеров, влияющих на игру (например, гораздо легче играть из бункеров у фервеев с утрамбованным песком, чем с мягким и рыхлым песком; легче играть из бункеров без губы или передней стенки, чем с губами и сложными передними стенками).

Для так называемых „неухоженных зон“ рейтинги определяются, как для „Бункеров“, равно как и в категории „Восстанавливаемость и раф“, хотя в соответствии с Правилами гольфа они считаются „основной частью поля“. Для поросших травой впадин, даже если они когда-то были бункерами, рейтинги определяются только согласно пункту „Восстанавливаемость и раф“.

Бункеры, расположенные в пределах 20 ярдов от зоны приземления, считаются находящимися „вблизи“ от зоны приземления. Шириной зоны приземления является ширина фэрвея, она включает в себя все области, куда мяч ударяется и куда он катится при нормальных условиях.

Бункеры, расположенные в пределах 10 ярдов от края грина, обычно считаются вплотную граничащими с грином.

Когда в игре находится много бункеров различной глубины, начните с определения рейтингов самых глубоких, но уточните такой рейтинг, оценив, какие из бункеров чаще вступают в игру и насколько трудно возратить в игру мяч из них, после этого, если это необходимо, понизьте первоначальные оценки.

Присваивайте значение, равное нулю, если на лунке не существует бункеров ни около фэрвея, ни рядом с грином (т.е. если бункеров нет в пределах 60 [50] ярдов от линии игры или от центра грина). Если табличное значение отсутствует (т.е. если нету бункеров у грина), но бункеры у фэрвея на лунке существуют, то определяйте рейтинги следующим образом:

Скрэтч-гольфист и богги-гольфист. Минимальное значение рейтинга пункта „Бункеры“ составляет 1 балл. Применяйте соответствующие корректировки (например, „(Е) Экстремально“ и т.д.) только в случае, если бункеры у фэрвея находятся „вблизи“ (в пределах 20 ярдов) от зоны приземления.

в. Таблица рейтингов „Бункеры у грина“

В данной таблице приведены рейтинги для бункеров у грина средней трудности (т.е. глубиной от 3 [2] футов или меньше), вплотную граничащих с грином. Таблица основана на том, какая часть грина вплотную граничит с бункерами, и на рейтингах пункта „Грин как мишень“ как для скрэтч-гольфиста, так и для богги-гольфиста.

Для лунок пар-4 и пар-5 таблица предполагает существование бункеров вблизи (в пределах 20 ярдов) от зоны приземления на фэрвее для скрэтч-гольфиста и в любом месте вдоль линии игры для богги-гольфиста.

Введите данные в таблицу с левой стороны для определения скрэтч-рейтинга. Повторно введите данные в таблицу с правой стороны для определения богги-рейтинга.

Таблица рейтингов „Бункеры у грина“ - мужчины и [женщины] (Считается, что около зоны приземления на фэрвее имеется бункер (бункеры) и глубина бункеров составляет 3 [2] фута или меньше)					
Рейтинг "Грин как мишень" скрэтч- гольфиста	Доля грина, вплотную граничащего с бункерами				Рейтинг "Грин как мишень" богги- гольфиста
	> 0 до $\frac{1}{4}$	> $\frac{1}{4}$ до $\frac{1}{2}$	> $\frac{1}{2}$ до $\frac{3}{4}$	> $\frac{3}{4}$	
2	1	2	2	3	-
3	2	2	3	4	2
4	2	3	4	5	3
5 или 6	3	4	5	6	4 или 5
7 или 8	4	5	6	7	6 или 7
9 или 10	4	6	7	8	от 8 до 10

с. *Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)*

(Q) Схождение*	+1	Если существует схождение затрудняющих элементов, потому что бункеры находятся в пределах 15 ярдов от центра зоны приземления на фервее с обеих сторон (это не применяется к ситуации у грина за исключением случаев, когда бункеры у грина можно одновременно считать бункерами у фервея).
	или +2	Если существует схождение затрудняющих элементов, потому что бункеры находятся в пределах 10 ярдов от центра зоны приземления на фервее с обеих сторон (это не применяется к ситуации у грина за исключением случаев, когда бункеры у грина можно одновременно считать бункерами у фервея).
(C) Перебивание*	+1	Если игроку необходимо перебить бункер у грина, который заслоняет более половины грина (при этом рейтинг „Грин как мишень“ для скрэтч-гольфиста должен быть равен 5 баллам или больше, но значение этого рейтинга может быть любым для богги-гольфиста).
	или +1	Если игроку необходимо перебить бункеры, чтобы попасть в зону приземления на фервее (при этом для скрэтч-гольфиста бункеры должны находиться рядом с зоной приземления на фервее, а для богги-гольфиста могут находиться в любом месте вдоль линии игры).
(E) Экстремально	+1 или +2	Если выбивание мяча из бункера в форме горшка, из бункеров у фервея глубиной по крайней мере в 6 '[5]' или из других бункеров с необычными свойствами связано с экстремальными трудностями (например, экстремальный раф мешает свингу или блокирует возвращающий удар, стенки бункера выложены железнодорожными шпалами или утрамбованным дерном, огромный бункер или последовательность бункеров на линии игры требует выполнения дальних ударов из бункера через песок на грин и т.п.).
(D) Глубина	от +1 до +4	Если глубина бункера у грина составляет более 3 [2] футов. Рассмотрите их количество, размещение и сложность возвращения из них в игру, см. следующую таблицу:

Таблица корректировки (D) "Глубина" для бункеров у грина - мужчины и [женщины]				
Глубина бункера (футов)				
3' [2'] или меньше	> 3' [> 2']	> 6' [> 5']	> 10' [> 8']	> 15' [> 12']
0 (предполагается)	+1	+2	+3	+4

(N) Нет	-1	Если на лунке с двумя (или более) ударами до грина отсутствуют бункеры у фервея где-либо вдоль линии игры для богги-гольфиста либо вблизи зоны приземления (в пределах 20 ярдов от нее) для скрэтч-гольфиста.
	или -1	Уменьшайте табличное значение на один балл для лунок пар-3 (поскольку на лунках пар-3 не бывает „фервеев“). Это может не применяться к богги-гольфисту, которые не в состоянии достичь грина первым ударом.
(2) Дважды на лунке	+1	Если имеются бункеры у фервея вблизи (в пределах 20 ярдов) от двух или более зон приземления на лунках пар-5 (три удара до грина).

d. Лунки пар-3

Если богги-гольфист не в состоянии достичь грина первым ударом, то бункеры у грина могут считаться бункерами у „фервея“, даже хотя у лунок пар-3 не бывает „фервеев“. В противном случае, уменьшайте табличное значение для лунок пар-3 на один балл (т.е. применяйте корректировку „(N) Нет“).

e. Лунки пар-5 (три удара до грина)

Дополнительные удары, необходимые на лунке пар-5 (три удара до грина), предоставляют скрэтч-гольфисту и богги-гольфисту дополнительные возможности для попадания в бункеры, если они имеются у каждой из зон приземления. Могут потребоваться дополнительные корректировки табличных значений для таких ситуаций, связанных с дополнительными ударами. Два удара, оба из которых должны перебить через бункеры или оба должны приземлиться на узком фервее, "зжатом" между двумя бункерами, могут потребовать применения двух корректировок „(C) Перебивание*“ или „(Q) Схождение*“ соответственно (например, два перебивания дадут +2 балла). Все остальные корректировки применяются к лунке в целом.

6. „За пределами поля / Экстремальный раф“

a. Общие положения

Определение рейтингов для случая зоны за пределами поля зависит от близости границы поля к центру зоны приземления или к центру грина. Раф из травы прохладного сезона выше 6" [5"] в длину {4 "[3"] для травы теплого сезона}, подлесок деревьев или другие факторы, такие как песчаные дюны (не бункеры), хрустальная травка, пальметто, корни деревьев, камни, лава, пустыня, вереск, утесник и др., также предполагают определение рейтинга по данной категории,

потому что мяч, попавший в такой „экстремальный раф“, скорее всего будет потерян или будет практически неиграемым. Рейтинги таких областей могут также определяться в соответствии с пунктом „Восстанавливаемость и раф“. Если для мужчины рейтинг категории „Пустыня“ для богги-гольфиста имеет значение выше среднего, то следует также определить рейтинг и по пункту „За пределами поля / Экстремальный раф“.

Если зоны за пределами поля или экстремального рафа существуют одновременно у зоны приземления удара с площадки-ти и около грина, то вероятность мяча оказаться за пределами поля или в рафе оказывается гораздо больше, чем если бы ситуация существовала только в одной из указанных областей. Из этого следует, что если граница поля существует вдоль всей длины лунки, то граница будет влиять на игру на лунке пар-5 чаще, чем на лунке пар-4, а на лунке пар-4 чаще, чем на лунке пар-3. Зоны за пределами поля или экстремального рафа вблизи от обеих сторон зоны приземления удара с площадки-ти или поблизости от задней части возвышенного грина считаются значительным элементом, затрудняющим игру.

Если мяч был направлен к границе, отмеченной белыми колышками, то он с большей вероятностью окажется за пределами поля, чем в результате аналогичного удара, направленного к забору или стене, обозначающим границу. Зона за пределами поля является более значительным фактором, если земля имеет склоны, направленные в сторону границы.

Присваивайте значение, равное нулю, если на лунке не существует зон за пределами поля или экстремального рафа (т.е. если таких зон нет в пределах 60 [50] ярдов от линии игры или от центра грина). Присваивайте значение рейтинга в 1 балл или больше, если зоны за пределами поля и / или экстремального рафа на лунке существуют.

b. Таблица рейтингов „За пределами поля / Экстремальный раф“

В данной таблице приведены значения рейтингов для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста для зон за пределами поля и для экстремального рафа, учитывающие длину удара и расстояние до границы / края рафа от центра зоны приземления или в случае, если зоны за пределами поля и экстремального рафа необходимо перебить, то длину удара, который требуется для того, чтобы безопасно перебить затрудняющий элемент (обычно с запасом в 10 ярдов).

Введите данные в таблицу с левой стороны для определения скрэтч-рейтинга. Повторно введите данные в таблицу с правой стороны для определения богги-рейтинга.

Вводите данные в таблицу дважды для одного и того же удара, если в ходе такого удара нужно перебить зону за пределами поля или зону экстремального рафа и одновременно избежать этих участков в зоне приземления или около грина, далее используйте более высокое значение.

Применяйте корректировку „(Y) Дважды на ударе*“, если это применимо.

Таблица рейтингов „За пределами поля / Экстремальный раф“ - мужчины и [женщины] (Все расстояния даны в ярдах)							
Длина удара скрэтч - гольфиста (до цели или чтобы безопасно перебить)	Рейтинг скрэтч - гольфиста перебить ЗПП/ЭР	Расстояние до пределов поля или экстремального рафа от центра целевой зоны приземления				Рейтинг богги - гольфиста перебить ЗПП/ЭР	Длина удара богги - гольфиста (до цели или чтобы безопасно перебить)
		40-60 [50]	30-39	20-29	< 20		
< 90 [< 70]	1	1	1	1	2	2	< 50 [< 40]
90 - 129 [70 - 99]	2	1	2	2	3	3	50 - 79 [40 - 69]
130 - 159 [100 - 124]	3	1	2	3	4	4 [5]	80 - 109 [70 - 84]
160 - 189 [125 - 149]	4	1	2	4	5	5 [6]	110 - 139 [85 - 99]
190 - 209 [150 - 174]	5 [6]	1	2	4	6	6 [8]	140 - 159 [100 - 114]
210 - 230 [175 - 190]	6 [8]	2	3	5	7	7 [9]	160 - 180 [115 - 130]
>230 [>190] (полный удар с ти)	Вынужденное недобивание †	2	4	6	8	Вынужденное недобивание †	> 180 [> 130] (полный удар с ти)

† Если при определении рейтингов гольф-полей на высоте в 2000 футов или выше необходимо определить, может ли игрок безопасно перебить элемент, затрудняющий игру, то предполагается, что длина полета мяча гольфиста составляет на 20 ярдов меньше общей длины удара с поправкой на высоту. (См. примечание в Разделе 11-5).

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(B) Отскок*	+1	Если существуют условия (например, дорожка для гольф-каров или склон), которые увеличивают вероятность того, что мяч отскочит в зону за пределами поля или в экстремальный раф. Не применяйте, если расстояние до центра целевой зоны приземления составляет менее 20 ярдов.
	или -1	Если существуют условия (например, дерево, забор или иной затрудняющий элемент), которые уменьшают вероятность того, что мяч отскочит или улетит в зону за пределами поля или в экстремальный раф.
(P) Процент*	%	Если пространство, занятое экстремальным рафом, содержит области, которые не являются экстремальными, или если пересечение зон за пределами поля или экстремального рафа является лишь частичным, или если условия меняются от сезона

к сезону, то для определения значения рейтинга данного удара можно использовать соответствующий процент от табличного значения.

(J) Безопасно*	-1	Если игрок может сыграть вдали от границы поля / экстремального рафа без опасности (это не относится к ситуации около грина). Используйте корректировку „(J) Безопасно*“, только если значение рейтинга (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
(Q) Схождение*	+1	Если имеет место схождение затрудняющих элементов, потому что зоны за пределами поля или экстремального рафа находятся в пределах 20 ярдов от центра зоны приземления на фэрвее с обеих сторон. Используйте корректировку „(Q) Схождение*“, если значение рейтинга (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
	или +2	Если имеет место схождение затрудняющих элементов, потому что зоны за пределами поля или экстремального рафа находятся в пределах 15 ярдов от центра зоны приземления на фэрвее с обеих сторон. Используйте корректировку „(Q) Схождение*“, если значение рейтинга (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
(Y) Дважды на ударе	+1	Если зоны за пределами поля или экстремального рафа участвуют в игре двумя разными способами в ходе одного удара (одновременно нужно их перебить и они граничат с целевой зоной приземления), и оба значения рейтингов (табличное значение плюс корректировки) составляют 5 баллов или больше, то добавьте 1 балл к рейтингу с более высоким значением.
(2) Дважды на лунке	+1 или +2	Если зоны за пределами поля или экстремального рафа участвуют в игре на двух или более ударах, а каждое отдельное значение рейтингов (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше, при том, что такие корректировки применялись к наибольшему значению для конкретного удара. Сложите все значения в 5 баллов или больше. Если сумма составит 11 баллов или меньше, примените корректировку +1, если составит 12 баллов или больше, то +2.

(Только для богги-рейтингов мужчин)

(A) Выше среднего	+1 или +2	Если богги-гольфист имеет рейтинг выше среднего по пункту „Пустыня“, то для значений 5 или 6 баллов применяйте корректировку (+1), а для значений от 7 до 10 баллов - (+2).
-------------------	-----------	---

7. „Водные преграды“

а. Общие положения

Определение рейтингов для водной преграды зависит от ее расстояния до зоны приземления или до грина, а в случае преграды, пересекающей лунку, от проблем, связанных с перебиванием преграды. Рейтинг водной преграды должен применяться на любой лунке, на которой существует водная преграда или боковая водная преграда. Если клуб для того, чтобы ускорить игру, помечает экстремальный раф, подлесок, деревья или пустыню, как боковые водные преграды, хотя естественная вода там не присутствует, то группе по определению рейтингов следует игнорировать такую маркировку. Рейтинги нужно определять в соответствии с Правилами гольфа, и рейтинги областей должны соответствовать реальному положению вещей.

Если водная преграда заслуживает корректировки „(S) Окружено“ в +2 или +3 балла, то следует также считать рейтинги по пункту „Восстанавливаемость и раф“. Рассмотрите условия, которые при определении расстояния от края грина могут уменьшить или увеличить вероятность того, что водная преграда повлияет на игру (например, нисходящий склон может увеличить вероятность; промежуточный бункер может уменьшить вероятность).

Глубокая преграда, заполненная водой, из которой невозможно выполнить удар, может оказаться более трудной, чем преграда, обычно являющаяся сухой. Если земля наклоняется в сторону водной преграды, то значение преграды возрастает.

Присваивайте значение, равное нулю, если на лунке не существует воды (т.е. если ее нет в пределах 60 [50] ярдов от линии игры или от центра грина). Присваивайте значение рейтинга в 1 балл или больше, если водная преграда на лунке существует.

б. Таблица рейтингов „Водная преграда“

В данной таблице приведены значения рейтингов для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста для боковых и фронтальных водных преград, учитывающие длину удара и расстояние до границы водной преграды от центра зоны приземления или в случае, если водную преграду необходимо перебить, то длину удара, который требуется для того, чтобы безопасно перебить преграду (обычно с запасом в 10 ярдов).

Введите данные в таблицу с левой стороны для определения скрэтч-рейтинга. Повторно введите данные в таблицу с правой стороны для определения богги-рейтинга.

Вводите данные в таблицу дважды для одного и того же удара, если в ходе такого удара нужно перебить водную преграду и одновременно избежать ее сбоку в зоне приземления или около грина, далее используйте более высокое значение. Применяйте корректировку „(Y) Дважды на ударе*“, если это применимо.

Таблица рейтингов „Водная преграда“ - мужчины и [женщины]								
(Все расстояния даны в ярдах)								
Длина удара скрэтч -гольфиста (до цели или чтобы безопасно перебить)	Рейтинг скрэтч -гольфиста перебить водную преграду	Расстояние до боковой водной преграды от центра целевой зоны приземления					Рейтинг богги -гольфиста перебить водную преграду	Длина удара богги -гольфиста (до цели или чтобы безопасно перебить)
		40-60 [50]	30-39	20-29	15-19	< 15		
< 90 [< 70]	1	1	1	2	2	3	2	< 50 [< 40]
90 - 129 [70 - 99]	2	1	1	2	3	4	3	50 - 79 [40 - 69]
130 - 159 [100 - 124]	3	1	2	3	4	4	4	80 - 109 [70 - 84]
160 - 189 [125 - 149]	4	1	2	3	4	5	5	110 - 139 [85 - 99]
190 - 209 [150 - 174]	5 [6]	1	2	4	4	5	6 [7]	140 - 159 [100 - 114]
210 - 230 [175 - 190]	6 [8]	2	3	4	5	6	7 [9]	160 - 180 [115 - 130]
>230 [>190] (полный удар с ти)	Вынужденное недобивание †	2	3	4	5	7	Вынужденное недобивание †	> 180 [> 130] (полный удар с ти)

† Если при определении рейтингов гольф-полей на высоте в 2000 футов или выше необходимо определить, может ли игрок безопасно перебить элемент, затрудняющий игру, то предполагается, что длина полета мяча гольфиста составляет на 20 ярдов меньше общей длины удара с поправкой на высоту. (См. примечание в Разделе 11-5).

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(B) Отскок*	+1	Если существуют условия (например, дорожка для гольф-каров или склон), которые увеличивают вероятность того, что мяч отскочит в водную преграду. Не применяйте, если расстояние до центра целевой зоны приземления составляет менее 15 ярдов.
	или -1	Если существуют условия (например, дерево, забор или иной затрудняющий элемент), которые уменьшают вероятность того, что мяч отскочит или улетит в водную преграду.
(P) Процент*	%	Если водная преграда является очень узкой, или только частично граничит с зоной приземления, или является сухой большую часть времени, и оттуда может быть выполнен удар, или если пересечение воды является только частичным, то для определения значения

рейтинга данного удара можно использовать соответствующий процент от табличного значения.

