

УТВЕРЖДЕНА
Приказом Ассоциации гольфа России
от 29 декабря 2017 г. № 38 с
изменениями, внесенными приказом
Ассоциации гольфа
России от 20 марта 2018 г. № 7

**Инструкция
по использованию модифицированного оборудования
и инвентаря для проведения соревнований
и правилам прохождения заданий.**

Раздел 1. Общие положения

1. Настоящая Инструкция по использованию модифицированного оборудования и инвентаря для проведения соревнований и правилам прохождения заданий (далее – Инструкция) разработана Ассоциацией гольфа России с целью оказания методической помощи организаторам соревнований, использующих модифицированное оборудование и инвентарь учебно-методических комплексов СНЭГ (США) и ШортГольф (Великобритания) (далее вместе – пластик).

2. Задачами настоящей Инструкции являются установление:
единых правил подготовки (устройства) площадки для проведения физкультурно-массовых, спортивных мероприятий по гольфу (далее вместе – соревнования) в спортивном зале и (или) на открытой спортивной площадке с использованием пластика,

единых правил прохождения и фиксации результатов на соревновании.

3. Площадка для проведения соревнований состоит из следующих зон (пример зонирования спортивного зала Приложение № 1):

зона для организации рабочего места для комиссии по допуску и штаба судейской коллегии,

зона для нахождения зрителей, тренеров и спортсменов,

зона выполнения заданий,

зоны безопасности, которая отделяет игровую зону от остальных зон, зона установки видео фиксации соревнования.

4. Подготовка зоны выполнения заданий состоит из следующих этапов:

Этап 1: определение местоположения и общей площади зоны выполнения заданий в месте проведения соревнования (спортивный зал/открытая спортивная площадка),

Этап 2: разделение зоны выполнения заданий на участки, в которых непосредственно будут размещаться задания,

Этап 3: размещение задания в определенном участке. Размещение задания состоит из следующих действий:

нанесение линий (разметки) с помощью самоклеящейся ленты (ширина до 5 см) на поверхность спортивной площадки из числа заданий, указанных в Приложении № 2 к настоящей Инструкции. Разметка используется для обозначения линии старта для всех заданий; формирования плоской мишени в задании «Дистанция»; установления границы для заданий «Патт», «Чип и Патт», «Чеканка».

установки модифицированного оборудования (мишени) и инвентаря (клюшки, коврик с подставкой «ти» и мячи) в определенных заданием местах с учетом дистанций и расстояний.

5. Игровая зона для каждого задания выглядит следующим образом:
для заданий «Патт», «Чип и Патт», «Чеканка» и «Дистанция» игровая зона совпадает с границей заданий;

для заданий «Чип» и «Питч» игровая зона считается расстояние от места старта до переднего края мишеней и шириной в 2 метра.

6. Количество участков для размещения заданий в игровой зоне зависит от установленного количества заданий организаторами соревнования.

7. Организаторы соревнований выбирают задания и устанавливают для каждого задания расстояние (дистанцию от старта до мишени), не выходя за рамки рекомендаций в Приложении № 2;

8. Прохождение заданий (или игра на заданиях) осуществляется одним из следующих способов:

выполнение удара по мячу в сторону мишени с места старта без перемещения игрока по игровой зоне,

выполнение ударов (последовательно после полной остановки мяча от предыдущего удара по нему) по мячу в сторону мишени с перемещением игрока по игровой зоне.

9. Правила прохождения каждого задания (максимальное количество попыток, максимальное количество ударов, виды и очередность использования на заданиях клюшек, формула подсчета результатов) устанавливаются настоящей Инструкцией в разделе 2.

10. Между границами прилегающих к друг другу заданий необходимо предусмотреть расстояние не менее чем в 1 метр с целью обеспечения безопасности, вне игровых коридоров для нахождения в них членов судейской бригады и для того, чтобы участники соревнований не мешали друг другу при прохождении заданий.

