

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

IV ЭТАП (ФИНАЛ)

22-27 мая 2023 года

город Москва

Информация

для участников Соревнования и их представителей

г. Москва

Оглавление

1. Описание Соревнования	3
2. Программа основных мероприятий Соревнования.....	3
2.1. Виды программы по дням.....	5
2.2. Описание правил подсчета	5
2.2.1. Лунки на гольф-поле.....	5
2.2.2. Временные лунки в тренировочной зоне.....	6
2.2.3. Тестовые задания.....	7
3. Приложение: Иллюстрация тестовых заданий	8

1. Описание Соревнования

Финальный этап (IV этап) Всероссийских соревнований среди школьников по гольфу - это соревнование, которое завершает сезон учебного года Всероссийской школьной Лиги гольфа. Сезон учебного года длится с сентября по май. Команды школ участвуют в серии соревнований, состоящей минимум из 3 этапов (школьный, муниципальный и региональный) и лучшие команды приглашаются на IV финальный этап.

2. Программа основных мероприятий Соревнования

Таблица 1 Программа Соревнований по дням для участников и их представителей.

ПРОГРАММА СОРЕВНОВАНИЙ

Даты	Время	Мероприятия
22 мая (понедельник):	Весь день	Заезд в гостиницу «Звездная»
	13.00. - 21.00.	Обед, Ужин для команд в гостинице
23 мая (вторник):	08.00. - 08.40.	Завтрак участников в гостинице (40 минут)
	08.50.	Отъезд команд на гольф-поле
	09.30. - 10.00.	Комиссия по допуску команд к соревнованию
	10.00 - 10.30.	Техническое открытие соревнований, Инструктаж участников по правилам
	10.30.-11.00.	Встреча с руководителями и тренерами команд (офис ГСК)
	10.30. - 14.00.	Тренировка команд на гольф-поле (1 раунд из 9 лунок) и на тренировочной зоне
	14.20.	Отъезд команд в гостиницу
	15.00. - 16.00.	Обед для команд в гостинице (1 час)
	16.00. - 19.30.	Свободное время
19.30. - 20.30.	Ужин для команд в гостинице (1 час)	
24мая	07.30. - 08.10.	Завтрак участников в гостинице (40 минут)

(среда):	08.20.	Отъезд команд на гольф-поле
	9.00. - 14. 00.	Первый соревновательный день (прохождение Заданий и игра на поле – личный зачёт)
	14.20.	Отъезд команд в гостиницу
	15.00. - 16.00.	Обед для команд в гостинице (1 час)
	16.00. - 19.30.	Свободное время
	19.30. - 20.30.	Ужин для команд в гостинице (1 час)
25 мая (четверг):	07.30. - 08.10.	Завтрак участников в гостинице (40 минут)
	08.20.	Отъезд команд на гольф-поле
	9.00. - 14. 00.	Второй соревновательный день (игра на гольф-поле в командном формате)
	14.20.	Отъезд команд в гостиницу
	15.00. - 16.00.	Обед для команд в гостинице (1 час)
	16.00. - 19.30.	Свободное время
	19.30. - 20.30.	Ужин для команд в гостинице (1 час)
26 мая (пятница):	07.30. - 08.10.	Завтрак участников в гостинице (40 минут)
	08.20.	Отъезд команд на гольф-поле
	9.00 - 14.00.	Третий соревновательный день (игра на гольф-поле в общекомандном формате)
	14.30. - 15.00.	Церемония награждения и закрытия
	15.20.	Отъезд команд в гостиницу
	16.00. - 17.00.	Обед для команд в гостинице (1 час)
	17.00. - 19.30.	Свободное время
	19.30. - 20.30.	Ужин (1 час)
27 мая (суббота):	08.00. - 09.00.	Завтрак участников в гостинице
	До 12.00.	Выезд из гостиницы

