

ОГЛАВЛЕНИЕ

РУКОВОДСТВО PDGA ПО ПРОЕКТИРОВАНИЮ ТРАСС В СООТВЕТСТВИИ С УРОВНЕМ МАСТЕРСТВА ИГРОКОВ	2
Общие принципы выбора трассы	2
Критерии проектирования отрезков	2
Пар	3
Эффективная длина отрезка	3
Диапазон длин трассы	4
Диапазон длин подброса (Approach)	4
Диапазон длин водных преград	5
Диапазон длин догледов	5
Таблички и ти-площадки	6
ЭЛЕМЕНТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ДИСК-ГОЛЬФ ПОЛЯ	7
1 Пространство:	7
2 Количество отрезков:	8
3 Длина:	8
5 Ти:	9
6. Корзины:	10
7. Таблички:	10
8. Пар:	11
9 Схема трассы:	11
РУКОВОДСТВО ПО ПАР	13
Почему пар имеет значение	13
Роль Директора турнира	13
Роль проектировщика трасс	14
Определение Пар	14
Эксперты по уровням мастерства и дивизионам	14
Приемлемые способы определения пар	15
Пар на основе распределения очков	16
Пар на основе среднего балла	16
Пар по эффективной длине отрезка и густоты листвы	17
Пар по броску на ближнюю дистанцию	18
Пар на основе длины отрезка	19
Пар на основе длины и сложности отрезка	20
Пар, скорректированный с учетом рейтингов раундов	21
Пар на основе экспертного мнения	22
Другие методы	22
Нежелательные способы определения пар	22
На основе статистики по всему полю	22
Использование пар указанного на табличке ТИ в качестве турнирного пар	22
Преувеличенный пар	23
РУКОВОДСТВО ПО ОПРЕДЕЛЕНИЮ ПЛОЩАДИ ДИСК-ГОЛЬФ ПОЛЯ	24
МАНДАТОРИ ТРАЕКТОРИЯ (Обязательная траектория)	25
Цели проектирования поля для диск-гольфа	26

РУКОВОДСТВО PDGA ПО ПРОЕКТИРОВАНИЮ ТРАСС В СООТВЕТСТВИИ С УРОВНЕМ МАСТЕРСТВА ИГРОКОВ

Общие принципы выбора трассы

В идеале трассы должны выбираться так, чтобы бросать вызов игрокам исходя из их текущего уровня мастерства и даже на один шаг превосходить его в соревнованиях более высокого уровня. Уровень мастерства определяется с помощью рейтинга игроков PDGA следующим образом: Золотой - 970+, Синий - 925+, Белый - 875+, Красный - 825+, Зеленый - ниже 825.

На профессиональных соревнованиях высокого уровня критерии Золотого уровня должны быть основным набором рекомендаций для уровня сложности трассы, используемом для Опен и Мастерс 40+, и Синего уровня для Женского дивизионов (когда это возможно).

На любительских соревнованиях высокого уровня критерии Синего уровня должны быть основными для проектирования трассы для Эдванст и Эдванст Мастерс 40+.

Для многих трасс нет необходимости иметь альтернативные конфигурации трасс для каждого из дивизионов, указанных ниже, за некоторым исключением для самых старших и самых молодых групп. Этими исключениями являются трассы с несколькими видами отрезков: (а) требующими значительной силы для бросков через воду или долины, (б) включающими длинные броски с обязательным доглагом (крутым изгибом) или (в) включающими длинные броски через грязную/ недружелюбную местность для достижения отдаленной площадки приземления. Эти отрезки - кандидаты на альтернативное размещение ТИ или пинов, подходящих для некоторых групп дивизиона.

Если в инструкциях указано, что у вас должен быть хотя бы один отрезок с другой расстановкой, запланируйте как минимум 4–6 разных отрезков для дивизионов с более низким уровнем мастерства. Этого количества отрезков достаточно, чтобы привести эти дивизионы в состояние готовности и проверить, играют ли они правильную расстановку на каждом отрезке, а не разные расстановки отрезков всего на 1 или 2 отрезках, которые некоторые игровые группы могут легко пропустить.