(J) Безопасно*	-1	Если игрок может сыграть вдали от водной преграды без опасности (это не относится к ситуации около грина). Используйте корректировку „(J) Безопасно*“, только если значение рейтинга (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
(Q) Схождение*	+1	Если существует схождение затрудняющих элементов, потому что вода находится в пределах 20 ярдов от центра зоны приземления на фэрвее с обеих сторон (это не применяется к ситуации у грина - см. таблицу корректировок „(S) Окружено“). Используйте корректировку „(Q) Схождение*“, если значение рейтинга (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
	или +2	Если существует схождение затрудняющих элементов, потому что вода находится в пределах 15 ярдов от центра зоны приземления на фэрвее с обеих сторон (это не применяется к ситуации у грина - см. таблицу корректировок „(S) Окружено“). Используйте корректировку „(Q) Схождение*“, если значение рейтинга (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
(Y) Дважды на ударе*	+1	Если водная преграда участвует в игре двумя разными способами в ходе одного удара (одновременно нужно ее перебить и она граничит с целевой зоной приземления), и оба значения рейтингов (табличное значение плюс корректировки) составляют 5 баллов или больше, то добавьте 1 балл к рейтингу с более высоким значением.
(S) Окружено*	от +1 до +3	Если грин близко окружен водной преградой (при этом рейтинг „Грин как мишень“ для скрэтч-гольфиста должен быть равен 5 баллам или больше, но значение этого рейтинга может быть любым для богги-гольфиста), то используйте следующую таблицу:

Таблица корректировок для грина, окруженного водной преградой - мужчины и женщины				
Доля грина, граничащего с водной преградой	Близость водной преграды от края грина (в ярдах)			
	>20	от 11 до 20	от 5 до 10	<5
от 1/4 до 1/2	0	0	+1	+2 [†]
>1/2	0	+1	+2 [†]	+3 [†]
† Также примените корректировку „(S) Окружено“ для "ВиР"				

(2) Дважды на лунке +1 или +2

Если водные преграды участвуют в игре на двух или более ударах, а каждое отдельное значение рейтингов (табличное значение плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше, при том, что такие корректировки применялись к наибольшему значению для конкретного удара. Сложите все значения в 5 баллов или больше. Если сумма составит 11 баллов или меньше, примените корректировку +1, если составит 12 баллов или больше, то +2.

8. „Деревья“

а. Общие положения

Значение рейтинга для деревьев зависит от их размера и плотности, их удаления от центра зоны приземления или грина, от длины удара к этой цели и сложности возвращения мяча в игру. Кусты, пальметто, утесник, кактусы, карликовый дуб и подобные растения становятся деревьями, когда их высота начинает превышать 6 футов. Небольшое количество крупных и стратегически расположенных деревьев может заслуживать более высокого рейтинга, чем большое количество деревьев, которые оказывают меньшее влияние на игру.

Деревья, которые нависают над фервеем или иным образом уменьшают эффективную ширину фервея, также могут быть учтены при определении рейтингов в категории „Фервей“. Дерево, расположенное перед грином или нависающее над ним, также может быть учтено при определении рейтингов в категории „Грин как мишень“.

Присваивайте значение, равное нулю, если на лунке не существует деревьев (т.е. если их нет в пределах 60 [50] ярдов от линии игры или от центра грина). Присваивайте значение рейтинга в 1 балл или больше, если деревья на лунке существуют.

б. Таблица рейтингов „Деревья“

Определение рейтингов деревьев представляет собой двухстадийный процесс. Измерьте расстояние от центра зон приземления скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста до деревьев от их выступающих ветвей или оснований на уровне глаз или ниже.

Введите в таблицу рейтингов „Деревья“ данные о таком расстоянии и о длине удара в зону приземления. В таблице предполагается, что деревья представляют собой экстремальную проблему для возвращения оттуда мяча в игру скрэтч-гольфистом (оценка того, насколько хорошо богги-гольфист сможет вернуть из-под деревьев мяч в игру, не требуется, даже для определения богги-рейтинга).

Если сложность возвращения мяча в игру меньше экстремальной, то промерщик должен далее определить величину снижения рейтинга на возможность возвращения, которую следует применять к табличным значениям как для скрэтч-гольфистов, так и для богги-гольфистов следующим образом (числовые значения снижений рейтинга приведены в нижней части таблицы рейтингов „Деревья“):

- Небольшие проблемы

- скрэтч-гольфист может в большинстве случаев попасть на грин или рядом с ним (76-100%);
- скрэтч-гольфист может в большинстве случаев достичь следующей зоны приземления на фервее.

- Умеренные проблемы

- скрэтч-гольфист может в примерно в половине случаев попасть на грин или рядом с ним (26-75%);

- скрэтч-гольфист может направить мяч более, чем на половину расстояния до следующей зоны приземления на фервее.

- Значительные проблемы

- скрэтч-гольфист редко может попасть на грин или рядом с ним (1-25%);

- скрэтч-гольфист может направить мяч не более, чем на половину расстояния до следующей зоны приземления на фервее.

- Экстремальные проблемы

- скрэтч-гольфист не может попасть на грин или рядом с ним (0%);

- скрэтч-гольфист вынужен делать удар питч вбок.

Для рассмотрения проблемности возвращения мяча в игру необходимо учитывать следующие моменты:

- количество, высоту и плотность деревьев около зоны приземления;

- плотность листвы в середине игрового сезона;

- наличие низко висящих ветвей, которые повлияют на свинг;

- условия под деревьями, которые влияют на положение мяча;

- условия вдоль линии игры от деревьев (наличие на пути воды, бункеров и т.п.);

- длину удара, который требуется для игры из-под деревьев на грин;

- будет ли следующий удар направлен на грин или в иную зону приземления (*см. Решение 12-8b/1*).

Условия вдоль линии игры, связанные с деревьями, которые отличаются от условий в зоне приземления, оцениваются с помощью корректировки „(I) Неравномерно“.

Введите данные в таблицу с левой стороны для определения скрэтч-рейтинга. Повторно введите данные в таблицу с правой стороны для определения богги-рейтинга (помните, что числовые значения снижения рейтинга на возможность возвращения в игру в обоих случаях основывается только на способности скрэтч-гольфиста).

Таблица рейтингов „Деревья“ - мужчины и [женщины] (Все расстояния даны в ярдах; предполагаются экстремальные проблемы возвращения мяча в игру)							
Длина удара скрэтч- гольфиста	Расстояние до деревьев от центра целевой зоны приземления						Длина удара богги- гольфиста
	40-60	30-39	20-29	15-19	10-14	<10	
<90 [<70]	1	1	1	2	3	4	<50 [<40]
90-129 [70-99]	1	1	2	2	3	4	50-79 [40-69]
130-159 [100-124]	1	2	2	3	4	5	80-109 [70-84]
160-189 [125-149]	2	2	3	4	5	6	110-139 [85-99]
190-209 [150-174]	2	3	4	5	6	7	140-159 [100-114]
210-230 [175-190]	3	4	5	6	7	8	160-180 [115-130]
>230 [>190] (полный удар с ти)	4	5	6	7	8	9	>180 [>130] (полный удар с ти)
Табличные значения предполагают отсутствие возможности попасть на грин и необходимость питча вбок.							
Проблемы возвращения мяча в игру для скрэтч-гольфиста				Незначи- тельные	Умерен- ные	Значи- тельные	Экстре- мальные
				-4	-3 или -2	-1	0 (предпо- лагается)

с. *Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)*

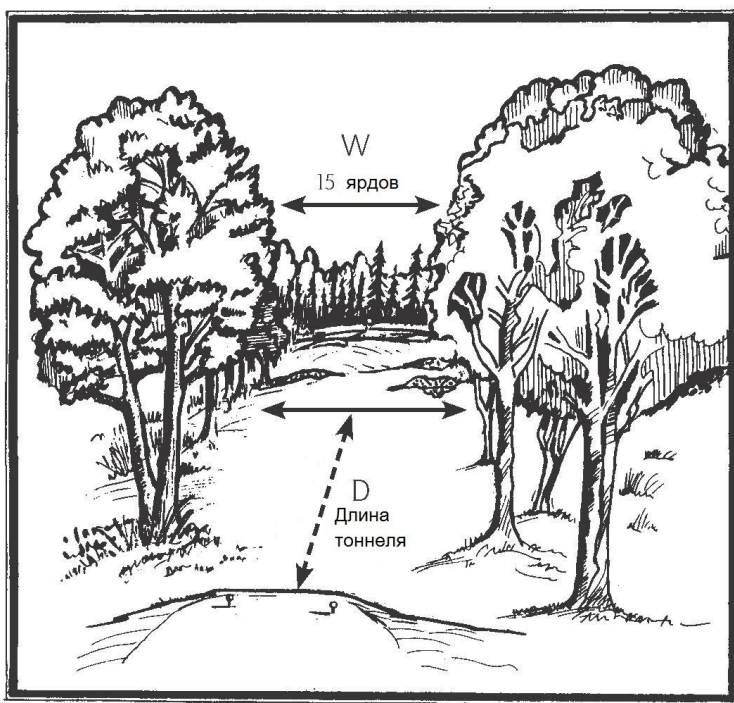
(О) Загорожено*	+1 или +2	Если деревья закрывают удар на цель (например, изгиб лунки требует удара с площадки-ти на расстояние более 200 [150] ярдов, чтобы на следующем ударе богги-гольфисту ничто не заслоняло бы удар на грин).
(I) Неравномерно*	+1 или +2	Если имеется значительно больше деревьев вдоль линии игры, чем в зоне приземления или у грина (не используйте, если применялась корректировка „Тоннель“).
	или -1	Если имеется значительно меньше деревьев вдоль линии игры, чем в зоне приземления или у грина.
(J) Безопасно*	-1	Если игрок может сыграть вдали от деревьев без опасности (это не относится к ситуации около грина). Используйте корректировку „(J) Безопасно*“, только если значение рейтинга (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.

(Q) Схождение*	+ 1	Если имеет место схождение затрудняющих элементов, потому что деревья находятся в пределах 20 ярдов от центра зоны приземления на фервее с обеих сторон. Используйте корректировку „(Q) Схождение*“ только если значение рейтинга (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
	или +2	Если имеет место схождение затрудняющих элементов, потому что деревья находятся в пределах 15 ярдов от центра зоны приземления на фервее с обеих сторон. Используйте корректировку „(Q) Схождение*“ только если значение рейтинга (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
	от +1 до +4	Если требуется пробить мяч через узкий тоннель. Значение корректировки зависит от ширины и длины тоннеля (см. таблицу „Тоннель“ ниже).
(2) Дважды на лунке	+1 или +2	Если деревья участвуют в игре на двух или более ударах, а каждое отдельное значение рейтингов (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше, при том, что такие корректировки применялись к наибольшему значению для конкретного удара. Сложите все значения в 5 баллов или больше. Если сумма составит 11 баллов или меньше, примените корректировку +1, если составит 12 баллов или больше, то +2.

Следующая таблица содержит указания на оценку „тоннеля“. Ширина („W“) определяет расстояние между выступающими ветвями деревьев в самой узкой части тоннеля. Расстояние („D“) показывает, насколько далеко находится точка, где существует тоннель (т.е. место, где измеряется „W“), от места, откуда выполняется удар. Оцените расстояние („D“) от места удара до тоннеля, а затем ширину тоннеля („W“). Корректировка рейтинга указана в нижней части таблицы.

До применения корректировок рейтингов из таблицы „Тоннель“ следует учитывать плотность листвы (удастся ли мячу проскочить через ветви деревьев), особенности зоны, где может упасть мяч, если попадет в деревья, и то, насколько хорошо скрэтч-гольфист сможет возвратит мяч в игру из этой зоны. Если возможен несложный удар под деревьями или поверх деревьев, уменьшите величину корректировки на один или два балла.

Таблица „Тоннель“ - мужчины и женщины					
Ширина ("W") (ярдов)	Расстояние до места удара ("D") (ярдов)				
2	<10	10-13	14-17	18-21	>21
4	<20	20-27	28-35	36-43	>43
6	<30	30-41	42-53	54-65	>65
8	<40	40-55	56-71	72-87	>87
10	<50	50-69	70-89	90-109	>109
12	<60	60-83	84-107	108-131	>131
14	<70	70-97	98-125	126-153	>153
16	<80	80-111	112-143	144-175	>175
18	<90	90-125	126-161	162-197	>197
20	<100	100-139	140-179	180-219	>219
22	<110	110-153	154-197	>197	
24	<120	120-167	168-215		
26	<130	130-181	>181		
28	<140	140-195			
30	<150	150-209			
32	<160	160-223			
34	<170	≥170			
Корректировка рейтинга	0	+1	+2	+3	+4



d. Лунки пар-3

Если богги-гольфист не в состоянии достичь грена первым ударом, то определите рейтинги деревьев как для первого, так и для второго удара, и используйте более высокое значение.

8А. „Пустыня“ (только для мужчин)

a. Общие положения

На гольф-полях, расположенных в пустыне, рейтинги фактора пустыни определяются вместо пункта „Деревья“ (либо, если существуют и деревья и пустыня, то в дополнение к пункту „Деревья“). Определение „пустыни“ см. в Разделе 3.

Значения рейтингов пункта „Пустыня“ основаны на размере и плотности растительности пустыни, на длине удара до зоны приземления (фервея или грена), на расстоянии до пустыни от центра фервея или грена, на длине удара, который требуется для перебивания пустыни, и на сложности возвращения мяча в игру из пустыни.

Присваивайте значение, равное нулю, если на лунке не существует пустыни (т.е. если ее нет в пределах 60 ярдов от линии игры или позади центра грена). Присваивайте значение рейтинга в 1 балл или больше, если пустыня на лунке существует.

b. Таблица рейтингов „Пустыня“

Определение рейтингов пункта „Пустыня“ представляет собой двухстадийный процесс. Рейтинги основаны на длине удара до зоны приземления и боковом расстоянии от пустыни до центра этой зоны или в случае пустыни, которую нужно перебить, длины удара, необходимого, чтобы безопасно перебить пустыню (обычно с запасом в 10 ярдов). Эти значения рейтингов следует далее понижать, принимая во внимание то, насколько трудно скрэтч-гольфисту выбить мяч из пустыни к следующей зоне приземления или на грин.

В таблице предполагается, что пустыня представляет собой экстремальную проблему для возвращения оттуда мяча в игру скрэтч-гольфистом (оценка того, насколько хорошо богги-гольфист сможет вернуть из пустыни мяч в игру, не требуется). Если сложность возвращения мяча в игру меньше экстремальной, то промерщик должен далее определить величину снижения рейтинга на возможность возвращения, которую следует применять к табличным значениям как для скрэтч-гольфистов, так и для богги-гольфистов следующим образом (числовые значения снижений рейтинга приведены в нижней части таблицы рейтингов „Пустыня“):

- Небольшие проблемы

- скрэтч-гольфист может в большинстве случаев попасть на грин или рядом с ним (76-100%);
- скрэтч-гольфист может в большинстве случаев достичь следующей зоны приземления на фервее.

- Умеренные проблемы

- скрэтч-гольфист может в примерно в половине случаев попасть на грин или рядом с ним (26-75%);
- скрэтч-гольфист может направить мяч более, чем на половину расстояния до следующей зоны приземления на фервее.

- Значительные проблемы

- скрэтч-гольфист редко может попасть на грин или рядом с ним (1-25%);
- скрэтч-гольфист может направить мяч не более, чем на половину расстояния до следующей зоны приземления на фервее.

- Экстремальные проблемы

- скрэтч-гольфист не может попасть на грин или рядом с ним (0%);
- скрэтч-гольфист вынужен делать удар питч вбок.

Для рассмотрения проблемности возвращения мяча в игру необходимо учитывать следующие моменты:

- плотность и густоту растительности в пустыне;
- опасность, которую представляют конкретные типы растений пустыни и их близость;
- условия между растениями пустыни, которые влияют на положение мяча;
- длину удара, который требуется для игры из пустыни на грин;
- будет ли следующий удар направлен на грин или в иную зону приземления (см. Решение 12-8b/1).

Введите данные в таблицу с левой стороны для скрэтч-гольфиста. Повторно введите данные в таблицу с правой стороны для определения богги-рейтинга.

Введите в таблицу данные дважды, если по ходу одного удара требуется перебить пустыню и она также граничит с зоной приземления или грином; к каждому значению следует применять снижение рейтинга на возможность возвращения в игру для скрэтч-гольфиста. Используйте наибольшее значение и используйте корректировку „(Y) Дважды на ударе*“, если это применимо.

Если на лунке существуют одновременно и деревья, и пустыня, то определите оба рейтинга и возьмите более высокое значение. Если оба рейтинга составляют 5 баллов или выше, то добавьте 1 балл.

Если богги-рейтинг (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше, то только для богги-гольфиста примените корректировку „(A) Выше среднего“ в пункте „За пределами поля / Экстремальный раф“..

Таблица рейтингов „Пустыня“ - только мужчины (Все расстояния даны в ярдах; предполагаются экстремальные проблемы возвращения мяча в игру)									
Длина удара скрэтч - гольфиста до цели или чтобы безопасно перебить	Рейтинг скрэтч - гольфис- та перебить пустыню	Расстояние до пустыни от центра целевой зоны приземления (фервея или грина)						Рейтинг богги - гольфиста перебить пустыню	Длина удара богги -гольфиста до цели или чтобы безопасно перебить
		40 - 60	30-39	20- 29	15-19	10-14	<10		
< 90	1	1	1	1	2	3	4	2	< 50
90 - 129	2	1	1	2	2	3	4	3	50 - 79
130 - 159	3	1	2	2	3	4	5	4	80 - 109
160 - 189	4	2	2	3	4	5	6	6	110 - 139
190 - 209	5	2	3	4	5	6	7	8	140 - 159
210 - 230	6	3	4	5	6	7	8	10	160 - 180
>230 (полный удар с ти)	Вынужд енное недобива- ние †	4	5	6	7	8	9	Вынужден ное недобива- ние †	> 180 (полный удар с ти)
Табличные значения предполагают отсутствие возможности попасть на грин, и игрок должен делать питч вбок или считать положение мяча неиграемым.									
Проблемы возвращения мяча в игру для скрэтч-гольфиста				Незначитель- ные		Умерен- ные		Значитель- ные	
				-3		-2		-1	
								0 (предполага- ется)	

† Если при определении рейтингов гольф-полей на высоте в 2000 футов или выше необходимо определить, может ли игрок безопасно перебить элемент, затрудняющий игру, то предполагается, что длина полета мяча гольфиста составляет на 20 ярдов меньше общей длины удара с поправкой на высоту. (См. примечание в Разделе 11-5).