Раздел 2. Технические требования к заданиям, правила прохождения заданий, правила подсчета результатов и оформления счетных карточек

11. Настоящий раздел устанавливает технические требования к заданиям (Приложение № 1 и № 2), правила прохождения заданий участниками соревнований, правила подсчета результатов (Приложение № 3) и оформления счетных карточек (Приложение № 5 и 5.1).

12. За выполнение заданий начисляются очки согласно Приложению № 3, которые заносятся в счетную карточку (Приложение № 4 и 4.1).

13. Промах по мячу в результате нанесения удара засчитывается в качестве удара (выполненной попытки).

14. Расстояние от стартового места до мишени определяется организаторами соревнований. Рекомендованный диапазон расстояний от стартового места до мишени и размеры игровой зоны указаны в Приложении №2.

15. Для прохождения заданий используются модифицированные клюшки «айрон», «паттер» и мячи (далее отдельно – клюшка «айрон», клюшка «паттер», и мяч или вместе – инвентарь).

16. Участники соревнований наносят удары по мячам, которые находятся в покое.

17. На заданиях, где используется клюшка «айрон» можно устанавливать на линию старта коврик с подставкой «ти». При этом мяч, установленный на ти, не должен находиться за линией старта ближе к мишени.

18. Задание «ПАТТ»

18.1. Задание состоит из игровой зоны, в которой находится место старта, инвентарь и мишень в форме бочки СНЭГ (далее – конус) или мишень в форме лунки с флагом ШортГольф (далее – лунка, далее вместе – мишени).

18.2. По границе игровой зоны наклеивается самоклеящаяся белая (цветная) лента, которая является частью игровой зоны.

18.3. Задание выполняется клюшкой «паттер» и одним мячом.

18.4. Выполнение ударов осуществляется от места старта в сторону мишени поочередными ударами по мячу, находящемуся в покое с перемещением игрока по игровой зоне.

18.5. Если мяч покидает игровую зону, обозначенную лентой, то мяч необходимо установить на ленте примерно в точке, где он пересек границу игровой зоны. Штраф за выкат мяча за пределы игровой зоны составляет 1

удар, который добавляется к фактическому результату, показанному участником на данном задании.

18.6. Мяч, остановившийся после удара по нему на линии границы задания или касающийся этой линии, считается в игре.

19. Задание «ЧИП»

19.1. Задание состоит из игровой зоны, в которой находится место старта, инвентарь и напольная мишень в виде треугольной конструкции СНЭГ или ШортГольф (далее вместе – напольная мишень).

19.2. Задание выполняется клюшкой «айрон» и тремя мячами .

19.3. Выполнение удара по мячу в сторону напольной мишени осуществляется участником соревнования с места старта без дальнейшего перемещения по игровой зоне (выполнение попыток с одного места),

19.4. Мячи, попавшие в напольную мишень в результате отскока от игровой зоны задания, считаются результативным ударом.

20. Задание «ПИТЧ»

20.1. Задание состоит из игровой зоны, в которой находится стартовое место, инвентарь и круглая надувная мишень СНЭГ или круглая «ненадувная» мишень ШортГольфе (далее вместе – круглая мишень).

20.2. Задание выполняется клюшкой «айрон» и тремя мячами.

20.3. Выполнение удара по мячу в сторону круглой мишени осуществляется участником соревнования с места старта без дальнейшего перемещения по игровой зоне (выполнение попыток с одного места).

20.4. Мячи, попавшие в круглую мишень в результате отскока от игровой зоны задания, считаются результативным ударом.

21.Задание «ДИСТАНЦИЯ»

21.1. Задание состоит из стартового места, инвентаря и мишени. Мишень складывается из трех результативных прямоугольных зон, сформированных самоклеящейся лентой (далее – плоская мишень).

21.2. По границе игровой зоны наклеивается самоклеящаяся белая (цветная) лента, которая является частью игровой зоны.

21.3. Задание выполняется клюшкой «паттер» и тремя мячами.