Критерии проектирования отрезков

В таблицах ниже представлена краткая справочная информация для Директоров турниров и их помощников, которые выбирают или устанавливают трассы для мероприятий, чтобы понять, для какого уровня мастерства та или иная трасса и определенные отрезки в ней являются наиболее подходящими. Эта информация также может быть полезна для расстановки временных отрезков и отрезков для задач Closest-To-Pin (СТР - Самый ближний бросок к корзине). Однако в этом документе показано не то, как хорошо проектировать отрезки, а только то, как получить длину, в подходящем диапазоне для каждого уровня мастерства игроков. Для получения дополнительной информации о проектировании начните с документов на странице [«Проектирование трассы PDGA»](#) и обратитесь за профессиональным руководством по проектированию.

Элементы, используемые для каждого цвета мастерства, включают в себя эффективную длину отрезка, диапазон длин поля, диапазон длин подброса, и диапазон

длин водных преград и доглегов (крутых изгибов). Кроме того, предоставляются инструкции по использованию Табличек и Ти-площадок, чтобы убедиться, что они либо уже есть на ваших постоянных трассах, либо их необходимо установить для вашего мероприятия, особенно на временных трассах.

Пар

На санкционированных соревнованиях Директора турниров должны установить пар для каждого отрезка, чтобы можно было применить соответствующий штраф, если игрок опоздает к началу раунда. Обратитесь к [«Руководство PDGA по Пар»](#) для получения помощи в установлении значений для разных уровней мастерства в зависимости от густоты листвы на каждом отрезке. На трассах обычно указываются пар, отмеченные на табличках-ТИ. Однако для турниров убедитесь, что эти значения соответствуют пар, указанным Директором турнира для самых опытных игроков, проходящих эту трассу.

Эффективная длина отрезка

Эффективная длина — это измеренная длина отрезка (с помощью лазера, курвиметра, ленты, GPS или шагов) плюс или минус поправка по высоте. Приблизительная корректировка длины по изменению высоты от площадки-ти до корзины рассчитывается путем умножения разницы высоты на 3, а затем прибавления или вычитания измеренной длины отрезка. Прибавляйте для подъемов, вычитайте для спусков. Например, если отрезок длиной 90 метров, измеренный лазером от ТИ до пина, поднимается на 3 метра, умножьте 3 метра на 3 (= 9 метров), прибавьте это к 90, чтобы получить отрезок с эффективной длиной примерно эквивалентной отрезку длиной 100 метров на ровной поверхности. В случаях, когда наклон вверх или вниз превышает 10%, множитель, вероятно, больше 3. Только тестирование и опыт могут дать точную оценку эффективной длины. Более подробную информацию см. в таблице [Руководства PDGA по Пар](#).

Длина отрезка в пар	Золотой	Синий	Белый	Красный	Зеленый
Пар 3 - Метры	75+	60+	48+	42+	30+
Пар 4 - Метры	190+	160+	138+	114+	100+
Пар 5 - Метры	304+	244+	206+	168+	144+

Диапазон длин трассы

Следующие длины трассы на 18 отрезков типичны для каждого уровня мастерства. Трасса Золотого уровня должна быть достаточно сложной, чтобы ее средний балл в Scratch Scoring Average (SSA) составлял не менее 50, а предпочтительным являлся более 54.