с. Корректировки (скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг)

(В) Отскок*	+1	Если существуют условия (например, дорожка для гольф-каров или склон), которые увеличивают вероятность того, что мяч отскочит в пустыню. Не применяйте, если расстояние до центра целевой зоны приземления составляет менее 10 ярдов.
	или -1	Если существуют условия (например, дерево, бункер или иной затрудняющий элемент), которые уменьшают вероятность того, что мяч отскочит или улетит в пустыню.
(Р) Процент*	%	Если пустыня содержит области, которые не являются экстремальными, или если пересечение пустыни является лишь частичным, то для определения

		значения рейтинга данного удара можно использовать соответствующий процент от табличного значения (исправленного на возможность возвращения в игру).
(J) Безопасно*	–1	Если игрок может сыграть вдали от пустыни без опасности (это не относится к ситуации около грина). Используйте корректировку „(J) Безопасно*“, только если значение рейтинга (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
(Q) Схождение*	+1	Если имеет место схождение затрудняющих элементов, потому что области пустыни находятся в пределах 20 ярдов от центра зоны приземления на фервее с обеих сторон. Используйте корректировку „(Q) Схождение*“, только если значение рейтинга (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
	или +2	Если имеет место схождение затрудняющих элементов, потому что области пустыни находятся в пределах 15 ярдов от центра зоны приземления на фервее с обеих сторон. Используйте корректировку „(Q) Схождение*“, только если значение рейтинга (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше.
(Y) Дважды на ударе*	+1	Если пустыня участвует в игре двумя разными способами в ходе одного удара (одновременно нужно ее перебить и она граничит с целевой зоной приземления) и оба значения рейтингов (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляют 5 баллов или больше, то добавьте 1 балл к рейтингу с более высоким значением.
(2) Дважды на лунке	+1 или +2	Если пустыня участвует в игре на двух или более ударах, а каждое отдельное значение рейтингов (табличное значение, исправленное на возможность возвращения в игру, плюс корректировки) составляет 5 баллов или больше, при том, что такие корректировки применялись к наибольшему значению для конкретного удара. Сложите все значения в 5 баллов или больше. Если сумма составит 11 баллов или меньше, примените корректировку +1, если составит 12 баллов или больше, то +2.

9. „Поверхность грина“

а. Общие положения

Фактор „Поверхность грина“ является оценкой грина с точки зрения паттинга. Основными факторами служат скорость грина и рельеф поверхности. Следует иметь в виду, что размер грина не имеет отношения к оценке трудности паттинга.

Для измерения скорости гринов используйте Стимпметр (см. в Разделе 8к, как пользоваться Стимпметром). Группам по определению рейтингов до начала работ следует проконсультироваться с суперинтендантом поля, чтобы выяснить средние показания Стимпметра в середине игрового сезона. Группе по определению рейтингов следует проверить скорость гринов, проведя выборочную проверку нескольких из них. Следует уделить внимание сезонным особенностям и тому, когда в последний раз стригли грины.

Минимальное значение рейтинга пункта „Поверхность грин“ составляет 3 балла.

в. Таблица рейтингов „Поверхность грин“

Данная таблица содержит значения рейтингов для различных показаний Стимпметра и характеристик поверхности грин. Наклон грин измеряется путем сравнения показаний Стимпметра для паттов вверх и вниз по склону.

- Грин со сравнительно плоской поверхностью содержит небольшие холмики и впадинки, которые приводят к небольшому числу легких брейков.
- Грин со средним рельефом поверхности содержит холмики и впадинки, которые приводят к большому числу легких брейков.
- Грин с сильным рельефом поверхности содержит большие холмики или глубокие впадинки либо многочисленные уступы, предназначенные для размещения лунок.
- Ярусный грин считается по меньшей мере имеющим средний рельеф.
- Грины, имеющие соответственно легкий, средний и сильный наклоны определены в таблице по соотношению расстояний качения мяча по Стимпметру вверх и вниз по склону.
- Грин, который пришлось делить на три или более окружностей при определении рейтинга „Грин как мишень“ вследствие контура поверхности или ярусов, считается при определении рейтинга „Поверхность грин“ имеющим сильный рельеф, хотя он может быть сравнительно плоским в каждой отдельной области размещения лунок.

Измерьте скорость грин и оцените характеристики поверхности, после этого введите данные в таблицу для определения скрэтч-рейтинга. В скобках приведены отличающиеся значения богги-рейтинга. Ярусный грин требует применения корректировки „(Т) Ярусы“ в пункте „Грин как мишень“ как к скрэтч-гольфисту, так и к богги-гольфисту.

Таблица рейтингов „Поверхность грин“ - мужчины и женщины			
Скорость по стимпметру	Профиль поверхности грин		
	Сравнительно плоский или слегка наклонный	Умеренно искривленный или умеренно наклонный	Сильно искривленный или круто наклонный
6'11" или меньшее	3	4	5
от 7' до 8'5"	4	5	6
от 8'6 до 9'11"	5	6	7 (8)
от 10' до 10'11"	6	7 (8)	8 (9)
от 11' до 11'11"	7	8 (9)	9 (10)
12' или больше	8	9 (10)	10
Расстояние качения мяча вниз по склону на каждый фут качения мяча вверх	<2'	от 2' до 3'	>3'
	напр., < 2:1	напр., 2:1 to 3:1	напр., > 3:1

Примечание: Табличные значения в скобках - богги-рейтинги.

с. Корректировки (*скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг*)

(U) Неудачно	+1	Если грин находится в плохом состоянии и хорошо выполненные патты регулярно не попадают в лунку (такие условия должны преобладать в течение всего сезона).
	или +1	Если для определения эффективного диаметра грина использовалась „концепция окружности“, потому что игрок не может сделать патт с одной части грина на другую.

(Только для богги-рейтингов)

(Т) Ярусы	+1	Если грин является ярусным (<i>см. определение в Разделе 3</i>).
-----------	----	--

10. „Психологические факторы“

а. Общие положения

Психологические факторы являются оценкой совокупного эффекта на счет игрока других элементов, затрудняющих игру.

Расположение многих наказывающих затрудняющих элементов вблизи от целевой области вызывает в сознании игрока чувство тревоги и влияет таким образом на его или ее счет.

- Присвойте значение рейтинга, равное нулю, если только нет по крайней мере 3 затрудняющих элементов, имеющих рейтинг 5 баллов или выше, суммарный рейтинг которых составляет 20 баллов или больше.
- На первой и последней лунке присвойте значение 2 балла либо, если там существует табличное значение, то прибавьте 2 балла к этому табличному значению.
- На гольф-поле из 9 лунок присвойте или добавьте 2 балла на 1-й лунке, 0 на 9-й лунке, 0 на 10-й лунке и 2 балла на 18-й лунке.

б. Таблица рейтингов „Психологические факторы“

В данной таблице приведены значения рейтингов для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста, основанные на количестве и величине рейтингов по всем другим категориям, имеющим значения выше среднего.

После того, как определите значения рейтингов данной лунки по остальным девяти элементам, затрудняющим игру:

- подсчитайте количество затрудняющих элементов для скрэтч-гольфиста, имеющих значение 5 баллов или выше;
- сложите рейтинги затрудняющих элементов для скрэтч-гольфиста, имеющие значение 5 баллов или выше;
- затем подставьте данные количество и сумму в таблицу;
- повторите процедуру для оценки рейтингов элементов, затрудняющих игру, для богги-гольфиста.

Примечание: Рейтинг психологических факторов для богги-гольфиста может оказаться меньшим, чем для скрэтч-гольфиста, если богги-рейтинги затрудняющих элементов окажутся ниже (например, возможны рейтинги „Психологических факторов“, равные 4 баллам для скрэтч-гольфиста и 0 баллов для богги-гольфиста). Запись об этом в Бланке № 1 будет следующей:

4	0
---	---

Таблица рейтингов „Психологические факторы“ - мужчины и женщины									
Количество затрудняющих элементов со значением рейтинга 5 или выше	Суммарная величина для затрудняющих элементов со значением рейтинга 5 или выше								
3	20-21	22-23	24-25	26-27	х	28	х	29	>29
4	20-21	22-24	25-27	28-30	31-33	34-36	х	37	>37
5	25-26	27-28	29-30	31-33	34-36	37-39	40-42	43-45	>45
6	х	30-31	32-33	34-36	37-39	40-42	43-45	46-48	>48
7	х	х	35-36	37-39	40-42	43-45	46-48	49-51	>51
8	х	х	40-41	42-43	44-45	46-48	49-51	52-54	>54
9	х	х	х	45-46	47-48	49-51	52-54	55-57	>57
Рейтинг психологических факторов	2	3	4	5	6	7	8	9	10

с. Корректировки (*скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг*)

(X) Экстраординарно

Если другие затрудняющие элементы получили значение рейтинга в 10 баллов, см. таблицу ниже:

Таблица корректировок экстраординарных значений рейтинга „Психологические факторы“ - мужчины и женщины	
Количество затрудняющих элементов со значением рейтинга 10	Минимальный рейтинг „Психологические факторы“
1	5
2 или больше	9

(Только для богги-рейтингов женщин)

(X) Экстраординарно

Минимальное значение рейтинга „Психологические факторы“ для женщин богги-гольфисток зависит от богги-рейтинга женщин по пунктам „За пределами поля / Экстремальный раф“ или „Водная преграда“, см. таблицу ниже:

Таблица корректировок экстраординарных значений богги-рейтинга „Психологические факторы“ для ЗПП / ЭР или водных преград - [только для женщин]	
Богги-рейтинг для ЗПП / ЭР или водных преград	Минимальный богги-рейтинг „Психологические факторы“
[5]	[3]
[6]	[6]
[7 или больше]	[10]

Раздел 13 - Расчеты рейтинга поля USGA и рейтинга сложности

Рейтинг поля и рейтинг сложности USGA определяются уполномоченными ассоциациями гольфа на основе следующих расчетов.

1. Поправки эффективной игровой длины

а. Качение мяча

Для определения поправки эффективной игровой длины на качение мяча для скрэтч-гольфиста следует сложить все значения скрэтч-рейтингов и подставить сумму в следующую формулу; аналогичным образом, для определения поправки эффективной игровой длины на качение мяча для богги-гольфиста следует сложить все значения богги-рейтингов и подставить сумму в данную формулу:

Формула поправки эффективной длины на качение мяча
Длина за счет качения = Сумма данных по качению мяча * 3,5

б. Перепады высот

Для определения поправки эффективной игровой длины на перепады высот следует сложить все значения рейтингов перепадов высот (изменений высоты в футах) и подставить сумму в следующую формулу:

Формула поправки эффективной длины на перепады высот
Длина за счет перепадов высот = Сумма данных по перепадам высот * 0,23

с. Изгиб лунки / Вынужденное недобивание

Для определения поправки эффективной игровой длины на изгиб лунки / вынужденное недобивание для скрэтч-гольфиста следует сложить все значения скрэтч-рейтингов по изгибу лунки / вынужденному недобиванию (фактические корректировки длины в ярдах); аналогичным образом, для определения поправки эффективной игровой длины на изгиб лунки / вынужденное недобивание для богги-гольфиста следует сложить все значения богги-рейтингов по изгибу лунки / вынужденному недобиванию (фактические корректировки длины в ярдах).

д. Преобладающие ветра

Для определения поправки эффективной игровой длины на влияние преобладающих ветров следует сложить все значения рейтингов преобладающих ветров и подставить сумму в данную формулу:

Формула поправки эффективной длины на преобладающие ветра
Длина за счет преобладающих ветров = Сумма данных по преобладающим ветрам * 6

е. Высота над уровнем моря

Корректировка для возвышения над уровнем моря применяется только тогда, когда гольф-поле находится на высоте 2000 футов или более выше уровня моря. Для определения поправки эффективной игровой длины на возвышение гольф-поля над уровнем моря подставьте высоту поля (в футах) и полное количество лунок пар-4 и пар-5 (N) в следующую формулу [расстояние в ярдах для скрэтч-гольфисток женщин приведено в квадратных скобках; для богги-гольфисток женщин корректировки на возвышение гольф-поля не применяются]:

Формула поправки эффективной длины на высоту над уровнем моря
Длина за счет высоты над уровнем моря = $N * 250 [210] * (-0,07) * \text{Возвышение} / 5000$

ф. Эффективная игровая длина

Эффективная игровая длина (ЭИД) включает в себя фактическую измеренную длину гольф-поля плюс все корректировки, перечисленные в п.п. а - е выше. Для скрэтч-гольфистов и для богги-гольфистов ЭИД считается раздельно. Соответствующие ЭИД используются в двух формулах рейтингов на основе длины в ярдах для получения скрэтч-рейтингов и богги-рейтингов на основе длины в ярдах, соответственно.

Если измеренная длина гольф-поля находится в диапазоне от 3000 ярдов (минимальное допустимое значение для рейтинга поля USGA) до 4800 ярдов [3600], следует применить корректировку, чтобы учесть то обстоятельство, что игроки делают меньшее число полных ударов. Эту корректировку применяют до прибавления поправок к эффективной игровой длине, перечисленных выше:

Формула поправки эффективной длины для академического поля
ЭИД академического поля (мужчины) = $(0,633 * \text{Измеренную длину}) + 1760$
ЭИД академического поля (женщины) = $(0,7 * \text{Измеренную длину}) + 1080$

2. Рейтинг в ярдах

а. Скрэтч-рейтинг на основе длины в ярдах

Скрэтч-рейтинг на основе длины в ярдах (СРОДЯ) определяется делением эффективной игровой длины гольф-поля на 220 [180] и прибавлением к результату 40,9 [40,1].

Формулы скрэтч-рейтинга на основе длины в ярдах
Скрэтч-рейтинг в ярдах (мужчины) = $(\text{скрэтч}) \text{ ЭИД (мужчины)} / 220 + 40,9$
Скрэтч-рейтинг в ярдах (женщины) = $(\text{скрэтч}) \text{ ЭИД (женщины)} / 180 + 40,1$

в. Богги-рейтинг на основе длины в ярдах

Богги-рейтинг на основе длины в ярдах (БРОДЯ) определяется делением эффективной игровой длины гольф-поля на 160 [120] и прибавлением к результату 50,7 [51,3].

Формулы богги-рейтинга на основе длины в ярдах	
Богги-рейтинг в ярдах (мужчины) = ((богги) ЭИД (мужчины) / 160) + 50,7	
Богги-рейтинг в ярдах (женщины) = ((богги) ЭИД (женщины) / 120) + 51,3	

3. Значение затрудняющих факторов в ударах

а. Весовые множители затрудняющих факторов

Некоторые затрудняющие факторы оказывают большее влияние на счет гольфиста, чем другие. Относительная важность каждого фактора проиллюстрирована приведенной ниже таблицей. Влияние каждого фактора различается для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста, а также для лунок пар-3, с одной стороны, и лунок пар-4 и пар-5, с другой стороны. Суммарный вес элементов, затрудняющих игру, составляет для лунок пар-3 всего 0,80 (а не 1,00), потому что важность затрудняющих элементов на лунках пар-3 составляет всего около 80 процентов от их важности на лунках пар-4 и пар-5.

Весовые множители затрудняющих факторов				
Затрудняющий элемент	Скрэтч-гольфист		Богги-гольфист	
	Пар-4/5	Пар-3	Пар-4/5	Пар-3
„Топография“	0,10	0,08	0,12	0,08
„Фервей“	0,11	0,00	0,09	0,00
„Грин как мишень“	0,09	0,09	0,06	0,07
„Восстанавливаемость и раф“	0,14	0,13	0,15	0,13
"Бункеры"	0,07	0,06	0,10	0,10
„За пределами поля / Экстремальный раф“	0,10	0,08	0,09	0,07
"Водная преграда"	0,14	0,13	0,14	0,11
"Деревья"	0,09	0,07	0,14	0,11
„Поверхность грина“	0,11	0,11	0,08	0,09
„Психологические факторы“	0,05	0,05	0,03	0,04
Итого:	1,00	0,80	1,00	0,80

в. Значение скрэтч-рейтинга затрудняющих факторов в ударах

На Бланке № 1 для скрэтч-гольфиста для каждого затрудняющего элемента можно просуммировать скрэтч-рейтинги отдельно по лункам пар-3 и пар-4/пар-5. Далее каждую сумму переносят в Бланк № 2 и умножают на относящийся к скрэтч-гольфисту соответствующий весовой множитель, вписанный в Бланк № 2 (и показанный выше). Сумма взвешенных значений затрудняющих элементов для скрэтч-гольфиста для лунок пар-4 и пар-5 объединяется с суммой взвешенных значений затрудняющих элементов для лунок пар-3. Значение затрудняющих

факторов в ударах для скрэтч-гольфиста (ЗФУСГ) равняется общей сумме, умноженной на 0,11, минус 4,9.

Формула значения затрудняющих факторов в ударах скрэтч-гольфиста
$\text{ЗФУСГ} = (\text{Общая сумма взвешенных значений затрудняющих элементов}) * 0,11) - 4,9$

Например, для суммы взвешенных значений затрудняющих элементов для скрэтч-гольфиста, равной 54,5, значение затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфиста будет равно:

$$(54,5 * 0,11) - 4,9 = 6,0 - 4,9 = 1,1 \text{ удара.}$$

с. Значение богги-рейтинга затрудняющих факторов в ударах

На Бланке № 1 для богги-гольфиста для каждого затрудняющего элемента можно просуммировать богги-рейтинги отдельно по лункам пар-3 и пар-4/пар-5. Далее каждую сумму переносят в Бланк № 2 и умножают на относящийся к богги-гольфисту соответствующий весовой множитель, вписанный в Бланк № 2 (и показанный выше). Сумма взвешенных значений затрудняющих элементов для богги-гольфиста для лунок пар-4 и пар-5 объединяется с суммой взвешенных значений затрудняющих элементов для лунок пар-3. Значение затрудняющих факторов в ударах для богги-гольфиста (ЗФУБГ) равняется общей сумме, умноженной на 0,26, минус 11,5.

Формула значения затрудняющих факторов в ударах богги-гольфиста
$\text{ЗФУБГ} = (\text{Общая сумма взвешенных значений затрудняющих элементов}) * 0,26) - 11,5$

Например, для суммы взвешенных значений затрудняющих элементов для богги-гольфиста, равной 55,3, значение затрудняющих факторов в ударах для богги-гольфиста будет равно:

$$(55,3 * 0,26) - 11,5 = 14,4 - 11,5 = 2,9 \text{ удара.}$$

4. Рейтинг поля и рейтинг сложности USGA

а. Рейтинг поля USGA

Рейтинг поля USGA (РП) получают, складывая значение затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфиста со скрэтч-рейтингом на основе длины в ярдах.

Формулы рейтинга поля USGA
$\text{РП (мужчины)} = \text{ЗФУСГ (мужчины)} + (\text{(скрэтч) ЭИД (мужчины)} / 220) + 40,9$
$\text{РП (женщины)} = \text{ЗФУСГ (женщины)} + (\text{(скрэтч) ЭИД (женщины)} / 180) + 40,1$

Если эффективная игровая длина для скрэтч-гольфиста составляет 6250 ярдов, то для приведенного выше примера рейтинг поля USGA для мужчин составит:

$$1,1 + (6250 / 220) + 40,9 = 70,4.$$

в. Богги-рейтинг

Богги-рейтинг (БР) получают, складывая значение затрудняющих факторов в ударах для богги-гольфиста с богги-рейтингом на основе длины в ярдах.