21.4. Выполнение ударов в сторону плоской мишени осуществляется участником соревнования с места старта без дальнейшего перемещения по игровой зоне (выполнение попыток с одного места).

21.5. В случае, если мяч остановился на границе (или касается границы) между прямоугольными результативными зонами плоской мишени, то участнику засчитывается попадание в более ценную зону.

22. Задание «Чип и Патт».

22.1. Задание состоит из игровой зоны, границы которой обозначены самоклеящейся лентой. В игровой зоне находится место старта, инвентарь и мишень в форме бочки для оборудования СНЭГ (далее – конус) или мишень в форме лунка с флагом для оборудования ШортГольф (далее – лунка, далее вместе – мишени).

22.2. По границе игровой зоны наклеивается самоклеящаяся белая (цветная) лента, которая является частью игровой зоны.

22.3. Задание выполняется пластиковой модифицированной клюшкой «айрон» и клюшкой «паттер». Первый удар с места старта совершается клюшкой «айрон», последующие удары клюшкой «паттер» до попадания и фиксации мяча в мишени.

22.4. Если мяч покидает игровую зону, обозначенную лентой, то мяч необходимо установить на ленте примерно в точке, где он пересек границу игровой зоны. Штраф за выкат мяча за пределы игровой зоны составляет 1 удар, который добавляется к фактическому результату, показанному участником на данном задании.

23. Задание «ЧЕКАНКА»

23.1. Задание состоит из игровой зоны, обозначенной самоклеящейся лентой в форме квадрата площадью 1 м² и инвентаря.

23.2. По границе игровой зоны наклеивается самоклеящаяся белая (цветная) лента, которая является частью игровой зоны.

23.3. Чеканка мяча или способ жонглирования мячом заключается в подкидывании мяча вверх с помощью ударной поверхности клюшки «айрон». При этом клюшку необходимо держать одной рукой за резиновую рукоятку клюшки.