Диапазон длины трассы	Золотой	Синий	Белый	Красный	Зеленый
Метры	2130-3350	1520-2590	1370-2290	1070-1680	760-1220

Диапазон длин подброса (Approach)

Проектировщики трасс создают отрезки, которые можно преодолеть за один, два или три хороших броска. Хотя бросок-подброс обычно является последним броском, предназначенным для достижения цели, он может быть выполнен как первый или второй бросок в пар 4 или 5 при изменении темпа или при наличии доглега (крутого изгиба) и воды (см. ниже). Длины в этой таблице показывают, насколько далекого броска можно ожидать от игрока в данном диапазоне мастерства с диском средней дальности или фейрвей драйвером на ОТКРЫТОЙ местности или на местности С ПРЕПЯТСТВИЯМИ, например, при наличии деревьев или хазарда. Максимальную длину, указанную в скобках, следует использовать с осторожностью, если проектировщик требует от игрока броска высокоскоростным драйвером в подходе.

Местность	Золотой	Синий	Белый	Красный	Зеленый
С препятствиями метры, макс	38-70	30-56	24-42	20-38	16-24
Открытая метры, макс	54-88 (98)	42-74 (84)	34-56 (70)	28-44 (56)	22-30 (42)

Диапазон длин водных преград

Предоставьте игрокам маршрут, по которому можно обходить водные преграды, если это возможно. Однако, если местность вынуждает бросать диск через воду, обеспечьте дроп-зону со стороны корзины, где игроки смогут действовать согласно правилам, не бросая диск через воду. Вот максимальная длина пересечения водной преграды для каждого уровня мастерства при обязательной необходимости добраться до другой стороны.

Пересечение воды	Золотой	Синий	Белый	Красный	Зеленый
Метры, макс	82	70	-	-	-

Диапазон длин доглеггов

От игрока каждого из этих уровней мастерства не следует требовать броска дальше, чем показано, чтобы достичь угла острого доглега (изгиба), когда более короткий бросок не позволяет игроку обойти угол и добраться до корзины (или следующей зоны приземления) с хорошим следующим броском. (эффективная длина)

Доглег	Золотой	Синий	Белый	Красный	Зеленый
Метры, макс	90	80	60	48	30

Таблички и ТИ-площадки

Как минимум, номер и длина отрезка должны быть указаны на табличке, либо нарисованы на площадке-ТИ, доске или разметочном камне. На лесных полянах и глухих ямах покажите траекторию(и) полета. Если на отрезке установлено несколько пинов, их расположение должно быть указано на табличке. Если все места размещения на отрезке вне зоны видимости, рекомендуется использовать магнит, колышек или систему указателей, чтобы указать на знаке, где находится пин в этом раунде. Убедитесь, что на всех используемых ТИ имеются соответствующие знаки. За неделю до начала турнира может быть полезно нарисовать на земле стрелки, направляющие игроков к следующей площадке-ти, особенно на полях с временными площадками-ти или на маршруте для мероприятия, на котором ожидается много игроков из других городов. В идеале все площадки-ТИ должны быть одного типа (например, трава/земля или твердая поверхность). Более подробную информацию о знаках и площадках-ти можно найти в документе «Элементы дизайна поля для диск-гольфа».

ЭЛЕМЕНТЫ ПРОЕКТИРОВАНИЯ ДИСК-ГОЛЬФ ПОЛЯ

Пространство

Количество отрезков

Длина

Примечания к отрезкам

Ти

Корзины

Таблички

Пар

Схема трассы

1 ПРОСТРАНСТВО:

Первое решение — определить, какой тип трассы вы хотели бы спроектировать и достаточно ли места для этого типа трассы. Количество доступного пространства иногда может зависеть от того, можно ли убрать кустарники и деревья для создания фейрвеев. В идеале хорошо сбалансированная трасса должна состоять из отрезков проходящих полностью через лес, частично через лес и проходящих в основном под открытым небом. Фейрвеи в лесу обычно имеют ширину от 4,5 метров (в самых узких местах) до 12 метров. Иногда необходимо убрать несколько крупных деревьев для создания свободных траекторий полета.