Формулы богги-рейтинга на основе длины в ярдах
$\text{БР (мужчины)} = \text{ЗФУБГ (мужчины)} + ((\text{богги}) \text{ ЭИД (мужчины)} / 160) + 50,7$
$\text{БР (женщины)} = \text{ЗФУБГ (женщины)} + ((\text{богги}) \text{ ЭИД (женщины)} / 120) + 51,3$

Если эффективная игровая длина для богги-гольфиста составляет 6250 ярдов, то для приведенного выше примера богги-рейтинг для мужчин составит:

$$2,9 + (6220 / 160) + 50,7 = 92,5.$$

с. Рейтинг сложности

Рейтинг сложности - это разность между богги-рейтингом и рейтингом поля USGA, помноженная на 5,381 [4,24] и округленная до ближайшего целого числа.

Формулы рейтинга сложности
$\text{РС (мужчины)} = 5,381 * (\text{БР (мужчины)} - \text{РП (мужчины)})$
$\text{РС (женщины)} = 4,24 * (\text{БР (женщины)} - \text{РП (женщины)})$

Для приведенного выше примера рейтинг сложности для мужчин составит:

$$5,381 * (92,5 - 70,4) = 119.$$

д. Альтернативные расчеты рейтинга поля USGA и рейтинга сложности для 18 лунок

Рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для 18 лунок могут быть также получены, если объединить рейтинги поля USGA для каждой из девяток и усреднить рейтинги сложности для каждой из девяток (0,5 округляется до ближайшего целого числа в большую сторону). Например, если на первой девятке рейтинг поля USGA составляет 36,0, а рейтинг сложности - 120, а на второй девятке рейтинг поля USGA составляет 35,5, а рейтинг сложности - 123, то рейтинг поля USGA для 18 лунок составит 71,5, а рейтинг сложности - 122. Порядок определения рейтингов для 9 лунок описан в Разделе 16.

Раздел 14 - Процедуры по завершении определения рейтингов

1. Проверка

Результаты группы по определению рейтингов должны быть представлены для окончательной оценки в Комитет по проверке рейтингов гольф-полей. Комитет по проверке рейтингов гольф-полей должен состоять из сотрудников ассоциации и наиболее опытных руководителей групп. Этот комитет должен проверить все расчеты на точность и сравнить результаты с результатами других гольф-полей. Ассоциации следует информировать клуб о значениях его рейтинга поля USGA и рейтинга сложности только после утверждения данных Комитетом по проверке рейтингов гольф-полей.

Уполномоченная ассоциация гольфа не вправе произвольно изменять рейтинги, которые показались ей ненадлежащими. Если ей кажется, что рейтинги неверны, гольф-поле должно подлежать повторному определению рейтингов. Комитет по проверке рейтингов гольф-полей вправе увеличить или уменьшить рейтинг поля USGA, рекомендованный группой по определению рейтингов, на 0,4 удара (0,6 удара для богги-рейтинга) для 18 лунок и на 0,2 удара (0,3 удара для богги-рейтинга) для девяти лунок, если сочтет такие действия обоснованными. Комитету по проверке рейтингов гольф-полей необходимо понимать, что изменение рейтинга поля USGA может повлечь за собой изменение рейтинга сложности.

Другой возможностью является отмена Комитетом рейтингов, полученных группой, в этом случае следует назначить другую группу для определения рейтингов данного гольф-поля. Комитету также следует рассматривать запросы от клубов на определение новых рейтингов и периодически проверять существующие рейтинги.

2. Архивы уполномоченной ассоциации гольфа

Уполномоченной ассоциации гольфа следует хранить полный комплект документов по каждому случаю определения рейтингов для возможного использования в будущем. Этот файл должен включать в себя счетную карточку, фамилии лиц, проводивших определение рейтингов гольф-поля, копии бланков первичной информации, информацию о погоде и других условиях в день определения рейтингов, особенности системы полива фервеев, виды применяемых трав, высоту рафа, официальные промеры длины лунок, фамилии лиц, которые измеряли длину поля для гольфа, были ли при этом установлены постоянные маркеры.

После того, как будут определены рейтинги всех гольф-полей в регионе, Комитет по проверке рейтингов гольф-полей должен подготовить сводный список рейтингов поля USGA и рейтингов сложности для каждого гольф-поля. Список должен включать общую длину в ярдах, скрэтч-рейтинг и богги-рейтинг на основе длины в ярдах, значение затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфиста и для богги-гольфиста для каждого гольф-поля в пределах своей юрисдикции, для которых определялись рейтинги. Комитету следует проверять данные списки, в особенности различия между рейтингами на основе длины в ярдах и рейтингами поля USGA, чтобы контролировать, что для всех гольф-полей рейтинги определены на надлежащем уровне.

Алфавитный список рейтингов поля USGA и рейтингов сложности всех гольф-полей региона должен быть направлен всем клубам региона к сведению, чтобы упростить учет результатов раундов, полученных на выезде. Рейтинги должны быть представлены в Управление по гандикапам USGA, как только они были переданы каждому гольф-полю, чтобы гарантировать, что база данных по рейтингам поля USGA и по рейтингам сложности является актуальной.

Раздел 15 - Влияние управления гольф-полем и его обслуживания на значения рейтингов

Рейтинги гольф-поля определяют на основе его эффективной игровой длины и игровой трудности при нормальных условиях. Если длина или игровая трудность существенно меняются, гандикапы окажутся искажены. Ежедневное размещение площадок-ти и лунок должно быть сбалансированным, а параметры обслуживания поля (полив, стрижка и т.п.) должны быть постоянными изо дня в день и из месяца в месяц, чтобы рейтинг поля USGA и рейтинг сложности оставались бы точными. На рейтинги поля могут оказать влияние небольшие доработки. Ниже приведены некоторые примеры того, как ненадлежащее управление гольф-полем, изменение параметров его обслуживания и небольшие доработки могут оказать влияние на рейтинг поля USGA и рейтинг сложности. Обратитесь к Разделу 15 „Системы определения гандикапов USGA“ для получения дополнительной информации.

1. Изменение эффективной игровой длины

Увеличение эффективной игровой длины гольф-поля на 22 ярда [18 ярдов] добавляет одну десятую (0,1) удара в рейтинг поля USGA; уменьшение длины снижает рейтинг на такую же величину. Увеличение эффективной игровой длины также повышает рейтинг сложности: добавление 93 ярдов [85 ярдов] увеличивает рейтинг сложности на 1 пункт. Аналогичным образом, укорачивание гольф-поля уменьшает рейтинг сложности.

а. Размещение площадок-ти

Наиболее очевидным способом увеличения или уменьшения эффективной игровой длины является перемещение всех ти-маркеров назад или вперед относительно постоянных маркеров расстояний в ярдах. Установка ти-маркеров на каждой лунке на 10 ярдов дальше постоянных маркеров добавляет 180 ярдов к эффективной игровой длине, что, в свою очередь, увеличивает рейтинг поля USGA на 0,8 [1,0] удара, а также увеличивает рейтинг сложности на 2 пункта.

б. Изгиб лунки или вынужденное недобивание

Добавление затрудняющих элементов, которые заставляют скрэтч-гольфиста укорачивать нормальный удар с площадки-ти на 250 [210] ярдов, увеличивает рейтинг поля USGA. Удаление их таким образом, чтобы скрэтч-гольфист мог бы выполнить полный удар с площадки-ти, уменьшает рейтинги. Строительство глубоких бункеров, пересекающих фервей в 220 [180] ярдах от площадки-ти, приводит к недобиванию в 40 ярдов и добавляет 0,2 удара к рейтингу поля USGA. Поскольку для богги-гольфиста не требуется недобивать, рейтинг сложности уменьшится на 1 пункт.

Строительство бункеров или пересадка больших деревьев у изгиба лунки, где скрэтч-гольфист обычно всегда "срезал" угол, добавляет гольф-полю эффективной игровой длины, и прирост равняется увеличению длины в ярдах подводящего удара.

с. Качение мяча

Смягчение поверхности фервея увеличивает эффективную игровую длину; отвердевание поверхности фервея уменьшает эффективную игровую длину. Если усилить ночной полив таким образом, что состояние поверхности фервея изменится от твердого до среднего или от среднего до мягкого, то рейтинг поля USGA поднимется почти на 0,5 [0,6] удара, а рейтинг сложности увеличится на 1 пункт.

2. Изменения элементов, затрудняющих игру

Вообще говоря, изменение затрудняющих элементов оказывает меньшее влияние на рейтинг поля USGA и рейтинг сложности, чем изменение эффективной игровой длины. Увеличение значения рейтинга затрудняющего элемента на 1 балл (например, с „4“ на „5“) даст пренебрежимо малый эффект, поскольку рейтинговые баллы вначале взвешиваются (с коэффициентов от 0,03 до 0,15 в зависимости от категории элемента), затем умножаются на 0,11 для пересчета затрудняющих факторов в удары для скрэтч-гольфиста (или на 0,26 для пересчета в удары для богги-гольфиста). Если положить фактор взвешивания равным 10 процентам (0,10), то изменение результатов рейтингов затрудняющего элемента с „4“ на „5“ увеличит рейтинг поля USGA всего на одиннадцать тысячных (0,011) удара (или увеличение богги-рейтинга на 0,026 удара). Чтобы добиться увеличения рейтинга поля USGA на 0,1 удара, рейтинги элементов, затрудняющих игру, должны быть оценены в сумме на 9 баллов выше. Прибавление 22 ярдов [18 ярдов] к эффективной игровой длине приведет к такому же результату.

Некоторые примеры изменений затрудняющих элементов, которые приводят к увеличению рейтинга поля USGA на 0,1 удара, перечислены ниже.

а. Фервей

Измените порядок скашивания травы таким образом, чтобы уменьшить ширину фервея на 10 ярдов на 4 лунках. Уменьшение ширины фервея с 30 ярдов до 20 ярдов на всех лунках пар-4 и пар-5 добавит более 0,3 удара в рейтинг поля USGA и увеличит рейтинг сложности примерно на 1½ пункта.

б. Восстанавливаемость и раф

Измените установку ножей газонокосилки так, чтобы увеличить высоту рафа на 1 дюйм на 3 лунках. Увеличение высоты рафа от 2½" до 3½" {от 1½" до 2½"} на всех 18 лунках добавляет около 0,7 удара к рейтингу поля USGA и повышает рейтинг сложности примерно на 5 пунктов.

с. За пределами поля

Переместите белые колышки на 10 метров ближе к пяти зонам приземления на фервеях или к гринам.

д. Бункеры

Добавьте в среднем 13 бункеров, каждый в стратегическом месте, например, возле приземления удара скрэтч-гольфиста с площадки-ти (там, где их раньше не было), либо граничащих вплотную к грину (добавляя ¼ к „доле грина, вплотную граничащей с бункерами“). Эти бункеры добавят немногим более 1 пункта к рейтингу сложности. Меньшее количество бункеров произведет такой же результат, если они глубже 3 [2] футов или если для достижения цели потребуются их перебивать.

е. Грин как мишень

Уменьшите полив гринов на 10 лунках, чтобы изменить их поверхность от „необычно мягкой“ до „средней твердости“ или от „средней“ до „необычно твердой“. Изменение свойств грина „держат мяч“ на всех 18 лунках добавит около 0,2 удара к рейтингу поля USGA и увеличит рейтинг сложности примерно на 1 пункт.

ф. Поверхность грина

Измените установку ножей газонокосилки так, чтобы увеличить показания Стимпметра на величину от 12 до 18 дюймов на 8 гринах. Увеличение быстроты всех 18 гринов на величину от 1

до 1½ футов добавит чуть более 0,2 удара к рейтингу поля USGA и почти 1 пункт к рейтингу сложности.

Итак, перемещение ти-маркеров, изменение зон стрижки, высоты стрижки и особенностей полива на всех 18 лунках может увеличить или уменьшить рейтинг поля USGA и рейтинг сложности следующим образом:

Уход за гольф-полем и его подготовка к игре - возможное влияние на рейтинги		
Изменяемый фактор затрудняющего элемента или эффективной длины	Изменение рейтинга поля USGA	Изменение рейтинга сложности
Размещение площадок-ти	+ или - 0,8 [1,0]	+ или - 2
Качение мяча	+ или - 0,5 [0,6]	+ или - 1
Фервей	+ или - 0,3	+ или - 1
Восстанавливаемость и раф	+ или - 0,7	+ или - 5
Грин как мишень	+ или - 0,2	+ или - 1
Поверхность грена	+ или - 0,2	+ или - 1
Общее изменение:	+ или - 2,7 [3,0]	+ или - 11

Как можно видеть, является крайне важным, чтобы подготовка гольф-поля к игре и уход за ним соответствовали бы той его трудности, которая имела место при определении его рейтингов. В противном случае возможен разброс значений рейтинга поля USGA в 5 или 6 ударов и разброс значений рейтинга сложности в 20 или более пунктов.

Раздел 16 - Рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для 9 лунок

„Система определения рейтингов гольф-полей USGA“ может быть использована для определения рейтингов гольф-полей на девять лунок. Процедура использования бланков определения рейтингов гольф-полей USGA такова:

- для получения рейтинга, основанного на длине в ярдах, удвойте длину 9 лунок и введите это значение в Бланк № 3 [3W];
- оцените факторы поправок эффективной игровой длины для 9 лунок, используя Бланк № 1, удвойте соответствующие суммы и введите их в колонку „Сумма для 18 лунок“ Бланка № 1;
- оцените затрудняющие элементы для 9 лунок, используя Бланк № 1, просуммируйте значения рейтингов элементов, затрудняющих игру, для каждого затрудняющего фактора, удвойте эти суммы и введите их в колонку „Сумма для 18 лунок“ Бланка № 1;
- заполните Бланки №2 и №3 [3W], используя удвоенные значения, описанные выше. Скомбинируйте значения затрудняющих факторов в ударах и рейтинги, основанные на длине в ярдах, так, как это сделано для определения рейтингов на 18 лунках;
- поделите рейтинг поля USGA на 2. Результатом будет рейтинг поля USGA для 9 лунок;
- рейтинг сложности не нужно делить на 2 (это нужно подчеркнуть). Результат расчетов сразу даст рейтинг сложности для девяти лунок.

Можно скомбинировать два рейтинга для девяти лунок, чтобы получить рейтинг поля USGA и рейтинг сложности для 18 лунок; рейтинг поля USGA будет равен сумме рейтингов каждой из девяток, а рейтинг сложности - среднему арифметическому значений для каждой из девяток.

Раздел 17 - Решения

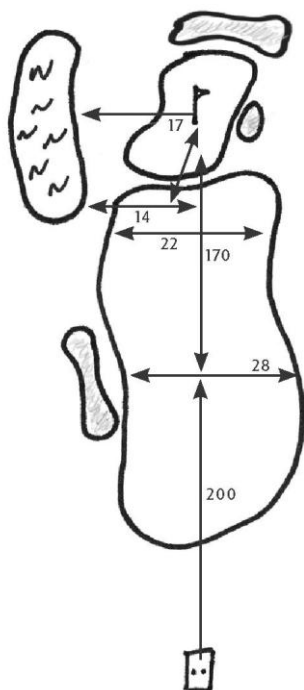
Раздел 4

Скрэтч-гольфисты и богги-гольфисты

4-3/1 Переходная зона

Вопрос: Можно ли сказать, что когда промерщики применяют понятие переходной зоны, они просто усредняют рейтинги затрудняющих элементов для длинного подводящего удара и для очень короткого удара прямо перед грином?

Ответ. Нет. Чтобы понять, как определить рейтинги лунки, когда применяется понятие переходной зоны, представьте, что гольфист играет лунку дважды. В первом случае гольфисту удастся успешно достичь центра грина длинным подводящим ударом. Во втором случае гольфисту не удастся достичь центра грина длинным подводящим ударом и он должен выполнять дополнительный удар из зоны приземления непосредственно перед поверхностью грина на его центр и использовать для подводящего удара верхнюю строку таблицы рейтингов „Грин как мишень“. Усредните рейтинг пункта „Грин как мишень“ для игры гольфистом на лунке в первом случае и этот же рейтинг для игры во втором случае. Нижняя строка таблицы „Грин как мишень“ содержит средние значения рейтинга, соответствующие применению понятия переходной зоны. Примените результат к таблицам „Восстанавливаемость и раф“ и „Бункеры“, чтобы определить значения соответствующих рейтингов. Усредните рейтинги пунктов „Топография“, „Фервей“, „За пределами поля / Экстремальный раф“, „Водные преграды“ и „Деревья“ для двух случаев игры гольфистом на лунке. Рейтинг „Психологические факторы“ основывается на девяти „усредненных“ рейтингах элементов, затрудняющих игру. Обратите внимание, что любые корректировки, относящиеся к конкретному удару, применяются независимо друг от друга к каждому удару и до усреднения.



Для показанной на рисунке лунки допустим, что перед лункой нет наказывающих затрудняющих элементов. Размеры грина, как мишени, составляют 22 ярда в ширину и 28 ярдов в глубину. Бункеры вплотную граничат с долей грина, находящейся в интервале между $\frac{1}{4}$ и $\frac{1}{2}$. Высота рафа составляет $2\frac{1}{4}$ " травы прохладного сезона. Длина лунки равна 380 [290] ярдам.

Определение рейтингов в случае двух ударов до грина для богги-гольфистов (мужчин)

- Фервей = 4 балла.
- Грин как мишень = 7 баллов (Подводящий удар длиной 180 ярдов на грин с эффективным диаметром 25).
- Водная преграда = 5 баллов (второй удар длиной 180 ярдов с боковой водной преградой в 17 ярдах).

Определение рейтингов в случае трех ударов до грина для богги-гольфистов (мужчин)

- Фервей = 6 баллов (Первая зона приземления дает значение рейтинга 4 балла. Вторая зона приземления (22 ярда в ширину) дает значение рейтинга 6 баллов. Выберите большее значение из двух рейтингов.)
- Грин как мишень = 2 балла (Подводящий удар длиной 10 ярдов на центр грина с эффективным диаметром 25).
- Водная преграда = 6 баллов (вторая зона приземления < 20 ярдов ближе центра грина с боковой водной преградой в 14 ярдах). Это дает значение рейтинга 6 баллов. Короткий подводящий удар < 20 ярдов с боковой водной преградой в 17 ярдах приводит к значению рейтинга 2 балла. Выберите большее значение из двух рейтингов.

Усредните результаты для богги-гольфиста (мужчины)

- Фервей = 5 баллов (4 (два удара до грина) + 6 (три удара до грина) = 10; $10 / 2 = 5$).
- Грин как мишень = 5 баллов (7 (два удара до грина) + 2 (три удара до грина) = 9; $2 / 4,5 = 4,5$, округляется до 5).
- ВиР = 5 баллов (Усредненное значение грина, как мишени, в 5 баллов при высоте рафа $2\frac{1}{4}$ " травы прохладного сезона).
- Бункеры = 4 балла (Усредненное значение грина, как мишени, в 5 баллов с бункерами, вплотную граничащими с долей грина, находящейся в интервале между $\frac{1}{4}$ и $\frac{1}{2}$).
- Водная преграда = 6 баллов (5 (два удара до грина) + 6 (три удара до грина) = 11; $11 / 2 = 5,5$, округляется до 6).