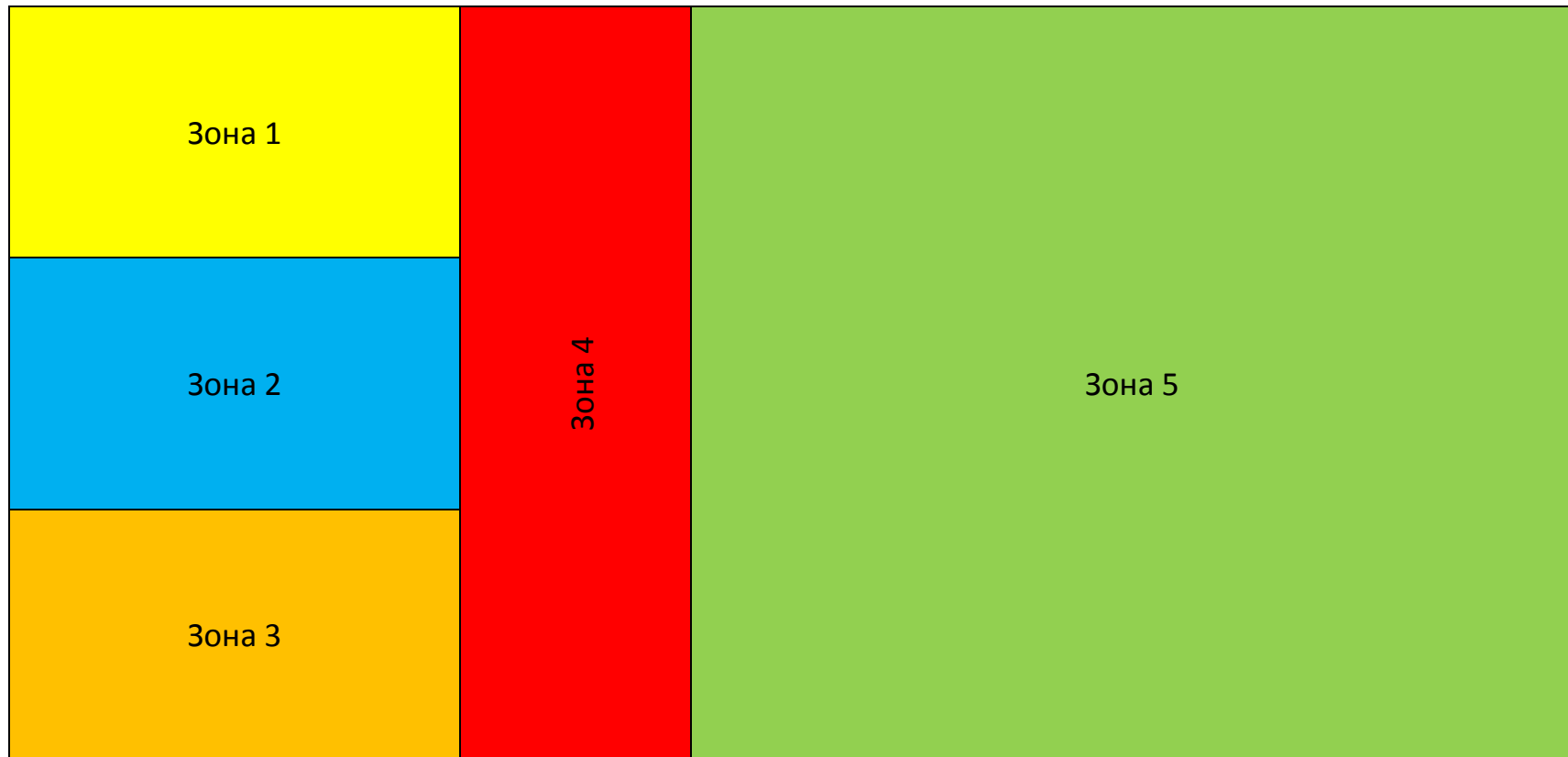
23.4. Цель задания - выполнить максимально определенное количество ударов, не покидая игровой зоны. Остановка счета ударов прекращается только в том случае если участник соревнования вышел из игровой зоны полностью, то есть обеими ногами.

24. Необходимое оборудование для установки в месте проведения соревнования:

№№ п.п.	Наименование	Количество установлено в зависимости от комбинации Заданий
1.	Самоклеящаяся лента	на одно соревнование до 50 м
2.	Конусы для обозначения границы зоны старта	6-12 шт.
3.	Оборудование СНЭГ:	
3.1.	флэгстик	1-2 шт.
3.2.	роллерама	1 шт.
3.3.	надувная круглая мишень	1 шт.
3.4.	мячи	5-9 шт.
3.5.	клюшка «Паттер»	3-5 шт.
3.6.	клюшка «Айрон»	2-3 шт.
3.7.	Коврик с подставкой «ти»	2-3 шт.
4.	Оборудование ШортГольф:	
4.1.	стика (флажок)	1-2 шт.

4.2.	грабба	1 шт.
4.3.	круглая мишень на подставке	1 шт.
4.4.	мячи	5-9 шт.
4.5.	клюшка «Паттер»	3-5 шт.
4.6.	клюшка «Айрон»	2-3 шт.
4.7.	Коврик с подставкой «ти»	2-3 шт

Пример зонирования спортивного зала (открытой спортивной площадки) под организацию соревнования