Многие новые трассы проектируются сразу с двумя или более комплектами (наборами) ти, чтобы наилучшим образом отвечать требованиям разного уровня подготовки игроков сообщества, даже если не все ТИ могут быть установлены сразу из-за ограничений бюджета. На некоторых трассах также устанавливаются дополнительные комплекты корзин. Четыре основных уровня мастерства игроков (золотой, синий, белый и красный) определены в [Руководстве по проектированию трасс для каждого уровня](#). Общественные трассы обычно состоят из комбинации Синих и Красных или Белых и Красных ти, для чтобы удовлетворить потребности большинства игроков.

Для продвинутых диск-гольф площадок и частных объектов иногда оправдана установка нескольких самых длинных и сложных трасс с постоянными Золотыми ТИ для игроков самого высокого уровня. Но даже в этом случае имеет смысл также установить набор более коротких ТИ для игроков уровня Белый или Красный. Для полноразмерной игровой схемы, предназначенной для чемпионата, может потребоваться ~ 1 Га на отрезок в зависимости от густоты листвы (чем больше деревьев, тем меньше требуемой площади). Однако на небольшой рекреационной трассе иногда может быть 2-3 отрезка на 0,5 Га, в зависимости от местности. Более подробную информацию см. в [Руководстве по определению площади](#).

2 КОЛИЧЕСТВО ОТРЕЗКОВ:

У большинства трасс 9 или 18 отрезков. Есть несколько трасс с 12, 24 или 27 отрезками. Лучше установить хорошо спроектированную трассу с двойным ТИ на 12 отрезков, чем установить тесную трассу на 18 отрезков на том же участке земли. Традиционно количество отрезков делится на 3, но это не обязательно. Имейте в виду, что если вы хотите использовать поле для санкционированного турнира, то желательное количество отрезков — 18.

3 ДЛИНА:

Большинство полей должны иметь хотя бы одну конфигурацию для начинающих и отдыхающих игроков-любителей, средняя длина которой редко превышает 75 метров на отрезок Пар 3 (75 метров). Максимум 1350 м для трассы с 18 отрезками Пар 54 или 675 м для трассы с 9 отрезками пар 27. Самый короткий диапазон длин составляет 1100–1300 м для ограниченного по пространству участка земли общественной трассы с отрезками пар 3 с 18. Ни один отрезок не должен быть короче 30 м даже на полях для новичков. Если земля доступна, развлекательные поля могут иметь несколько отрезков Пар 4 и даже отрезок пар 5 для начинающих. Это может позволить получить рекреационную трассу длиной до 1500 метров.

Альтернативные более длинные конфигурации достигаются путем установки другого набора ТИ и/или положения корзин на большинстве отрезков. Типичные трассы с 18 отрезками для игроков-любителей Белого уровня варьируются в пределах 1350–1800 м. Трасса длиной более 1800 м и длиной до 3 000 метров и более предназначены в первую очередь для лучших игроков Синего или Золотого уровня, а также для турнирной игры. На этих полях должны быть несколько трасс пар 4 и пар 5, если имеется земля. Максимальная длина отрезка не ограничена. Самые длинные отрезки в мире могут достигать 460 метров. См. [Руководство PDGA по проектированию трасс для разных уровней мастерства](#).

Длина отрезка измеряется от передней части площадки-ти до корзины вдоль маршрута фейрвея, который проектировщик предназначил для бросков игроков данного уровня мастерства. Для доглегов или водных преград единственный случай, когда следует использовать измерения по прямой линии, случай, если проектировщик предполагал, что игроки этого уровня навыков смогут бросать над верхушками деревьев, чтобы сократить доглег, или бросать прямо над водой.

4. ПРИМЕЧАНИЯ К ОТРЕЗКАМ: Должен быть хотя бы один маршрут полета, который можно преодолеть на уровне мастерства, для которого предназначен данный маршрут. На нескольких отрезках должны быть доступны более одной траектории полета или типа броска. Если используется несколько ти, лучше всего, чтобы траектории полета существенно различались - а не только длина. Объекты или необычный ландшафт рядом с корзиной могут добавить сложности и интереса, заставляя игрока растягиваться в стороны, бросать из низкой стойки или через верхнюю часть объекта или сквозь него.