Определение рейтингов в случае двух ударов до грина для богги-гольфисток (женщин)

- Фервей = 3 балла.
- Грин как мишень = 7 баллов (Подводящий удар длиной 140 ярдов на грин с эффективным диаметром 25).
- Водная преграда = 5 баллов (второй удар длиной 140 ярдов с боковой водной преградой в 17 ярдах).

Определение рейтингов в случае трех ударов до грина для богги-гольфисток (женщин)

- Фервей = 5 баллов (Первая зона приземления дает значение рейтинга 3 балла. Вторая зона приземления (22 ярда в ширину) дает значение рейтинга 5 баллов. Используйте большее значение из двух рейтингов.)

- Грин как мишень = 2 балла (Подводящий удар длиной 10 ярдов на центр грина с эффективным диаметром 25).
 - Водная преграда = 6 баллов (вторая зона приземления < 20 ярдов ближе центра грина с боковой водной преградой в 14 ярдах). Это дает значение рейтинга 6 баллов. Короткий подводящий удар < 20 ярдов с боковой водной преградой в 17 ярдах приводит к значению рейтинга 2 балла. Используйте большее значение из двух рейтингов.
- Усредните результаты для богги-гольфистки (женщины)
- Фервей = 4 балла (3 (два удара до грина) + 5 (три удара до грина) = 8; $8 / 2 = 4$).
 - Грин как мишень = 5 баллов (7 (два удара до грина) + 2 (три удара до грина) = 9; $9 / 2 = 4,5$, округляется до 5).
 - ВиР = 5 баллов (Усредненное значение грина, как мишени, в 5 баллов при высоте рафа $2\frac{1}{4}$ " травы прохладного сезона).
 - Бункеры = 4 балла (Усредненное значение грина, как мишени, в 5 баллов с бункерами, вплотную граничащими с долей грина, находящейся в интервале между $\frac{1}{4}$ и $\frac{1}{2}$).
 - Водная преграда = 6 баллов (5 (два удара до грина) + 6 (три удара до грина) = 11; $11 / 2 = 5,5$, округляется до 6).

4-3/2 Влияние переходной зоны на рейтинг поля

Вопрос: Какое влияние оказывает понятие переходной зоны на рейтинг поля?

Ответ: Понятие переходной зоны (ПЗ) требуется для определения разумных значений рейтингов в случае лунок, на которых скрэтч-гольфисты или богги-гольфисты едва ли могут попасть на грин нормативным числом ударов, либо в случае лунок, которые находятся за пределом досягаемости нормативным числом ударов. В отсутствие понятия ПЗ промерщики были бы вынуждены решать: может гольфист достичь центра грина или нет. Если сможет, то значения рейтингов пунктов „Грин как мишень“, „Восстанавливаемость и раф“ и „Бункеры“ будут высоки; если не сможет, то значения этих рейтингов будут сравнительно низкими.

Рассмотрим, например, лунку, где средние площадки-ти находятся на пять ярдов ближе к грину, чем задние площадки-ти, и можно достичь центра грина со средних площадок-ти, но не с задних. В отсутствие понятия ПЗ может получиться так, что рейтинги затрудняющих элементов со средних площадок-ти окажутся выше, чем рейтинги затрудняющих элементов с дальних площадок-ти. Если использовать понятие ПЗ, то рейтинги затрудняющих элементов в двух случаях окажутся очень похожи.

Ниже приведен пример, который иллюстрирует эту ситуацию, на примере определения рейтингов богги-гольфистов мужчин на лунке, длина которой с различных площадок-ти составляет от 350 до 400 ярдов. Так же легко и с аналогичными результатами можно было бы провести анализ и для богги-гольфисток женщин или для скрэтч-гольфистов, мужчин или женщин

Рассмотрим лунку пар-4 с 11-ю площадками-ти, отстоящими на пять ярдов друг от друга так, чтобы длина лунки составляла от 350 до 400 ярдов. Определим рейтинги на данной лунке для богги-гольфиста мужчины с использованием понятия ПЗ и без его использования.

Примите следующие допущения:

- Топография - небольшие проблемы, горизонтальная лунка;
- Фервей - 35 метров в ширину от площадок-ти до грина;
- Грин как мишень - диаметр 24 ярда (колонка (4)) без каких-либо особенностей;

- Восстанавливаемость и раф - высота от 2" до 3" травы прохладного сезона (третья колонка);
- Бункеры - вплотную граничат в интервале от $\frac{1}{4}$ до $\frac{1}{2}$ окружности грина; также имеются в некотором количестве вдоль фервея;
- За пределами поля / Экстремальный раф - 30 - 39 ярдов от центра зоны приземления на фервее; 20 - 29 метров от центра грина (слева);
- Водные преграды - пруд около грина; 20 - 29 ярдов от центра грина (справа);
- Деревья - 20 - 29 ярдов от центра зоны приземления на фервее, умеренные проблемы возвращения в игру (исправление табличного значения на возможность возвращения в игру - минус 3 балла);
- Поверхность грина - сравнительно плоская, показание Стимпметра - 9";
- Психологические факторы - согласно таблице.

Рейтинги затрудняющих элементов для случая применения понятия ПЗ будут выглядеть следующим образом:

(Примечание: Значения рейтингов „Грин как мишень (ГКМ)“ в диапазоне от 375 ярдов до 390 ярдов были основаны на округлении среднего значения рейтингов и корректировки на 1 балл вверх или вниз. Для значения „длинного“ рейтинга ГКМ, равного 7 баллам, и „короткого“ рейтинга ГКМ, равного 2 баллам, различные рейтинги определились следующим образом: 375 ярдов - 4,5 округляли в большую сторону и добавляли 1 балл, чтобы получить 6 баллов; 380 ярдов - 4,5 округляли в большую сторону, чтобы получить 5 баллов; 385 ярдов - 4,5 округляли в меньшую сторону, чтобы получить 4 балла; 390 ярдов - 4,5 округляли в меньшую сторону и вычитали 1 балл, чтобы получить 3 балла)

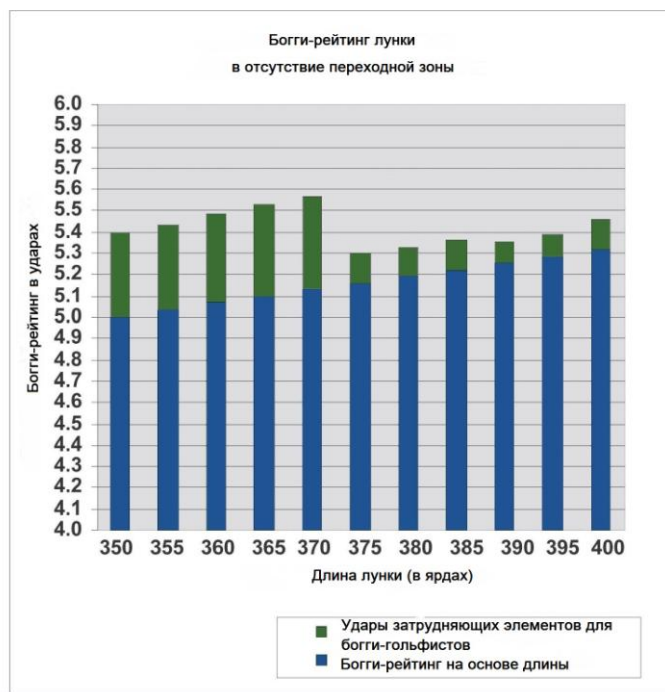
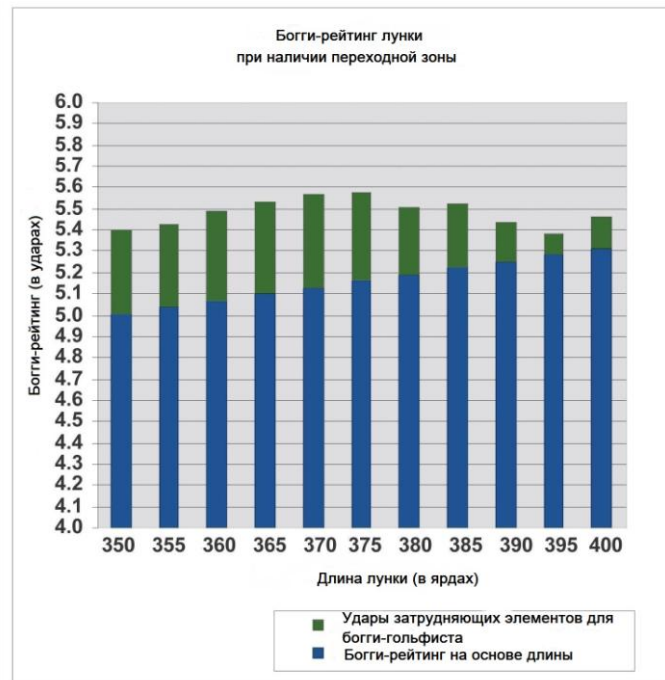
С переходной зоной (Богги-гольфист достает до грина в доле случаев если $370 \text{ ярдов} < L < 390 \text{ ярдов}$)											
	Длины лунки										
Затрудняющий элемент	350	355	360	365	370	375	380	385	390	395	400
„Топография“	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
„Фервей“	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
„Грин как мишень“	6	6	6	7	7	6	5	4	3	2	3
„ВиР“	6	6	6	6	6	6	5	5	4	3	4
„Бункеры“	5	5	5	5	5	5	4	4	3	2	3
„ЗПП / ЭР“	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
„Водные преграды“	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
„Деревья“	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
„Поверхность грина“	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
„Психологические факторы“	3	3	3	3	3	3	0	0	0	0	0
Богги-рейтинг в ярдах	5,00	5,04	5,07	5,10	5,13	5,16	5,19	5,22	5,25	5,29	5,32
Удары затрудняющих элементов для богги-гольфиста	0,40	0,40	0,42	0,43	0,43	0,42	0,32	0,30	0,18	0,10	0,15
Богги-рейтинг поля для лунки	5.40	5.43	5.49	5.53	5.56	5.58	5.51	5.52	5.44	5.39	5.46

Рейтинги затрудняющих элементов для случая, когда понятие ПЗ не применялось, будут выглядеть следующим образом:

(Примечание: Значения рейтингов „Грин как мишень“ для всех лунок длиннее 370 ярдов составит теперь теперь 2 балла (или 3 балла) из-за предполагаемого короткого подводящего удара.)

Без переходной зоны (Богги-гольфист не может достичь грина вторым ударом, если $L > 370$ ярдов)											
	Длины лунки										
Затрудняющий элемент	350	355	360	365	370	375	380	385	390	395	400
„Топография“	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
„Фервей“	3	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4
„Грин как мишень“	6	6	6	7	7	2	2	2	2	2	3
„ВиР“	6	6	6	6	6	3	3	3	3	3	4
„Бункеры“	5	5	5	5	5	5	4	4	4	4	4
„ЗПП / ЭР“	4	4	5	5	5	5	4	4	4	4	4
„Водные преграды“	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	2
„Деревья“	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3
„Поверхность грина“	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
„Психологические факторы“	3	3	3	3	3	0	0	0	0	0	0
Богги-рейтинг в ярдах	5,00	5,04	5,07	5,10	5,13	5,16	5,19	5,22	5,25	5,29	5,32
Удары затрудняющих элементов для богги-гольфиста	0,40	0,40	0,42	0,43	0,43	0,14	0,14	0,14	0,10	0,10	0,15
Богги-рейтинг поля для лунки	5,40	5,43	5,49	5,53	5,56	5,30	5,33	5,36	5,35	5,39	5,46

Графики богги-рейтингов лунок для разных площадок-ти (см. ниже) показывают относительно плавный переход для случая применения понятия ПЗ к лункам длиной более 370 ярдов. Если понятие ПЗ не применяется, получаем большой провал в значений богги-рейтинга затрудняющих элементов в ударах между 370 и 375 ярдами. Обратите внимание на то, что вертикальная шкала градуирована только от 4,0 до 6,0, а не от 0,0 до 6,0, для того, чтобы лучше показать изменения в общих рейтингах лунки с ростом ее длины.



Хотя рейтинги лунки и имеют скачок, когда богги-гольфист теряет возможность достичь грена нормативным числом ударов, провал в случае применения понятия ПЗ выражен гораздо менее ярко.

4-5/1 Линия игры

Вопрос: Просьба уточнить выражение „линия игры“ в разделе „элементы, затрудняющие игру, не существуют“ на стр. 13 (стр. 4 Руководства).

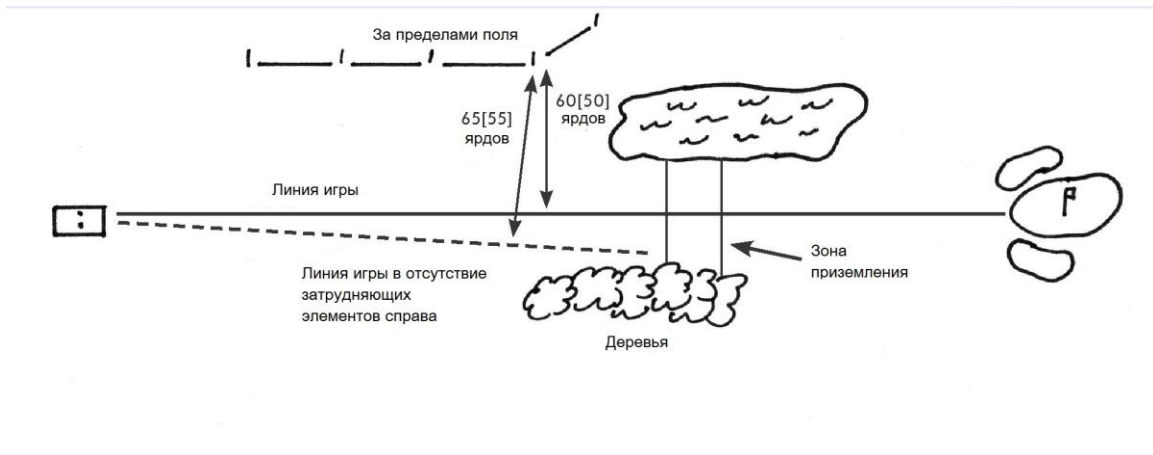
Ответ. В первую очередь важно понимать, что хотя промерщик может физически видеть затрудняющий элемент на лунке, такой элемент (для целей определения рейтингов гольф-поля) может „не существовать“. В вышеупомянутом разделе четко говорится: Если элемент, затрудняющий игру, находится более, чем в 60 [50] ярдах слева или справа от линии игры либо более 60 [50] ярдов слева, справа или позади от центра грена, то, как правило, такой затрудняющий элемент не следует рассматривать, как фактор, влияющий на игру скрэтч-гольфиста или богги-гольфиста (т.е. такой элемент „не существует“ на лунке и его рейтинги должны быть приняты равными нулю). В предыдущей фразе важно обратить внимание на слова „как правило“. Могут иметься обстоятельства, когда затрудняющие элементы находятся за пределами этой граничного значения расстояния в ярдах, но по-прежнему могут „существовать“.

В Правилах гольфа „Линия игры“ определяется, как направление, которое игрок желает придать движению мяча в результате удара, включая разумные допуски с каждой стороны от желаемого направления. Линия игры продолжается вертикально вверх от поверхности земли, но не продолжается за лункой.

Линия игры, как правило, направлена на центр фервея. Если существуют серьезные элементы, затрудняющие игру, с одной из сторон лунки (например, озеро вдоль левого края фервея), то линия игры может проходить в стороне от центра, дальше от серьезных затрудняющих элементов (если только серьезные затрудняющие элементы не находятся с обеих сторон) .

„Разумные допуски с каждой стороны стороны“ связаны с параметрами разброса мячей скрэтч-гольфиста и богги-гольфиста (см. стр. 12 - 13). Допуски с каждой стороны являются незначительным только сразу перед тем местом, где выполняется удар; они возрастают до нескольких ярдов у цели или в зоне приземления. Разумные допуски будут больше для удара с площадки-ти, чем для второго удара на грин лунки пар-4. Разумные допуски будут больше для мужчин, чем для женщин.

На приведенной ниже иллюстрации для того, чтобы определить, существует ли на лунке зона „За пределами поля“, определите расстояние от линии игры (т.е. от центра фервея). Если зона „За пределами поля“ находится в ближе 60 [50] ярдов, то присвойте значение рейтинга, равное 1 баллу или больше. Если убрать деревья справа от зоны приземления и считать, что в той области находится только легкий раф, то линия игры сместится немного вправо от центра и „За пределами поля“ окажется дальше. В таком случае на данной лунке „За пределами поля“ может „не существовать“.



Раздел 5

Определение рейтингов гольф-полей

5/2 Рейтинги сложности одинаковы для двух или более наборов площадок-ти

Вопрос: На гольф-поле рейтинг поля USGA с ближних площадок-ти для мужчин равен 69,4, а рейтинг поля USGA с дальних площадок-ти для мужчин составляет 71,1. Рейтинг сложности для тех и других площадок-ти составляет 113. Возможно ли это?

Ответ. Да. Разница в рейтинге поля USGA для ближних и для дальних площадок-ти означает, что скрэтч-гольфист будет делать с дальних площадок-ти в среднем на 1,7 удара больше. Рейтинг сложности, равный 113 для каждого набора площадок-ти, показывает что соотношение между счетом богги-гольфиста и результативности игры скрэтч-гольфиста будет одним и тем же для для обоих наборов площадок-ти. Другими словами, разница между рейтингом поля USGA и богги-рейтингом будет одинаковой для обоих наборов площадок-ти (в данном случае - 21 удар для мужчин). Таким образом, богги-гольфист будет также делать с дальних площадок-ти в среднем на 1,7 удара больше, чем с ближних.

Обычно чем выше рейтинг поля USGA, тем выше рейтинг сложности (большая длина в ярдах приводит к более высокому значению рейтинга на основе длины в ярдах и к более высоким значениям затрудняющих факторов в ударах). Если рейтинг сложности остается постоянным от средних к дальним площадкам-ти, то это обычно является результатом местонахождения затрудняющих элементов по отношению к особенностям удара богги-гольфиста с дальних площадок-ти. Это наиболее очевидно проявляется на гольф-полях с длинными лунками пар-4. Удары богги-гольфиста с площадки-ти в случае дальних площадок-ти приземляются намного ближе возможных проблемных областей. После этого богги-гольфист может перебить проблемные области в удобные зоны приземления поблизости от грина, и ему остаются легкие подводящие удары на грин. Результатом является то, что увеличение богги-рейтинга, основанного на длине в ярдах, компенсируется снижением значений затрудняющих факторов в ударах, и рейтинг сложности остается прежним.

Когда возникает такая ситуация, и особенно когда происходит „инверсия“ (т.е. когда рейтинг сложности с дальнего набора площадок-ти оказывается ниже, чем с более близкого), то Комитету по проверке рейтингов гольф-полей следует рассмотреть вопрос о корректировке либо рейтинга поля USGA либо богги-рейтинга в допустимых пределах, чтобы устранить проблему. Изменение того или иного рейтинга на несколько десятых долей изменит рейтинг сложности на один или более пунктов.

5/3 Минимальная длина в ярдах

Вопрос: Какова минимальная длина гольф-поля в ярдах для определения рейтинга поля USGA и рейтинга сложности?

