

Рекомендации игрокам Тура-10: как улучшить темп игры

Предварительная подготовка к удару

Начинайте готовиться к удару заранее. Наденьте перчатку, оцените дистанцию, выберите клюшку в то время, пока другие игроки выполняют свои удары, конечно, при условии, что вы не мешаете им своими действиями. Если ваш мяч находится ближе к лунке чем мячи других игроков, идите к мячу для подготовки к удару, если ваше положение и перемещение не будет мешать остальным игрокам.

Касательно игры на грине: придя на грин, игрок обязан замаркировав мяч и подняв его, не дожидаясь своей очереди произвести удар – начать «чтение» грина, для чего может перемещаться по грину в то время, пока другие игроки готовятся выполнить патты в соответствии с очередностью. Очень распространенной ошибкой, сильно замедляющей игру, является то что игрок начинает подготовку к удару на грине, а именно «чтению» грина только в тот момент, когда другие игроки уже сделали свои патты, и наступила очередь удара такого игрока.

Контролировать позицию своей группы на поле относительно других групп игроков

Игроки обязаны постоянно быть в курсе того, в каком темпе играет ваш флайт, и как темп игры вашего флайта влияет на скорость игры других флайтов на поле. Отсутствие в поле видимости флайта, следующего за вами, не является подтверждением того, что вы играете быстро.

Всё внимание игроков, в этом смысле, должно быть обращено на флайт впереди. «Отрыв» от предыдущего флайта на полную пар-4 лунку (подразумевается что флайт, пришедший на ТИ лунки пар-4 видит, что предыдущий флайт уже закончил игру на этой лунке) нужно рассматривать как сильную задержку в игре вашего флайта. В этом случае все игроки в группе должны предпринять усилия по ускорению темпа как можно быстрее. Это неизбежно, что игра на некоторых лунках будет занимать больше времени, чем в обычном случае, либо из-за плохой игры или из-за других причин, вызывающих задержку. Но совершенно необходимо чтобы все игроки в такой группе, немедленно предпринимали усилия для быстрого возврата в нужный ритм.

Для группы, стартовавшей первой или стартовавшей с увеличенным межстартовым интервалом, более других не стоит переоценивать темп своей игры, ориентируясь на группу позади. Нужно играть в максимально возможно быстром темпе, поставив себе цель – догнать играющую впереди группу, и если вы играете «в графике», или даже с опережением «графика» - всё может изменить случайная задержка на одной из следующих лунок, что приведет к некомфортной ситуации когда вам придётся «ускоряться».

Расположение бэгов или тележек

Когда игроки приближаются к грину, сумки для гольфа или тележки должны быть установлены так, чтобы быстро и эффективно уйти с грина к ТИ следующей лунки. Игроки не должны оставлять сумки для гольфа между гринном и феервеем играемой лунки, дабы исключить «движение назад» после окончания игры на грине.

Запись результата в счетную карточку

Хотя игрокам настоятельно рекомендуется после завершения своей игры на лунке оставаться на грине и смотреть как другие игроки группы завершают игру на лунке, запись результатов в счетную карточку не должна выполняться на грине или около грин, поскольку это может задержать группу, играющую следом. Записывать результаты в счетную карточку игроки должны немедленно по прибытию на ТИ следующей лунки, за исключением игрока, чья очередь бить первым - он записывает счёт только после того как выполнит свой удар с ТИ.

Игра временным мячом

Поиски потерянного мяча являются неотъемлемой частью гольфа, но, к сожалению, это вызывает задержку в игре. Задержка может быть значительно меньше, если игрок, чей мяч находится в опасности быть потерянным, будет играть временным мячом. Игрок обязан произвести дополнительный удар временным мячом, если существует минимальная вероятность того, что мяч или ушел за пределы поля или может быть потерян, кроме случая, когда не вызывает сомнения что мяч попал в водную преграду. Результатом игры временным мячом является то, что игроку не придется возвращаться на место предыдущего удара для введения другого мяча в игру. Еще одним практическим результатом является то, что очень часто, сыграв временным мячом, игрок меньше нервничает те 5 минут, отводимые на поиск первого мяча, зная, что лунка может быть доиграна временным мячом.

Поиски потерянного мяча

Помните, что ваше право на поиск мяча в течение 5 минут не отменяет обязанности по соблюдению темпа игры. Если поиски мяча привели к отставанию от графика, вы обязаны устранить отставание как можно быстрее, в ходе игры той же самой лунки.

Обязанность соблюдать темп игры превалирует над правом искать мяч в течение пяти минут!

В случае потери мяча в группе, которая уже имеет отставание от графика, и которую не «держит» впереди идущий флайт (отсутствует с зоне видимости), потерявшему мяч игроку настоятельно рекомендуется сократить поиски (искать мяч не более трех минут), а остальным игрокам группы следует играть свои мячи, не дожидаясь завершения поисков потерявшим мяч игроком.

Внимательно наблюдать за полетом мяча

Проблема потерянных мячей может быть значительно снижена, если все игроки в группе будут предпринимать сознательное усилие, и внимательно смотреть за своими собственными ударами и ударами партнеров по флайту, так внимательно и так часто, насколько это возможно. Это позволит сократить время на поиск и снизить число потерянных мячей.