Это лучший подход, но не в тех случаях, когда игрок, выполняющий бросок с самой короткой (или единственной) площадки-ти на отрезке, должен быть «вынужден» перебросить воду, глубина которой обычно превышает 18 дюймов (50 см). Добавьте маршрут полета, который позволяет игроку избежать перебрасывания через глубокую воду. Любые обычно сухие траншеи, некоторые из которых иногда заполняются сезонной водой глубиной менее 18 дюймов, которые регулярно используются в игре, должны иметь соответствующие пути спуска и подъема, чтобы иметь возможность занять стойку по мере необходимости и /или достать диски.

5. ТИ:

Предпочтительны площадки для ТИ с искусственной поверхностью из текстурированного цемента, искусственного газона или брусчатки с хорошо подготовленным основанием. Типичный размер площадок на более длинных

позициях-ти составляет 2 м в ширину и 4 м в длину. Задняя часть может расширяться до 3 м в ширину. Минимальный размер прямоугольника составляет 1,2 м в ширину и 3 м в длину. Если вам нужно сэкономить материалы, делайте ти-площадки короче на коротких отрезках или отрезках, спускающихся по склону, и длиннее на длинных отрезках. Например, площадка-ти с твердым покрытием на вершине холма на коротком отрезке может иметь длину всего 2,4 м, потому что большинство игроков будут просто стоять у переднего края площадки-ти при выполнении бросков.

Если используются площадки с земляным покрытием, они должны быть ровными и не содержать выступающих камней или корней. Зоны ТИ должны быть ровными слева направо. Они не должны наклоняться спереди назад. Без ти-площадки с твердым покрытием или газоном передний край ти-зоны должен обозначаться передним краем ти-борда, закопанного заподлицо с землей, или воображаемой линией между двумя колями или флажками, обозначающими передний край.

Каждая зона-ТИ должна иметь фартук шириной не менее 60 см со всех сторон, чтобы обеспечить достаточно места для продолжения игры, чтобы для игрока не было угрозы подвернуть лодыжку или упасть с уступа. Кроме того, лучше всего обеспечить достаточную ровную площадку для разбега за каждой площадкой-ти, особенно на длинных отрезках.

На полях с альтернативными ТИ, поверхности ТИ в более коротких позициях всегда должны быть лучше или, по крайней мере, такими же по качеству, как и поверхности ТИ в более длинных позициях. Например, избегайте проектов, в которых длинные площадки-ти выполнены из бетона, а короткие площадки-ти - из травы или грязи, особенно при отсутствии табличек-ти.

Назначенный цвет для каждого набора ти, используемый для обозначения схемы поля в учетных карточках, должен соответствовать одному из четырех признанных уровней мастерства игроков, для которых был разработан набор ти: Золотой, Синий, Белый или Красный. Иногда не на каждом отрезке хватает места для двух ти. Просто не забудьте пометить каждый ТИ на таких отрезках обоими цветами. Менеджерам трасс рекомендуется перейти к этим рекомендациям по цветам, когда появляется возможность для новых установок, редизайна или обновления трасс, когда их текущие цвета не соответствуют рекомендациям PDGA.

6. КОРЗИНЫ (МИШЕНИ):

Любой отмеченный объект или столб может служить мишенью, но стиль корзина/цепь предпочтителен. Убедитесь, что самодельные корзины не имеют острых краев, которые могут поранить игроков или повредить диски. Корзины, изготовленные на месте для продажи или для установки на общедоступной земле, не должны содержать элементов, нарушающих патенты производителей корзин. На мероприятиях более высокого уровня, санкционированных PDGA, необходимо использование более качественных и основательных моделей корзин. Утвержденные PDGA корзины на базовом, стандартном и чемпионском уровнях перечислены в Технических стандартах диск-гольфа PDGA.