Ответ. Для того, чтобы претендовать на получение рейтинга поля USGA и рейтинга сложности, гольф-поля длиной 3000 ярдов или больше для 18 лунок (1500 ярдов для девяти лунок) должны иметь одну или более „длинные“ лунки в следующем порядке:

- в любой комбинации лунок числом до девяти должна существовать как минимум одна лунка, которая потребует от скрэтч-гольфиста совершить полный удар (т.е. лунка, которая потребует от скрэтч-гольфиста совершить удар, равный 250 [210] ярдам или дальше).

- в любой комбинации лунок числом более девяти должно существовать как минимум две лунки, которые потребуют от скрэтч-гольфиста совершить полный удар (т.е. две лунки, которые потребует от скрэтч-гольфиста совершить удар, равный 250 [210] ярдам или дальше).

Уполномоченная ассоциация гольфа несет ответственность за соблюдение данной процедуры в конкретном регионе и должна нести ответственность за установление того, соответствует ли конкретное гольф-поле требованиям, изложенным в разделе 5-1e „Системы определения гандикапов USGA“. Когда гольф-поля оказываются короче указанной длины, основные допущения Системы определения рейтингов гольф-полей USGA нельзя признать соблюденными. Перестает выполняться формула для преобразования эффективной игровой длины в количество ударов, т. к. на таком коротком гольф-поле от игрока не требуется выполнять достаточное количество полных ударов с площадки-ти (если требуется вовсе). Результативность игры на коротком гольф-поле в гораздо большей степени зависит от питчей, чиппов и паттов, а не от преодоления расстояния, как это бывает на „стандартном“ гольф-поле. (См. Решение 5-1e/1 и Приложение А к „Системе определения гандикапов USGA“).

Раздел 8

Оценка элементов, затрудняющих игру, и поправок эффективной игровой длины

8-3/1 Определение рейтингов гольф-полей осуществляется на основе допущения, что игра проходит в соответствии с Правилами гольфа

Вопрос: Что означает положение о том, что определение рейтингов гольф-поля следует проводить в соответствии с Правилами гольфа?

Ответ. Определение рейтингов гольф-поля следует проводить так, как если бы оно было промаркировано надлежащим образом согласно Правилам гольфа. К преградам относятся либо бункеры, либо водные преграды либо боковые водные преграды. Боковые водные преграды следует обозначать красными колышками или линиями. Водные преграды следует обозначать желтыми колышками или линиями. Водной преградой является море, озеро, пруд, река, канал, дренажная канава или другой открытый водоем (вне зависимости от наличия в нем воды), а также любой другой подобный объект. Области серьезных, но сухих затрудняющих элементов за пределами фервея, отмеченных красным колышками или линиями (например, „боковые деревья“) не являются боковыми водными преградами и не следует учитывать их рейтинги как для боковых водных преград. Красную маркировку такого рода следует игнорировать.

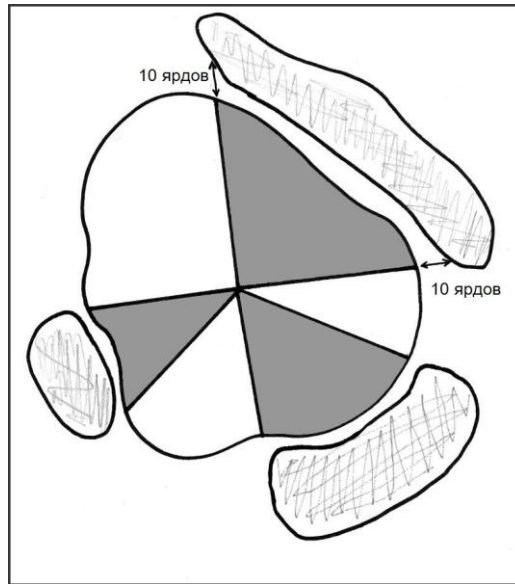
Для зоны, уязвимой в экологическом отношении, помеченной, как водные преграды или как боковые водные преграды, рейтинги следует определять в соответствии с Разделом 8-3. Если для ударов, закончившихся в этой зоне предполагается штраф в один удар, то определяйте рейтинг зоны так, как если бы там имела место водная преграда или боковая водная преграда (если это применимо). Если в случае остановки мяча в такой зоне наказанием является штрафной удар и дополнительное расстояние, то определяйте рейтинг согласно пункту „За пределами поля / Экстремальный раф“. Если разрешено устранение влияния без штрафа, то определяйте рейтинг для удара (ударов), выполненного из возможных зон вброса.

8-8h/1 Измерение доли грина, вплотную граничащего с бункерами

Вопрос: Где должны начинаться и заканчиваться измерения при определении доли грина, вплотную граничащего с бункерами?

Ответ. В приведенном примере отмерьте шагами часть окружности грина вдоль затененных областей. Обратите внимание на то, что затененные участки включают линии, проведенные от центра грина к краям бункеров.

Представлять себе такие линии может оказаться полезным при измерении шагами доли грина, вплотную граничащей с бункерами. При определении краев бункеров включайте туда любые наклонные участки, попадание мяча на которые приведет к его отскоку в песок. Общая затененная часть окружности грина, поделенная на полную длину окружности, даст процент (долю) грина, которая вплотную граничит с бункерами. Длину окружности можно измерить шагами целиком или определить приблизительно, умножив эффективный диаметр на 3 (или, точнее, на 3,14).



Раздел 10

Процедура определение рейтингов гольф-полей

10-2/1 Расчет рейтинга поля USGA и рейтинга сложности для площадок-ти в 7000 [6000] ярдов и более или 4800 [4000] ярдов и короче

Вопрос: У ассоциаций существует возможность рассчитывать рейтинги для очень длинных или очень коротких площадок-ти для мужчин и женщин, используя рейтинги элементов, затрудняющих игру, и факторы эффективной игровой длины для более короткого (или длинного) набора площадок-ти проводя корректировку на разницу расстояний в ярдах. Как и почему это делается?

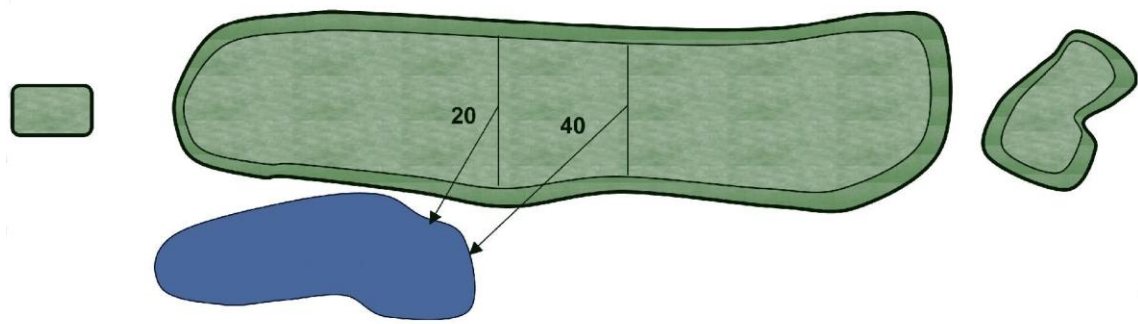
Ответ. Для площадок-ти в 7000 ярдов или более для мужчин или в 6000 ярдов или более для женщин можно вычислить рейтинги, применяя те же рейтинги элементов, затрудняющих игру, и факторы эффективной игровой длины, что и для ближайшего набор площадок-ти менее 7000 [6000] ярдов, рейтинги которых были оценены группой по определению рейтингов. Рейтинг в ярдах будет рассчитываться исходя из фактической длины каждой лунки. Такая же процедура может быть использована для расчета рейтингов для площадок-ти в 4800 ярдов или короче для мужчин и в 4000 ярдов или короче для женщин, исходя из предположения, что имеется по крайней мере один набор промеренных площадок-ти длиннее 4800 [4000] ярдов.

Эта процедура приведет к значениям рейтинга поля USGA и рейтинга сложности, согласующимся с линейной моделью, основанной на ожидаемом счете. Для экстремально длинных площадок-ти окажется трудным определить рейтинги для многих лунок для богги-гольфистов, поскольку очень немногие богги-гольфисты будут играть на такой длине, если и будут вовсе. То же самое справедливо и в отношении скрэтч-гольфистов для игры с экстремально коротких площадок-ти.

10-5/1 Измерение расстояний до затрудняющих элементов от центра фервея

Вопрос: Если границы или края затрудняющих факторов не примыкают к краю зоны приземления на фервее, то что следует записывать в качестве расстояния от центра зоны приземления до элемента, затрудняющего игру?

Ответ. Иногда элемент, затрудняющий игру, может находиться рядом с зоной приземления, но расстояние от начала зоны приземления до затрудняющего элемента может значительно отличаться от расстояния до конца зоны приземления от затрудняющего элемента. В этом случае следует рассчитать среднюю величину из двух расстояний. В приведенном примере (расстояние качения принимается равным 20 ярдам) расстояние до водной преграды будет средним от расстояний до начала зоны приземления и до конца зоны приземления от преграды. В данном примере среднее значение будет равно $(20 + 40) / 2$ или 30 ярдов. Таким образом, в качестве расстояния от центра зоны приземления до преграды следует занести 30 ярдов. В качестве альтернативы промерщик может просто измерить расстояние вбок от центра зоны приземления.



Раздел 11

Факторы эффективной игровой длины

11-3/1 Недобивание для скрэтч-гольфистов и богги-гольфистов

Вопрос: Верно ли, что только скрэтч-гольфисты осуществляют недобивание?

Ответ. Нет. Условия вынужденного недобивания относятся как к скрэтч-гольфистам, так и к богги-гольфистам. Действительно, на большинстве гольф-полей число вынужденных недобиваний для скрэтч-гольфистов бывает, как правило, больше, чем для богги-гольфистов. Намеренное недобивание в первую очередь используется скрэтч-гольфистами при принятии решений по тактике прохождения гольф-поля; тем не менее, ничто не исключает возможности для богги-гольфиста осуществлять намеренное недобивание.

Раздел 12

Затрудняющие факторы

12-2/1 Разделяющиеся фервеи

Вопрос: Как оценивать рейтинги на лунке, где имеются два фервея?

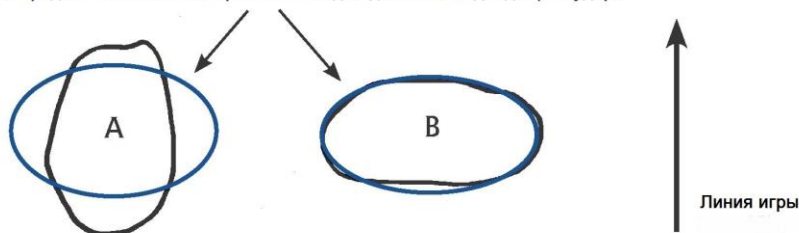
Ответ. Первым делом нужно выяснить, как часто происходит игра на каждой из сторон фервея. Эта информация может быть получена от суперинтенданта гольф-поля, клубного гольф-профессионала или комментатора. Определите рейтинги лунки так, как будто в игре участвует только одна сторона фервея. Затем определите рейтинги лунки так, как будто в игре участвует только другая сторона фервея. Рассчитайте средневзвешенное значение из двух рейтингов, основанное на том, как часто происходит игра на каждой из сторон фервея. Например, допустим, что на лунке с разделяющимся фервеем игра на одной из сторон лунки происходит в 25% случаев. Когда оцениваются рейтинги лунки, сторона, используемая в 25% случаев, дает значение рейтинга пункта „Фервей“ равное 2. Другая сторона лунки дает значение рейтинга пункта „Фервей“ равное 6. Значение рейтинга, заносимое Бланк № 1 по пункту „Фервей“, составит $5 (2 + 6 + 6 + 6 = 20; 20 / 4 = 5)$. Если бы значения процентов были бы противоположными (т.е. с легкой стороны игра происходила бы в 75% случаев), то значение рейтинга пункта „Фервей“ составило бы $3 (2 + 2 + 2 + 6 = 12; 12 / 4 = 3)$.

12-3/1 Измерение гринов

Вопрос: Объясните надлежащую процедуру для измерения размеров грина.

Ответ. По сути дела, при измерении размеров грина промерщики гольф-полей пытаются определить насколько сложно попасть на грин, что обычно зависит от площади поверхности грина. Для целей определения рейтинга пункта „Грин как мишень“ промерщики должны знать эффективный диаметр грина. Эффективный диаметр грина - это сумма ширины и глубины грина, поделенная на два. Ширина и глубина определяются безотносительно к линии игры. Другими словами, направление подводящих ударов на центр грина никак не связаны с фактической шириной или глубиной грина (см. рисунок ниже). Обычно это достаточно простая процедура, однако некоторые формы грина делают определение глубины или ширины грина достаточно сложным. Используя здравый смысл, промерщики гольф-полей должны определить, что является наиболее показательной шириной и глубиной грина. Иногда бывает необходимо усреднить измерения ширины или глубины грина в нескольких местах на грине (см. „Грины причудливой формы“, на стр. 49 - 50). Руководитель группы должен принять окончательное решение о том, какие измерения являются наиболее показательными для ширины и глубины грина. Группа должна применять последовательно свой подход к измерению гринов.

Измерения предполагаемой зоны приземления для длинного подводящего удара



В приведенном выше эскизе примеры А и В представляют собой два грин одинакового размера и формы, но расположенных под разными углами к линии игры. Эффективные диаметры обоих гринов одни и те же, тем не менее, как показывает синяя линия, обозначающая размер ожидаемой области приземления, длинный подводящий удар будет реже попадать на грин А, чем на грин В. Если положение грина по отношению к линии игры таково, что размеры ожидаемой зоны приземления значительно превышают форму грина, то рассмотрите возможность уменьшения эффективного диаметра (перемещения на одну колонку вправо в таблице „Грин как мишень“) или увеличения значения рейтинга пункта „Грин как мишень“ на единицу. Эта процедура не должна применяться на грин с соотношением размеров 2:1 или 3:1, потому что при этом эффективный диаметр грина уже был сокращен (см. „Грины причудливой формы“, на стр. 49 - 50).

12-3/2 Измерение длины подводящего удара

Вопрос: Объясните надлежащую процедуру для измерения длины подводящего удара.

Ответ. Перед выходом на гольф-поле промерщики должны вычислить математическую длину подводящего удара для всех лунок пар-4 и пар-5. Это делается путем вычитания из длины лунки того расстояния, которое покрывает гольфист, чтобы добраться до зоны приземления для подводящего удара. Будучи на гольф-поле, промерщики могут скорректировать зону приземления в ближнюю или дальнюю сторону от центра грина. Это будет зависеть от таких факторов, как качение мяча, перепады высот, преобладающие ветра, изгиб лунки, вынужденное недобивание и намеренное недобивание. Если любой из этих факторов влияет на расстояние, проходимое гольфистом от площадки-ти до расстояния, откуда гольфист может достичь грина (в том числе, с учетом переходной зоны), то такой эффект должен быть занесен в клеточку „скорректированный подводящий удар“ и использоваться в качестве расстояния подводящего удара.

12-4 Подготовленные неухоженные зоны

Вопрос: Как следует определять рейтинги подготовленных „неухоженных зон“?

Ответ. Рейтинги гольф-полей следует определять в соответствии с Правилами гольфа. Однако, для целей определения рейтингов области, обычно называемые „неухоженными зонами“, оцениваются в пункте „Восстанавливаемость и раф“ равно как и в пункте „Бункеры“. Определяя рейтинги области согласно пункту „ВиР“, рассматривайте состояние рафа или экстремального рафа по всей части неухоженной зоны вблизи зоны приземления и / или грина и определяйте „эквивалент высоты рафа“ для неухоженной зоны, а затем применяйте его к таблице „ВиР“ и корректировкам. Определяя рейтинги области согласно пункту „Бункеры“, рассматривайте любые корректировки, которые могут существовать в той части неухоженной зоны, которая считается расположенной вблизи фервея и / или грина. Рейтинги неухоженных зон, не являющихся подготовленными, определяются согласно пунктам „ВиР“ и „ЗПП/ЭР“. *(Пересмотрено)*

12-4с/1 Корректировка „Холмы“

Вопрос: Разъясните корректировку „(М) Холмы“ для категории затрудняющего элемента „Восстанавливаемость и раф“.

Ответ. Следует рассматривать холмы в рафе около зоны приземления на фервее и/или вокруг грина. Рейтинги холмов, расположенных в зоне приземления на фервее, оцениваются в пункте „Топография“ (они влияют на стойку игрока и/или положение мяча). Холмы вокруг грина существенно отличаются от корректировки „(R) Подъемы/спуски“. Тем не менее, сочетание холмов с подъемами и спусками может потребовать осуществления корректировки, хотя по отдельности этого может не потребоваться. Рассмотрите влияние, которое холмы оказывают на счет гольфиста. Если бы область холмов была бы плоской, то смог ли бы скрэтч-гольфист сделать удар на грин (холмы около фервея) или выполнить удар под один патт (холмы около грина)?

Насколько труднее попасть на грин или выполнить удар под один патт, если холмы существуют? Если это не сложнее, то корректировка не нужна. При таких оценках примите во внимание возможные положения мяча на нисходящих, восходящих и боковых склонах холма с различных его сторон.

12-4с/2 Раф на склоне между террасными лунками

Вопрос: Гольф-поле, расположенное на склоне холма, примыкающие друг к другу параллельные лунки. Лунки расположены на террасах таким образом, что одна лунка находится на пятнадцати футов выше другой, их разделяет склон, покрытый рафом, простирающийся по длине лунок. Возвращения мяча в игру из зоны наклонного рафа представляется более сложным, чем если бы раф был горизонтальным. Тем не менее, в пункте „Восстанавливаемость и раф“ отсутствует корректировка, которая бы специально относилась к такому условию. Как следует промерщикам учитывать данную ситуацию?

Ответ. Увеличение трудности в способности игрока вернуть мяч в игру в описанных условиях связано в первую очередь со стойкой игрока и позицией мяча. Хотя никакая специальная корректировка в пункте „Восстанавливаемость и раф“ не применяется к данной ситуации, это похоже на проблемы, с которыми встречается игрок, который сталкивается с холмами в рафе. Используя тот же подход, который применялся в обсуждении корректировок „Холмы“ (Решение 12-4с/1), можно в данных обстоятельствах рекомендовать использовать корректировку „(М) Холмы“.

12-4с/3 Корректировка „Подъемы и спуски“

Вопрос: Что означает фраза „за исключением бункеров“ при определении корректировки?

Ответ. При определении доли грина, граничащей с областью подъемов и/или спусков, любая область грина, которая вплотную граничит с бункерами, исключается из той, которая используется для определения долей. Эта область уже получает значение рейтингов в соответствии с пунктом „Бункеры“, включая возможную корректировку на глубину бункеров, если она составляет по крайней мере 5' ниже грина. Так что если для бункеров, граничащих вплотную с грином, используется колонка „ $>1/2$ и до $3/4$ “, то было бы невозможно применить корректировку „(R) Подъемы/спуски“, поскольку для оправдания корректировки остается менее $1/2$ грина.

12-4d/1 Зона приземления на лунках пар-3

Вопрос: Как следует определять рейтинги зоны приземления на лунках пар-3 для пункта „Восстанавливаемость и раф“ („ВиР“), как отмечалось на стр. 53 (на стр. 22 Руководства)?