2.1. Виды программы по дням

Таблица 2 Виды программы

Даты	Виды программы	Лунки на гольф-поле	Временные лунки в тренировочной зоне	Тестовые задания
24 мая	Тестовые задания и игра на лунках в формате индивидуальный строук-плей	9	-	5
25 мая	Игра парная отдельно мальчики и отдельно девочки в формате Форсом	9	4	-
26 мая	Игра общекомандная (4 человека) в формате скрэмбл. У каждого игрока в команде имеются 3 обязательных выхода с области-ти	9	4	-

2.2. Описание правил подсчета

2.2.1. Лунки на гольф-поле

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

Таблица 3 Максимальный счет на лунке следующий

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

2.2.2. Временные лунки в тренировочной зоне

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

Таблица 4 Характеристика временных лунок

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

Для расчета показателя гандикапа временные лунки не учитываются.

2.2.3. Тестовые задания

Параметры и правила подсчета баллов (Таблица 5)

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

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

3. Приложение: Иллюстрация тестовых заданий

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

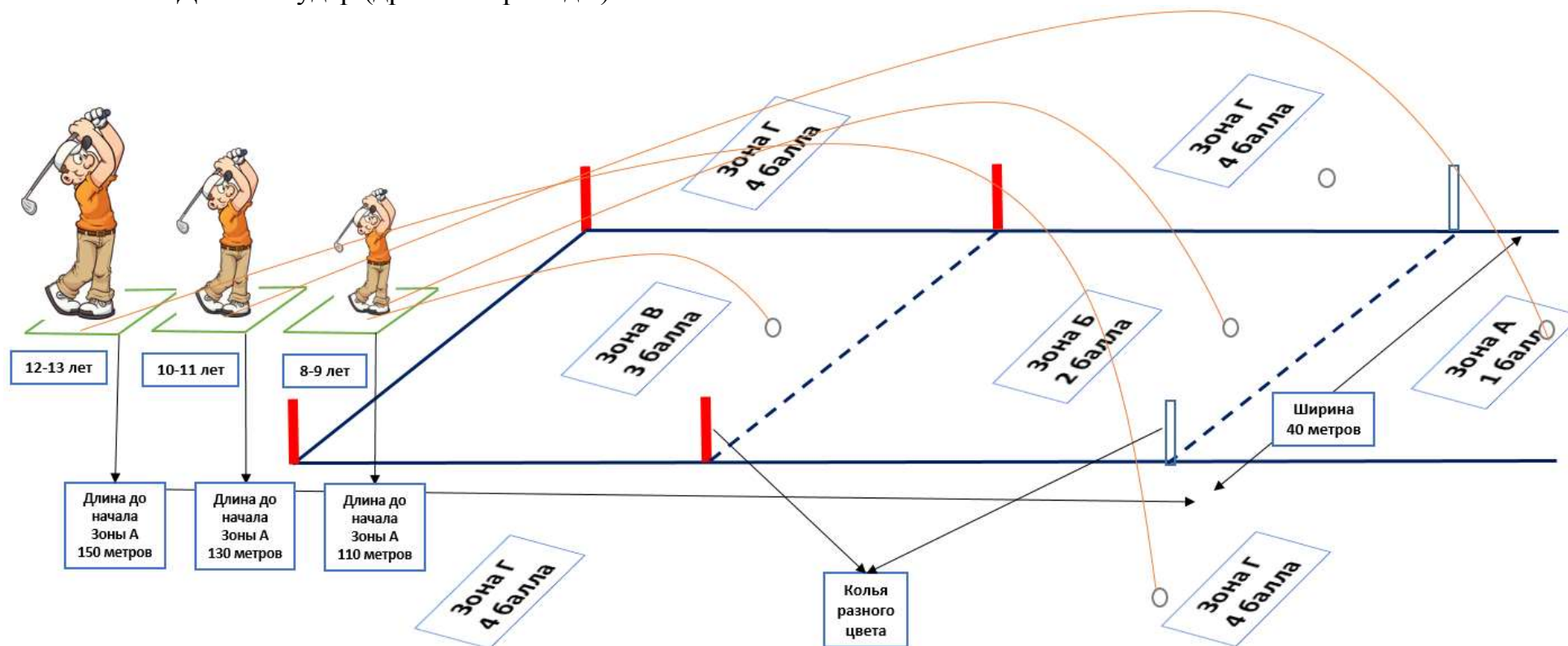


Рис.2. Ближний удар (бункер) №2

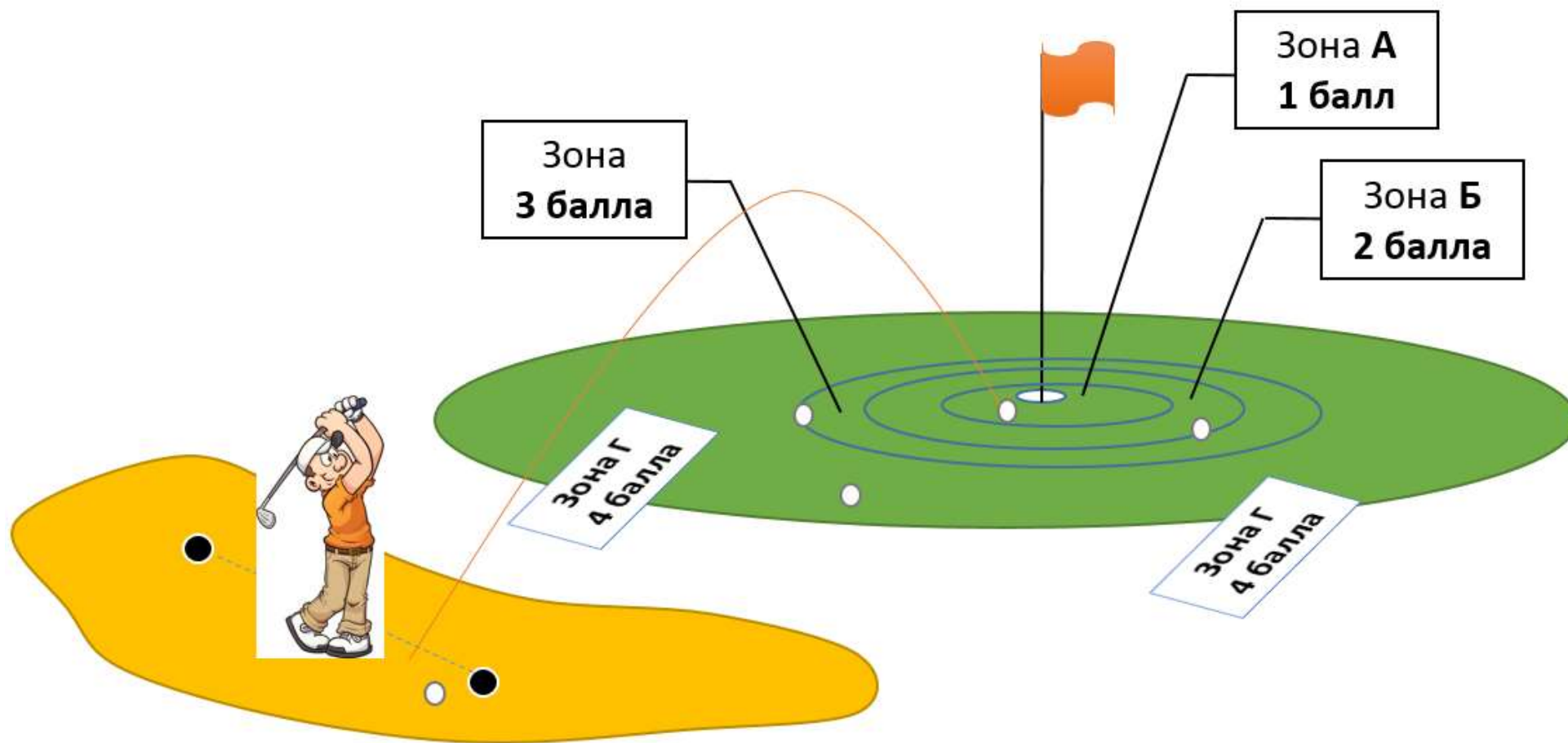


Рис.3. Ближний удар (питч) №3

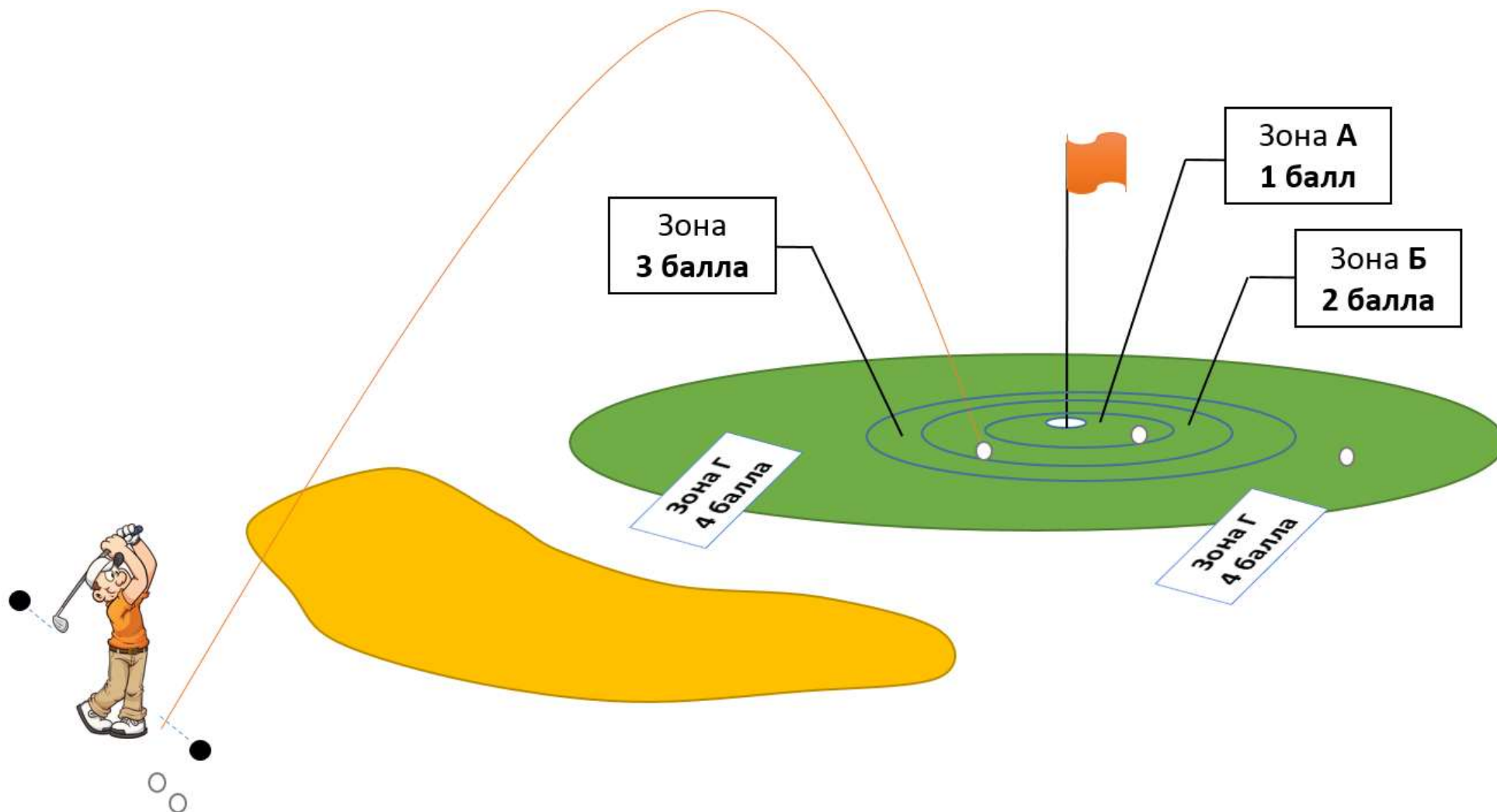


Рис.4. Ближний удар (чипп) №4

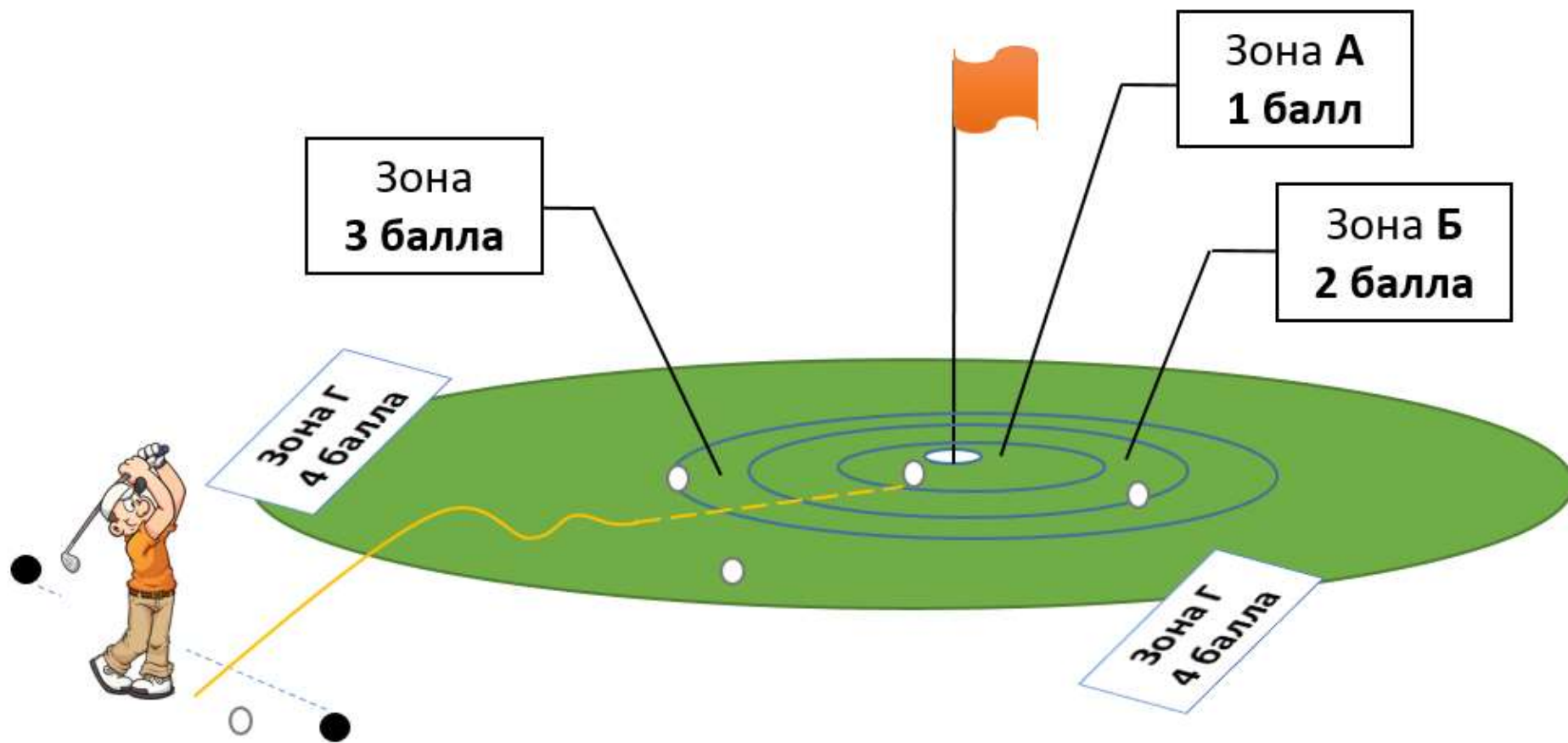


Рис.5. Ближний удар (паттинг) №5