Зона 1 – Зона регистрации и допуска участников соревнований

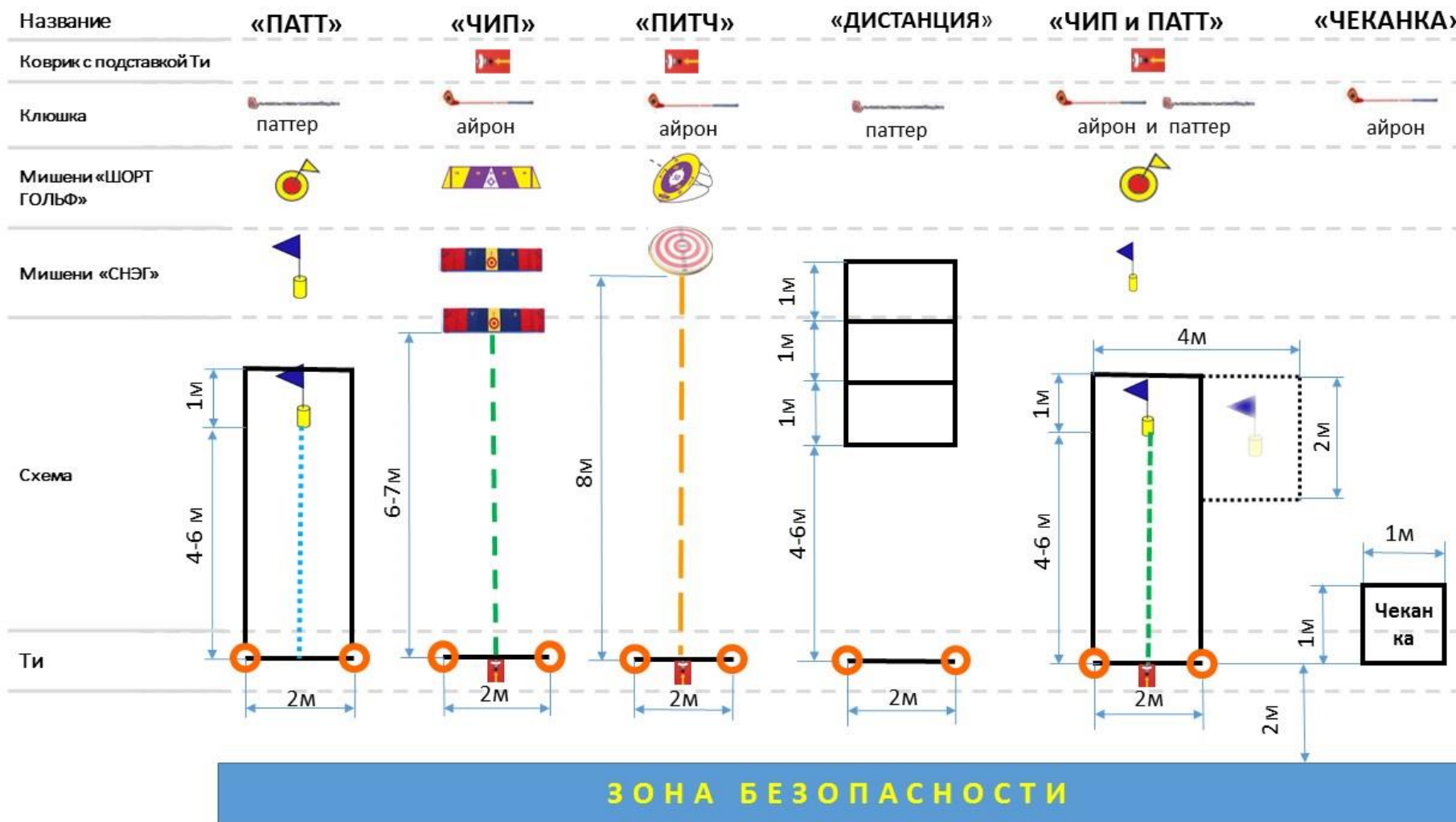
Зона 2 – Зона награждения

Зона 3 – Зона судейской коллегии

Зона 4 – Зона для зрителей.

Зона 5 – Зона выполнения заданий.