Ответ. При определении рейтингов зоны приземления на лунке пар-3 в случае, когда богги-гольфист не может достичь грина, необходимо внимательно рассмотреть то место, куда с большой вероятностью направят свои удары богги-гольфисты. Используйте „Таблицы разброса“, чтобы определить размеры области, где скорее всего приземлится мяч. Даже хотя в этой зоне приземления может не быть стрижки до высоты фервея (помните, что в по пункту „Фервей“ на лунках пар-3 не присваивается значение), группа по определению рейтингов должна применять корректировку „(3) Пар-3“ и рассматривать другие факторы, которые могут повлиять на корректировку. Также может применяться корректировка „(L) Недобивание“, если богги-гольфист делает менее, чем полный удар с площадки-ти, чтобы избежать неприятностей около края грина.

Кроме этого, группа по определению рейтингов должна внести некоторые изменения для богги-гольфиста, потому что богги-гольфист принципиально играет лунку, предполагающую два удара до грина. В этом случае группа по определению рейтингов может игнорировать корректировку „(N) Нет“ для пункта „Бункеры“ на лунках пар-3. Другими словами, определяйте рейтинги лунки, как лунки, предполагающей два удара до грина, как лунки пар-4 за исключением того, что

значение по пункту „Фервей“ здесь все равно будет отсутствовать. Определяйте остальные богги-рейтинги элементов, затрудняющих игру, так, как для любой другой лунки с двумя ударами до грина.

12-5а Бункеры, граничащие вплотную

Вопрос: В руководстве и пособии указывается, что обычно бункеры, находящиеся в пределах 10 ярдов от края грина, считаются „вплотную граничащими“ с грином. Иногда встречаются такие бункеры, которые, хотя и не находятся в пределах 10 ярдов от края грина, но будут „подбирать“ мячи, которые будут лишь слегка промахиваться по грину. Будут ли и такие бункеры также считаться „вплотную граничащими“?

Ответ. Если бункер находится не в пределах 10 ярдов от края грина, но существуют условия, которые указывают на то, что мяч, не попавший на грин неногим менее, чем на 10 ярдов, с очевидностью будет „подобран“ бункером, то следует рассматривать соответствующие области грина, как граничащие вплотную с бункерами. Такие условия будут включать (но не ограничиваться) наклонной поверхностью, очень низко скошенной травой и утрамбованной землей.

12-7/2 Расстояние перебивания через водную преграду различается в зависимости от линии игры

Вопрос: Что считать расстоянием перебивания, если водная преграда проходит под углом к линии игры, так что перебивание с одной стороны больше, чем другой?

Ответ. Если водная преграда пересекает фервей, усредните расстояния перелета мяча по обе стороны фервея с расстоянием перелета в центре фервея. Если водная преграда не пересекает фервей, то измерьте расстояние перебивания вдоль линии игры и рассмотрите возможность применения корректировки „(P) Процент“ на основе среднего расстояния перебивания. Убедитесь в том, что расстояние перебивания включает в себя расстояние, необходимое для того, чтобы безопасно перебить водную преграду (обычно с запасом в 10 ярдов).

12-7/3 Различные условия вблизи дальнего края водной преграды

Вопрос: Следует пробить удар с площадки-ти на 170 [120] ярдов для того, чтобы безопасно перебить водную преграду. Рассмотрите три возможных сценария. В случае первого сценария игрок должен перебить через озеро, которое начинается у передней части площадки-ти и простирается от площадки-ти на 160 [110] ярдов. В случае второго сценария игрок должен перебить небольшой ручеек, который пересекает фервей в 160 [110] ярдах от площадки-ти. Между площадкой-ти и ручьем находится экстремальный раф. В третьем сценарии существует тот же ручей, что и во втором сценарии, за исключением того, что в этом случае область между площадкой-ти и ручьем состоит из небольшого рафа и фервея. Будет ли значение показателя затрудняющего элемента для водной преграды одинаковыми для всех этих случаев? Следует ли во втором примере включать показатель затрудняющего элемента для „Экстремального рафа“?

Ответ. Во всех трех ситуациях проанализируйте, каким образом наличие элементов, затрудняющих игру, влияет на способность игрока показывать результат. Первая и вторая ситуации практически идентичны в том, что мяч в результате неудачного удара в первом случае окажется в водной преграде или во втором случае будет потерян в экстремальном рафе или в водной преграде. В любом случае вероятным выходом из ситуации будет применение варианта „штрафной удар и дополнительное расстояние“ в соответствии с Правилем 27-1 и совершение третьего удара с площадки-ти. Поскольку нет никакой разницы во влиянии, оказываемом на счет, следует в обоих сценариях применять показатель затрудняющего элемента для перебивания через воду на 160 [110] ярдов. Значение показателя для экстремального рафа не следует использовать при анализе во втором примере, потому что это по сути дела будет „двойным учетом“ (то есть, в

конечном счете, игроки должны разбираться с водной преградой для того, чтобы их мяч оказался в игре).

В ситуации, когда к водной преграде ведут небольшой раф и фервей, сочетание неудачного удара и небольшого ручья едва ли будет наказывать игрока настолько сильно, как в двух предыдущих случаях. Значение показателя затрудняющего элемента в этом случае можно получить, уменьшая табличное значение пункта „Водная преграда“ с помощью корректировки „(P) Процент“.

Особенности преграды будут определять применимость и/или величину корректировки.

12-8a/1 Влияние подлеска на выбивание мяча из-под деревьев

Вопрос: Рейтинги для густого подлеска определяются в соответствии с пунктом „За пределами поля/Экстремальный раф“, если в результате подлеска мяч с большой вероятностью может оказаться потерян, неиграем или может быть выбит со значительным трудом. Как влияет подлесок на возвращение мяча в игру из-под деревьев?

Ответ. Подлесок заставляет скрэтч-гольфиста выполнять другой восстанавливающий удар из-под деревьев (например, использовать клюшку с большим лофтом вместо длинного айрона для низкого катящегося удара панч). Таким образом, подлесок следует обязательно учитывать при оценке вероятности возвращения мяча в игру из-под деревьев. Рассмотрим, например, деревья без подлеска, расположенные в 25 ярдах от центра зоны приземления после удара с площадки-ти. Допустим, что возвращение мяча в игру представляет умеренную (60%) проблему, основанную на способности скрэтч-гольфиста пробить в качестве восстанавливающего удара низкий фейд или хук либо катящийся удар. Значение рейтинга для данного примера обычно составит 3 балла (табличное значение - 6 баллов, корректировка на возможность возвращения в игру - (-3) балла). Если добавить к этому примеру подлесок, то проблемы гольфиста с возвращением мяча в игру с большой вероятностью возрастут. Если ветки дерева расположены высоко и удар, необходимый для выхода из подлеска, одновременно выведет мяч и из-под деревьев, то проблемы с возвращением мяча в игру могут увеличиться лишь незначительно, например, до умеренной (40%) проблемы, что приведет к корректировке на возможность возвращения в игру в (-2) балла. Если ветви дерева расположены низко и имеют густую листву, то возвращение мяча в игру может увеличиться до значительной (20%) проблемы, что сделает корректировку на возможность возвращения в игру равной (-1) баллу. Едва ли можно считать точной оценку игровых способностей гольфиста при игре из-под деревьев, если не принимать во внимание подлесок.

Если подлесок с большой вероятностью приведет к потере мяча (т. е. соответствует определению „ЗПП/Экстремальный раф“), рейтинги данной области следует определять как для пункта „ЗПП/Экстремальный раф“, а рейтингами пункта „Деревья“ следует пренебречь или сильно принизить их значения. Высокие рейтинги в обеих категориях будут сильно преувеличивать влияние фактора игровые способности как для скрэтч-гольфистов, так и для богги-гольфистов.

12-8b/1 Разъяснение относительно вероятности выбивания мяча из-под деревьев

Вопрос: Зона приземления мяча, пробитого с площадки-ти, граничит с деревьями, находящимися в 25 ярдах от центра фервея. На лунке в два удара до грена делается вывод о том, что скрэтч-гольфист редко сможет сделать из-под деревьев удар на грин или рядом с грином, и промерщик определяет, что деревья представляют значительную проблему. Основываясь на ударе с площадки-ти промерщик присвоил пункту „Деревья“ на данной лунке значение 5 баллов (6 баллов из верхней части таблицы, уменьшение на возможность возвращения в игру на 1 балл). Рассмотрите второй возможный сценарий, когда те же деревья граничат с короткой лункой на три удара до грена. Скрэтч-гольфист сможет послать мяч менее, чем на половину своего обычного расстояния до второй зоны приземления, но все еще сможет достичь грена своим третьим ударом,

выбрав более длинную клюшку. Следует ли принимать и на данной лунке значение рейтинга пункта „Деревья“ равным 5 баллам?

Ответ. При определении возвращения мяча в игру из-под деревьев промерщик должен рассмотреть их влияние на игру гольфиста на лунке. В первом случае гольфисту для попадания на грин потребовался дополнительный удар. Тем не менее, во втором случае гольфист все еще смог достичь грина третьим ударом, хотя потребовался существенно более длинный удар. Поскольку гольфист не обязательно потеряет удар при возвращении мяча в игру из-под деревьев, промерщикам в данном случае было бы более целесообразно посчитать проблемы умеренными, а не значительными, что приведет к значению рейтинга, равному 4 баллам (6 из верхней части таблицы „Деревья“, уменьшенные на 2 балла на возможность возвращения в игру), или даже значению, равному 3 баллам (уменьшить на 3 балла на возможность возвращения в игру).

12-10/1 Психологическая корректировка для женщин богги-гольфисток для „ЗПП/ЭР“ или „Водных преград“

Вопрос: При определении рейтингов для женщин имеется Таблица психологических корректировок для богги-гольфисток на экстраординарные „ЗПП/ЭР“ и/или „Водные преграды“. Предполагает ли таблица, что „минимальное значение богги-рейтинга по пункту „Психологические факторы““ добавляется к значению рейтинга по пункту „Психологические факторы“, полученному на основе суммы девяти других рейтингов элементов, затрудняющих игру?

Ответ. Нет. Цель этой таблице заключается в том, чтобы рейтинг пункта „Психологические факторы“ составлял бы не менее 3, 6 или 10 баллов для лунок со значением богги-рейтингов для пунктов „ЗПП/ЭР“ или „Водной преграды“, составляющих 5, 6 или 7 (или более) баллов, соответственно, если сумма остальных девяти значений рейтингов затрудняющих элементов не обеспечит необходимого значения рейтинга „Психологические факторы“ для женщины богги-гольфистки. Дополнительные баллы рейтингов „Психологических факторов“ для первой и последней лунки включены в соответствующие минимальные значения. Максимально возможное значение рейтингов пункта „Психологические факторы“, заносимое в Бланк № 1, составляет 10 баллов. *(Пересмотрено)*

Раздел 15

Влияние управления гольф-полем и его обслуживания на значения рейтингов

15-1/1 Влияние длинной лунки пар-4 на рейтинг богги-гольфиста

Вопрос: До какой степени лунка пар-4 влияет на рейтинг богги-гольфиста? Не снижает ли слишком сильно рейтинг богги-гольфиста короткий подводящий удар на лунке, где от него требуется по крайней мере еще один удар для того, чтобы достичь грина?

Ответ. Нет. Если на лунке пар-4 богги-гольфист не может достичь грина вторым ударом, и не может быть применено понятие переходной зоны, то богги-гольфисту в большинстве случаев останется сравнительно короткий подводящий удар. В этом случае значение богги-рейтинга пункта „Грин как мишень“ будет основано на достаточно коротком подводящем ударе. Это также будет отражено в богги-рейтингах пунктов „Бункеры“ и „Восстанавливаемость и раф“. Действительно, значения этих рейтингов чаще всего будут ниже, чем если бы богги-гольфист делал бы полный второй удар на грин. Тем не менее, влияние этих низких значений рейтингов затрудняющих элементов с лихвой компенсируется возрастанием рейтинга в ярдах, вытекающего из увеличения длины лунки.

Приложение А

Бланки

Приложение А/1 Определение коэффициента 3,5 при расчете эффективной игровой длины для качения мяча

Вопрос: Если поверхность зоны приземления является мягкой и горизонтальной, величина качения мяча увеличивает эффективную игровую длину только на 7 ярдов ($2 * 3,5$). Обратное верно, если зона приземления является твердой и горизонтальной; эффективная игровая длина уменьшается только на 7 ярдов. Игроки получают гораздо больше 7 дополнительных ярдов качения мяча на некоторых из этих твердых, плоских поверхностях зоны приземления. Не следует ли коэффициенту быть выше, чем 3,5?

Ответ. Нет. Одной из целей Системы определения рейтингов гольф-полей USGA является выяснение влияния элементов, затрудняющих игру, и условий гольф-поля на общую способность гольфистов показывать определенный результат. Для того, чтобы этого достичь, промерщиков просят присваивать числовые значения показателям различных факторов, которые они наблюдают на гольф-поле, в соответствии с конкретными, объективными указаниями. Эти числовые значения рейтингов впоследствии, с помощью последовательности формул, преобразуются в удары.

Наибольшее влияние на результат гольфиста связано с длиной в ярдах. Добавление 22 [18] ярдов к длине лунки увеличивает сложность лунки с точки зрения результата, показываемого скрэтч-гольфистом, на 0,1 удара. Есть и другие факторы, которые могут также повлиять на счет гольфиста. Восходящие лунки являются более сложными для демонстрации хорошего результата, чем нисходящие лунки такой же измеренной длины. То же самое верно для мягких условий поверхности земли в сравнении с твердыми, для лунок, расположенных против ветра, в сравнении с лунками, расположенными по ветру, и т.д. Но эти корректировки эффективной игровой длины не имеют такого же коэффициента пересчета в удары, как „чистая длина в ярдах“. Если твердые условия поверхности фервея позволяют мячам после удара с площадки-ти катиться на 22 [18] ярдов дальше, чем обычно, это не означает, что лунка будет играть на 0,1 удара легче.

Регрессионный анализ показывает, что этот дополнительный выигрыш в 22 [18] ярдов не понизит счет гольфиста настолько сильно, насколько даст укорачивание лунки на такое же расстояние. По сути дела, для случая качения мяча в ходе анализа было установлено, что именно 3,5 ярда на каждый рейтинговый балл, присвоенный промерщиками, предсказывают счет гольфиста наилучшим образом. Таким образом, для приведенного выше примера, если при изменении качения мяча на горизонтальном фервее от среднего состояния до твердого присваивается (-2) балла, то эффективная игровая длина уменьшается на 7 ярдов, хотя дополнительное качение мяча может составить, например, 15 ярдов. Изменение эффективной игровой длины на 7 ярдов преобразуется в 0,032 [0,039] удара, хотя укорачивание лунки на 15 ярдов изменило бы счет гольфиста на 0,068 [0,083] удара. Разница объясняется, в частности, тем обстоятельством, что для твердых фервеев мяч может легче отскочить в проблемную ситуацию, и твердые фервеи чаще приводят к более сложным положениям мяча.

Раздел 18 - Процедура определения рейтингов коротких гольф-полей

1. Общие положения

USGA установила следующий порядок для определения рейтингов коротких гольф-полей USGA, стремясь охватить поля, длина которых составляет менее 3000 ярдов. Эта процедура определения рейтингов очень схожа по своей природе с обычной процедурой определения рейтингов, изложенной в Разделе 5, с особенностями, перечисленными в настоящем разделе. Только гольф-поля, которые соответствуют приведенному ниже определению, имеют право на такие рейтинги, а процедура определения рейтингов коротких гольф-полей USGA изложена в рамках Приложения А к „Системе определения гандикапов USGA“. Пожалуйста, обратите внимание на то, что гандикап для коротких гольф-полей должен быть помечен „КД“ и не может переноситься на какие-либо иные гольф-поля, имеющие рейтинги.

2. Определения

а. Короткое гольф-поле

Короткое гольф-поле определяется как любой набор или заранее установленное число лунок, отвечающих следующим критериям:

- 18 лунок составляют в сумме менее 3 000 ярдов;
- 9 лунок составляют в сумме менее 1 500 ярдов;
- Меньше девяти лунок, которые, в пересчете на 18-луночное расположение, дают менее 3000 ярдов (например, гольф-поле на шесть лунок длиной менее 1000 ярдов может быть пересчитано на 18-луночное поле длиной менее 3000 ярдов).

Следует отметить, что для того, чтобы претендовать на получение рейтинга поля USGA и рейтинга сложности, гольф-поля длиной 3000 ярдов или больше для 18 лунок (1500 ярдов для девяти лунок) должны иметь одну или более „длинных“ лунок в следующем порядке:

- В любой комбинации до девяти лунок, должна иметься как минимум одна лунка, которая потребовала бы от скрэтч-гольфиста совершения полного удара (т. е. лунка, которая требует скрэтч-гольфиста сделать удар больше или равный по длине 250 [210] ярдам).
- В любой комбинации более девяти лунок, должно иметься как минимум две лунки, которые потребовали бы от скрэтч-гольфиста совершения полного удара (т. е. две лунки, которые требовали бы скрэтч-гольфиста сделать удар больше или равный по длине 250 [210] ярдам).

Уполномоченная ассоциация гольфа несет ответственность за соблюдение данной процедуры в конкретном регионе и должна нести ответственность за установление того, соответствует ли конкретное гольф-поле требованиям, изложенным в данном разделе. (См. решение 5/3).

б. Рейтинг короткого гольф-поля

Рейтинг короткого гольф-поля USGA определяется как принятое USGA указание оценки игровой трудности короткого гольф-поля для скрэтч-гольфистов при нормальном состоянии гольф-поля и нормальных условиях погоды. Он выражается в количестве сделанных ударов с точностью до одной десятой доли и основан на игровой длине гольф-поля и затрудняющих на нем игру факторах в той степени, в которой они влияют на результативность игры скрэтч-гольфиста.

3. Используемые бланки и процесс определения рейтингов

Управление по гандикапам USGA предоставляет уполномоченным ассоциациям гольфа бланки определения рейтингов коротких гольф-полей USGA SCR1 (Бланк № 1 коротких гольф-полей), SCR2 (Бланк № 2 коротких гольф-полей) и SCR3 (Бланк № 3 коротких гольф-полей) для использования при определении рейтингов в рамках процедуры определения рейтингов коротких гольф-полей USGA. Ассоциации могут обратить внимание на то, что Бланк SCR1 похож по своей природе на стандартный Бланк № 1 со включением поправок в эффективную игровую длину и десяти затрудняющих факторов. Тем не менее, отсутствует необходимость в определении рейтингов для богги-гольфистов, потому что данная рейтинговая система не является переносимой на другие гольф-поля, поэтому проверка элементов, затрудняющих игру, ограничивается только случаем скрэтч-гольфиста. Аналогичным образом, Бланк SCR3 не содержит упоминаний богги-рейтинга или рейтинга сложности, так как они не существуют в системе определения рейтингов коротких гольф-полей и системе гандикапов коротких гольф-полей.