СХЕМА СОЗДАНИЯ (РАЗМЕТКА И УСТАНОВКА)
ЗАДАНИЙ ДЛЯ ПРОВЕДЕНИЯ СОРЕВНОВАНИЯ



Правила перевода ударов в очки СНЭГ (ШортГольф)

Вид задания	Очки в счетную карточку игрока	Примечание
Задание «ПАТТ»		
Попадание в конус (лунку) 1-ым ударом	1	На прохождение задания выделяется максимально 5 ударов, после чего мяч поднимается, и в счетную карточку игрока заносится цифра 7.
Попадание в конус (лунку) 2-ым ударом	2	
Попадание в конус (лунку) 3-им ударом	3	
Попадание в конус (лунку) 4-ым ударом	4	
Попадание в конус (лунку) 5-ым ударом	5	
Задание закончено	7	
Задание «ЧИП»		
Попадание в зону мишени с цифрой 1 (50)	1	На выполнение задания дается 3 (три) попытки. Сумма всех попыток указывается в счетной карточке игрока
Попадание в зону мишени с цифрой 3 (20)	3	
Попадание в зону мишени с цифрой 5 (10)	5	
Удар вне зоны мишени	7	
Задание «ПИТЧ»		
Попадание в зону мишени с цифрой 0-10-20 (50)	1	На выполнение задания дается 3 (три) попытки. Сумма всех попыток указывается в счетной карточке игрока
Попадание в зону мишени с цифрой 30-40 (20)	3	
Попадание в зону мишени с цифрой 50-60 (10)	5	
Удар вне зоны мишени	7	
Задание «ДИСТАНЦИЯ»		
Подкат мяча в дальнюю прямоугольную зону	1	На выполнение задания дается 3 (три) попытки. Сумма всех попыток указывается в счетной карточке игрока
Подкат мяча в среднюю прямоугольную зону	3	
Подкат мяча в ближнюю прямоугольную зону	5	
Остановка вне зоны.	7	
Задание «ЧИП и ПАТТ»		
Попадание в конус (лунку) 1-ым ударом	1	На прохождение задания выделяется максимально 5 ударов, после чего мяч поднимается, и в счетную карточку игрока заносится цифра 7.
Попадание в конус (лунку) 2-ым ударом	2	
Попадание в конус (лунку) 3-им ударом	3	
Попадание в конус (лунку) 4-ым ударом	4	
Попадание в конус (лунку) 5-ым ударом	5	
Задание закончено	7	
Задание «ЧЕКАНКА»		
Удары клюшкой 16 ударов	1	На выполнение задания дается 3 (три) попытки. В счетную карточку вносится каждая попытка. В графу ИТОГО вносится ЛУЧШАЯ попытка.
Удары клюшкой 15-11 ударов	3	
Удары клюшкой 10-5 ударов	5	
Удары клюшкой 4-1 удар	7	

СЧЕТНАЯ КАРТОЧКА (Основной зачет)

Дата проведения: «__» _____ 2018г.

Место проведения (субъект РФ, наименование школы, наименование команды): _____

№ № п. п.	ФИО	Задание 1 _____						Задание 2 _____						Задание 3 _____						ИТОГО
		1 круг	ИТОГО	2 круг	ИТОГО	3 круг	ИТОГО	1 круг	ИТОГО	2 круг	ИТОГО	3 круг	ИТОГО	1 круг	ИТОГО	2 круг	ИТОГО	3 круг	ИТОГО	
1																				
2																				
3																				
4																				
Подписи фиксатора текущего счета																				

Подпись первого игрока _____

Подпись второго игрока _____

Подпись третьего игрока _____

Подпись четвертого игрока _____

СЧЕТНАЯ КАРТОЧКА (Абсолютный зачет)

Дата проведения: «__» _____ 2018г.