Промерщикам при определении рейтингов коротких гольф-полей надлежит использовать пособие по „Системе определения рейтингов гольф-полей USGA“ (мужчины и женщины), но при игнорировать любые упоминания богги-гольфистов. Поскольку все короткие гольф-поля состоят в основном из лунок пар-3, то промерщикам следует обращать особое внимание на корректировки, которые применимы только для лунок пар-3.

4. Формулы, используемые при расчетах рейтингов коротких гольф-полей

Процедура расчетов ударов затрудняющих элементов и поправок в эффективную игровую длину для коротких гольф-полей аналогична стандартным расчетам рейтинга поля USGA, описанного в Разделе 13 настоящего пособия. Перенесите суммы поправок эффективной игровой длины из Бланка SCR1 и значение затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфиста из Бланка SCR2 в Бланк SCR3.

Рейтинг короткого гольф-поля на основе длины в ярдах (РКПОДЯ) определяется делением эффективной игровой длины короткого гольф-поля на 330 [270] и прибавлением к результату по 2,6 на лунку для получения итогового значения.

Формулы рейтинга короткого поля USGA на основе длины в ярдах
РКПОДЯ (мужчины) = ((скрэтч) ЭИД (мужчины) / 330) + 2,6 * N (количество лунок)
РКПОДЯ (женщины) = ((скрэтч) ЭИД (женщины) / 270) + 2,6 * N (количество лунок)

Рейтинг короткого гольф-поля USGA (РКП) получают, складывая значение затрудняющих факторов в ударах для скрэтч-гольфиста с рейтингом короткого гольф-поля на основе длины в ярдах.

Формулы рейтинга короткого поля (РКП) USGA
РКП (мужчины) = ЗФУСГ (мужчины) + ((скрэтч) ЭИД (мужчины) / 330) + 2,6 * N (количество лунок)
РКП (женщины) = ЗФУСГ (женщины) + ((скрэтч) ЭИД (женщины) / 270) + 2,6 * N (количество лунок)

Если использовать приведенную выше формулу и принять значение затрудняющих факторов у ударах для скрэтч-гольфиста равным 1,1, а эффективную игровую длину скрэтч-гольфиста равной 2 750 ярдов для 18-луночного короткого гольф-поля, то рейтинг короткого гольф-поля USGA для мужчин составит:

$$1,1 + (2\,750 / 330) + (18 * 2,6) = 56,2.$$

Для более подробных объяснений по поводу расчетов гандикапов коротких гольф-полей см. Приложение А к „Системе определения гандикапов USGA“.

Раздел 19 - Рейтинг темпа игры USGA

1. Общие положения

Система рейтинга темпа игры USGA использует формулу для установления нормативного времени завершения каждой лунки гольф-поля („временной пар“). Этот расчет принимает во внимание длину и сложность лунки и другие условия игры, например, перемещаются ли обычно игроки пешком или ездят на гольф-карах и существует ли требование о том, чтобы гольф-кары строго придерживались дорожек для них. Сумма временных паров для 18 лунок является Рейтинг темпа игры USGA для данного гольф-поля.

Рейтинг темпа игры USGA определяется для наиболее часто используемого набора площадок-ти. Это обычно бывают средние площадки-ти для мужчин. Тем не менее, гольф-поле может потребовать отдельного Рейтинга темпа игры USGA для каждого набора площадок-ти на гольф-поле. В этом случае, если игра в турнире или в течение дня происходит с дальних площадок-ти или с ближних площадок-ти, то будет применяться Рейтинг темпа игры USGA, относящийся к фактически применяемым площадкам-ти. Если члены группы играют с площадок-ти, относящихся к двум и более разным наборам, то для всех игроков в группе будет применяться более сложный из возможных Рейтингов темпа игры USGA.

Рейтинг темпа игры USGA рассчитывается в соответствии с формулами и на основе допущений, изложенных ниже, и отвечает на вопрос: „Как быстро следует группе из четырех средних гольфистов играть в загруженный день?“ Поскольку данные, введенные в процедуру определения Рейтинга темпа игры USGA, являются полностью специфическими для данного гольф-поля, то и полученный Рейтинг темпа игры USGA будет уникальным для некоторого гольф-поля.

Как правило, Рейтинг темпа игры USGA для гольф-полей попадает в диапазон от 3:40 до 4:00 часов, хотя для длинных и трудных гольф-полей Рейтинг темпа игры USGA может составить более четырех часов.

2. Определения

a. Время на длину

Это время, необходимое для игры на лунке, основанное на измеренной длине лунки. Данный расчет преобразует длину лунки в минуты, а затем добавляет стандартные четыре минуты для чипов и паттов вокруг грина. Время на длину включает в себя все время, требующееся группе из четырех игроков, чтобы сыграть лунку, перемещаются ли они пешком или на гольф-карах. Следует учитывать дополнительное время, если гольф-кары должны находиться только на отведенных для них дорожках.

b. Время на затрудняющие элементы

Это дополнительное время, требующееся для игры на лунке, где существуют трудности, которые необходимо преодолеть, такие как: экстремальный раф, водные преграды, деревья, бункеры и т.п. Вода преграды автоматически добавляют минуты к времени на затрудняющие элементы. Другие элементы, затрудняющие игру, добавляют время, если они представляют для среднего гольфиста трудность выше среднего уровня. Расчет преобразует значения рейтингов элементов, затрудняющих игру, в минуты.

c. Время от грина до площадки-ти

Это дополнительное время, необходимое для того, чтобы переместиться от грина до следующей площадки-ти. На гольф-поле, где существенное количество гольфистов играет пешком, расстояние

от грена до площадки-ти может увеличить временной пар предыдущей лунки. Расчет преобразует измеренное расстояние от грена до площадки-ти в минуты. Обычно на гольф-полях, где игра происходит преимущественно на гольф-карах, время от грена до площадки-ти добавлять не следует. Тем не менее, на гольф-полях, где гольф-кары являются обязательными и между лунками существуют большие расстояния, может добавляться дополнительное время. Дополнительно прибавляются четыре минуты на любых лунках, где по завершении лунки может быть предусмотрена остановка „в доме на полпути“ перед выходом с площадки-ти на следующей лунке.

d. Полное время

Полное время для лунки представляет собой сумму времен на длину, времен на затрудняющие элементы и времен от грена до площадки-ти.

e. Временной пар

Временной пар равняется полному времени на прохождение данной лунки, округленному до ближайшего целого значения минут.

f. Рейтинг темпа игры USGA

Рейтинг темпа игры USGA является суммой временных паров гольф-поля.

3. Допущения

a. Навыки игрока

Система Рейтингов темпа игры USGA предполагает, что игра осуществляется игроками со средними или высоким гандикапами. Навыки богги-гольфиста учитываются во времени на длину и времени на затрудняющие элементы лунки. Для обеспечения объективности в оценке сложности затрудняющего элемента и влияния длины лунки на богги-гольфиста формула Рейтинга темпа игры USGA использует значения рейтингов затрудняющих элементов, присвоенные гольф-полю в рамках процедур определения рейтинга поля USGA и рейтинга сложности.

b. Игровые условия

Система Рейтингов темпа игры USGA предполагает, что игра происходит в „затрудняющих“ условиях. Это означает, что группы из четырех игроков заполняют все или большую часть игровых интервалов на гольф-поле таким образом, что меньшие по составу или более быстрые группы не могут их обгонять. Другими словами, гольф-поле оказывается загруженным полностью. Игровой интервал - это промежуток, занимаемый группой из четырех человек. Количество игровых интервалов обычно зависит от пара лунки: на лунке пар-5 имеется 2 игровых интервала (например, одна группа находится на площадке-ти и одна группа подходит к грину); на лунке пар-4 имеется 1 1/2 игровых интервала (половину времени одна, а другую половину времени две группы); на лунки пар-3 имеется 1 игровой интервал. Игровые интервалы становятся перегруженными, если игроки играют слишком медленно или если группы прибывают на гольф-поле слишком быстро.

c. Перемещение пешком или на гольф-карах

Рейтинг темпа игры USGA является одинаковым для играющих пешком или на гольф-карах, если гольф-карам разрешается полный доступ на фервей, даже с условием 90 градусов. Рейтинг темпа игры USGA оказывается выше, если гольф-карам разрешается использовать только специальные дорожки для них. Если пешие гольфисты и гольфисты на гольф-карах, обязанные двигаться по дорожкам, движутся вперемешку, то преобладает более высокое значение Рейтинга темпа игры.

d. Размер группы

Рейтинг темпа игры гольф-поля основан на группе из четырех человек. Если игра затруднена, то меньшие группы будут играть в том же темпе, как и группы из четырех человек. В другие дни, если имеются свободные лунки и преобладают группы из двух или трех человек, то группа из двух игроков должна заканчивать лунку за время примерно на две минуты быстрее, а группа из трех игроков - примерно на одну минуту быстрее.

4. Рейтинг темпа игры

a. Политика клуба

Клуб должен предоставить следующую информацию:

- Гольф-кары: Является ли использование гольф-каров обязательным или по желанию? Имеется ли требование о том, чтобы гольф-кары постоянно двигались только по дорожкам (и если так, то на каких именно лунках)? (Примечание: Если действует „правило 90 градусов“, то это практически не оказывает влияния на Рейтинг темпа игры USGA).
- Игра пешком: Имеется ли значительное число гольфистов, которые играют пешком?

b. Информация Бланка № 1

Должна быть доступна следующая информация на основе последних данных Бланка № 1 определения рейтингов USGA:

- расстояние от грена каждой лунки до площадки-ти следующей. Для лунок 1 - 17 группе по определению рейтингов следовало измерить пешком или с помощью лазерного дальномера расстояние в ярдах для наиболее часто используемого пути от края каждого грена до реперных точек средних площадки-ти следующей лунки.
- номер лунки (номера лунок), предшествующей дому (домам) на полпути.
- значения рейтингов для каждой лунки для любых элементов, затрудняющих игру (кроме водных преград), который имеют оценку 5 баллов или выше для скрэтч-гольфиста или для богги-гольфиста.
- значения рейтингов для пункта „Водная преграда“ для каждой лунки (для того, чтобы значение учитывалось, рейтинги пункта „Водная преграда“ не должны равняться 5 баллам или выше).

5. Заполнение Бланка PR1 Рейтинга темпа игры USGA

В верхней части бланка запишите название гольф-поля, имя официального сотрудника, определяющего рейтинги, и дату. Укажите, какие площадки-ти использовались для определения рейтингов.

a. Строка 1 – Длина (в ярдах)

Введите длину каждой лунки из Бланка № 1 Системы определения рейтингов гольф-полей USGA для данных площадок-ти.

b. Строка 2 – Время на длину или время на гольф-кары

Вычислите время на длину, если на лунке значительное количество гольфистов играет пешком или если используются гольф-кары, которым разрешается ездить по фервеям (в том числе - если для выезда на фервей применяется „правило 90 градусов“).

Время за счет длины = Длину лунки (Строка 1) поделить на 48, прибавить 4

либо

Вычислите время на движение по дорожкам для гольф-каров вместо времени на длину, если применяются гольф-кары, но им разрешается двигаться только по дорожкам. Выполните эти расчеты, вместо расчетов времени на длину даже если на лунке значительное число гольфистов играет пешком.

Время по дорожкам для каров = Длину лунки (Строка 1) поделить на 42, прибавить 4

Проведите округление с точностью до ближайшей десятой доли и введите в строку 2 время на длину или время на движение по дорожкам для гольф-каров (в зависимости от обстоятельств).
Примечание: Гольф-карам может быть разрешено движение по фервеям на определенных лунках, но они могут быть обязаны двигаться только по дорожкам на других лунках (в особенности, на лунках пар-3). Таким образом, на таких гольф-полях могут одновременно применяться как время на длину, так и время на движение по дорожкам для гольф-каров.

с. Строка 3 – Сумма показателей элементов, затрудняющих игру, не относящихся к водным преградам

Введите сумму рейтингов всех элементов, затрудняющих игру (за исключением водных преград), имеющих значение 5 баллов или выше. Для каждого элемента, затрудняющего игру, в сумму берется большее из двух возможных значений рейтинга: для скрэтч-гольфиста или для богги-гольфиста, при условии, что каждое такое значение по меньшей мере равняется 5 баллам.

d. Строка 4 – Время для элементов, затрудняющих игру, не относящихся к водным преградам

Рассчитайте время для элементов, затрудняющих игру, не относящихся к водным преградам.

Время для затрудняющих элементов кроме воды = Суммарное значение затрудняющих элементов кроме воды (Строка 3) поделить на 30

Проведите округление с точностью до ближайшей десятой доли и введите в Строку 4.

e. Строка 5 – Значение для водных преград

Введите значение рейтинга элементов, затрудняющих игру, для водных преград (включайте любое значение для скрэтч-гольфистов или для богги-гольфистов, то, которое окажется большим).

f. Строка 6 – Время для водных преград

Рассчитайте время для водных преград.

Время для водных преград = Значение для водных преград (Строка 5) поделить на 6

Проведите округление с точностью до ближайшей десятой доли и введите в Строку 6.

g. Строка 7 – Общее время для элементов, затрудняющих игру

Прибавьте время для элементов, затрудняющий игру, не относящихся к водным преградам (Строка 4), к времени для водных преград (Строка 6). Проведите округление с точностью до ближайшей десятой доли и введите в Строку 7.

h. Строка 8 – Расстояние от гринов до площадок-ти

Вводите данную запись только в случае, если: (1) значительное число гольфистов играет на данном гольф-поле пешком; либо если (2) использование гольф-каров является обязательным, а расстояние от грина до площадки-ти на лунке превышает 80 ярдов. Не следует делать данную запись, если большинство людей ездят на гольф-карах, и нет слишком больших расстояний между гринами и площадками-ти (более 80 ярдов).

i. Строка 9 – Время на расстояние от гринов до площадок-ти

Если значительное число гольфистов играет пешком, рассчитайте время на расстояние от гринов до площадок-ти следующим образом.

Время на переход от грина до ти = Расстояние от грина до ти (Строка 8) минус 20, поделить на 48

(Если расстояние от грина до площадки-ти составляет 20 ярдов или меньше, то укажите 0 в качестве времени на расстояние от гринов до площадок-ти). Если использование гольф-каров является обязательным, а расстояние от грина до площадки-ти превышает 80 ярдов, то вычислите время на расстояние от гринов до площадок-ти следующим образом:

Время на переход от грина до ти = 1 минута плюс Расстояние от грина до ти (Строка 8) минус 80, поделить на 260

Проведите округление с точностью до ближайшей десятой доли и введите в Строку 9.

Примечание: Время на расстояние от грина до площадки-ти добавляется к предыдущей лунке (к той лунке, грин которой имеется в виду). Не требуется вводить эти данные для лунки 18.

j. Строка 10 – Время на посещение дома на полпути

Выделите четыре минуты для остановки в доме на полпути на гольф-поле или в закусочной клубного дома. Четыре минуты добавляются к времени лунки, которая предшествует остановке.

k. Строка 11 – Общее время

Рассчитайте общее время для лунки, суммируя следующие показатели:

Общее время = Время за счет длины ИЛИ Время по дорожкам для каров (Строка 2) + Общее время затрудняющих элементов (Строка 7) + Время на переход от грина до ти (Строка 9) + Время для дома на полпути (Строка 10)

Проведите округление с точностью до ближайшей десятой доли минуты и введите в Строку 11.

l. Строка 12 – Временной пар

Проведите округление с точностью до ближайшей целой минуты и введите в Строку 12.

m. Строка 13 - Общее время для первой девятки / второй девятки

Сложите временные пары для лунок с 1 по 9 и преобразуйте результат в часы и минуты. Это будет общее время для первой девятки. Сложите временные пары для лунок с 10 по 18 и преобразуйте результат в часы и минуты. Это будет общее время для второй девятки.

n. Суммарный показатель - Рейтинг темпа игры USGA

Сумма 18 временных паров даст Рейтинг темпа игры USGA гольф-поля. Хотя суммирование общего времени первой девятки и второй девятки может привести к слегка отличающемуся результату, лучше обнародовать рейтинг темпа игры, который соответствует сумме 18 временных паров, хотя он и может включать в себя некоторые незначительные ошибки округления.

Более подробную информацию о Системе рейтингов темпа игры USGA можно получить в USGA по телефону 908-234-2300.

Приложение С - Типовое письмо об истечении срока действия рейтингов

[Гольф-клуб]

[Адрес]

Уважаемый,

Ключевой особенностью Системы гандикапов USGA™, которая касается возможности переносить от клуба к клубу гандикаповый индекс игрока®, является возможность размещать результаты игры, использующие рейтинги, полученные на основе объективных стандартов. Для применения Системы определения рейтингов гольф-полей USGA™ необходимо, чтобы рейтинги предоставлялись уполномоченными ассоциациями гольфа и периодически обновлялись бы в связи с изменениями гольф-поля (например, в связи с разрастанием деревьев, изменениями в разметке / подготовки к игре гольф-поля), а также изменениями за счет периодической модификации в результате политики Системы определения рейтингов гольф-полей USGA. Настоящее письмо направляется в [Гольф-клуб], поскольку Вам требуется пройти повторное определение рейтингов [Гольф-поля].

В соответствии с „Разделом 14-2“ пособия „Системы гандикапов USGA“ гольф-поле должно проходить повторное определение рейтингов по крайней мере один раз в 10 лет, даже если предполагается, что гольф-поле не изменялось каким-либо образом; новое гольф-поле должно проходить повторное определение рейтингов один раз в течение пяти лет с момента первоначального определения рейтингов, а после этого - каждые 10 лет. [Гольф-поле] в последний раз проходило определение рейтингов [Дата вступления в силу рейтингов]. [Уполномоченной ассоциацией гольфа] необходимо запланировать повторное определение рейтингов [Гольф-поля] как можно скорее, чтобы гарантировать, что оно продолжает соответствовать Системе гандикапов USGA™ (см. „Раздел 8-2m“ Проверочного листа соответствия гольф-клубов).

Если срок действия рейтингов истечет, они больше не будут действительны и больше не смогут использоваться, а [Уполномоченная ассоциация гольфа] отзовет такие рейтинги. Результаты гольфистов в этом случае не будут приниматься для целей определения гандикапов (см. „Раздел 5-1e(v)“), а гольф-клуб перестанет соответствовать требованиям системы (Решение по гандикапам 1-2/1). Гольф-клуб тем самым также поставит под угрозу свою способность использовать в будущем Систему гандикапов USGA и [Уполномоченная ассоциация гольфа] должна уведомить клуб о том, что его рейтинги более не являются действительными, а результаты гольфистов более не являются приемлемыми для целей определения гандикапов в гольф-клубе. Многие гольфисты или группы игроков могут воздержаться от игры на гольф-поле, не имеющем действующих рейтингов, а это может негативно сказаться на общем количестве сыгранных раундов и, соответственно, на доходах, получаемых гольф-полем.

Для того чтобы продолжать соответствовать Системе гандикапов USGA при первой возможности, пожалуйста, обратитесь к (имя) в [Уполномоченной ассоциации гольфа] по телефону (номер), чтобы обеспечить повторное определение рейтингов. Это будет сделано во взаимоприемлемое время на безвозмездной основе для гольф-клуба (или стоимость составит ____).

Благодарим Вас за внимание к данному вопросу и за Вашу поддержку Системы гандикапов USGA.

С уважением,

[Уполномоченная ассоциация гольфа]