Место проведения (субъект РФ, наименование школы, наименование команды): _____

№ № п.п.	ФИО	Задание 1. ПАТТ (СНЭГ)			Задание 2. ПАТТ (Шорт Гольф)			Задание 3. Чеканка*							ИТОГО	
		1 круг	2 круг	3 круг	1 круг	2 круг	3 круг	1 круг	Лучший	2 круг	Лучший	3 круг	Лучший			
1																
2																
3																
4																
Подписи фиксатора текущего счета																

***Чеканка**

Подпись первого игрока _____

Подпись второго игрока _____

Подпись третьего игрока _____

Подпись четвертого игрока _____

Вид задания	Очки в счетную карточку	
Удары клюшкой 16 ударов	1	На выполнение задания дается 3 (три) попытки. В счетную карточку вносится каждая попытка. В графу ИТОГО вносится ЛУЧШАЯ попытка.
Удары клюшкой 15-11 ударов	3	
Удары клюшкой 10-5 ударов	5	
Удары клюшкой 4-1 удар	7	

СЧЕТНАЯ КАРТОЧКА (Основной зачет)

Дата проведения: «24» января 2018г.

Место проведения (субъект РФ, наименование школы): Московская обл. Красногорский р-он Лицей №2 (Метеор)

№ № п. п.	ФИО	Задание 1 <u>ПАТТ</u>						Задание 2 <u>ЧИП</u>						Задание 3 <u>Дистанция</u>						ИТОГО											
		1 круг	итого	2 круг	итого	3 круг	итого	1 круг	итого	2 круг	итого	3 круг	итого	1 круг	итого	2 круг	итого	3 круг	итого												
1	<u>Иванов И.</u>		3		7		2	7	3	3	3	9	3	3	3	9	1	3	3	7	7	7	20	1	3	1	5	76			
2	<u>Лейров А.</u>		1		5		4	5	1	3	9	3	3	5	11	5	3	7	13	3	1	1	5	3	5	13	3	1	5	9	72
3	<u>Сидорова Г.</u>		5		2		3	3	3	7	13	7	1	1	9	3	1	1	5	7	1	1	9	3	7	13	3	7	1	11	72
4	<u>Талкина В.</u>		7		1		3	5	1	7	5	3	1	9	5	1	3	9	1	1	1	3	3	3	9	7	7	1	15	63	
Подписи фиксатора текущего счета																												283			

Подпись первого игрока Иванов

Подпись второго игрока Лейров

Подпись третьего игрока Сидорова

Подпись четвертого игрока Талкина

СЧЕТНАЯ КАРТОЧКА (Абсолютный зачет)

Дата проведения: 28» января 2018г.

Место проведения (субъект РФ, наименование школы, наименование команды): Московская область, Ямбургский муниципальный район, СОШ №1, команда "Вымпел"

№ п.п.	ФИО	Задание 1. ПАТТ (СНЭГ)			Задание 2. ПАТТ (Шорт Гольф)			Задание 3. Чеканка*					ИТОГО							
		1 круг	2 круг	3 круг	1 круг	2 круг	3 круг	1 круг	Лучший	2 круг	Лучший	3 круг		Лучший						
1	Шварц Иван	1	3	1	1	1	3	①	-	-	①	3	①	-	①	5	7	1	①	13
2	Петров Петр	3	3	1	4	5	2	3	5	①	①	-	-	1	①	7	7	7	④	27
3	Сидорова Анна	2	1	1	1	3	2	5	7	③	③	③	5	7	③	5	5	7	⑤	21
4	Гаркина Ирина	4	7	3	4	1	3	3	7	7	③	⑤	5	7	⑤	3	⑦	-	⑦	31
Подписи фиксатора текущего счета																				

***Чеканка**

Подпись первого игрока Иван Шварц
 Подпись второго игрока Петр Петров
 Подпись третьего игрока Анна Сидорова
 Подпись четвертого игрока Ирина Гаркина

Вид задания	Очки в счетную карточку	
Удары клюшкой 21 и более ударов	1	На выполнение задания дается 3 (три) попытки. В счетную карточку вносится каждая попытка. В графу ИТОГО вносится ЛУЧШАЯ попытка.
Удары клюшкой 20-16 ударов	3	
Удары клюшкой 15-11 ударов	5	
Удары клюшкой 10 и менее ударов	7	