Производители обязаны изготавливать корзины таким образом, чтобы высота края корзины над игровой поверхностью составляла 82 см +/- 6 см. Корзины следует устанавливать на уровне земли, хотя разработчики трасс могут устанавливать

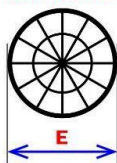
некоторые корзины, высота которой выходит за пределы производственного диапазона 76–88 см. Комитет PDGA по трассам предлагает устанавливать не более 6 корзин из 18 за пределами заводского диапазона высот, причем предпочтительными являются только 2 или 3. Корзины, подвешенные сверху, могут быть интересны для развлекательных игр, но должен быть способ предотвратить их свободное раскачивание во время санкционированной игры.

Мишени и корзины для диск-гольфа



С. Радиальная симметрия

12 повторений

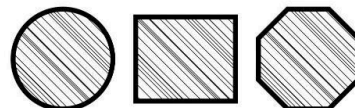


Б. Диск не должен упасть

6 повторений

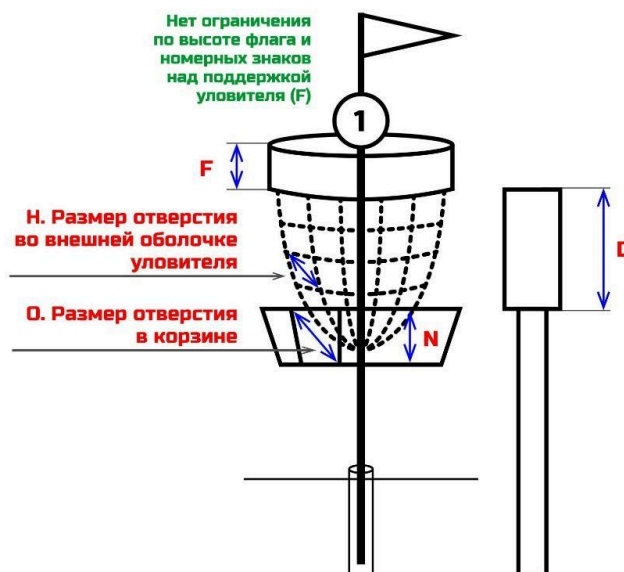
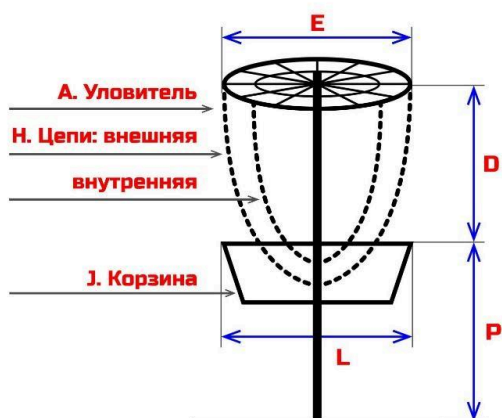


М. Форма верхней части корзины



заштрихованная площадь поперечного сечения должна соответствовать спецификации для цели Базовая, включая корзину любой формы

Размер цели



Характеристики мишени и корзины для диск-гольфа

	Спецификация	Чемпионаты	Стандарт	Базовые
A.	Установка узла уловителя – требуется?	Да	Да	Нет
B.	Узел уловителя – 360-градусный охват?	Да	Да	-
C.	Узел уловителя – радиально-симметричный?	мин 12 повторений	Мин 6 повторений	-
D.	Высота целевой зоны ¹ , см	51 +/-3	51 +/-3	54 макс
E.	Поддержка уловителя – Требуемый диаметр, см	57 +/- 4	57 +/- 4	68 макс
F.	Поддержка уловителя – Высота над целевой зоной ² , см	макс 15	макс 15	-
G.	Поддержка уловителя – максимальная длина отверстия по диагонали, см	20	20	-
H.	Уловитель - Размер отверстия во внешней оболочке ⁵ или Количество цепей	макс 23 см мин 12 внешних / 6 внутренних	- мин 12 внешних	-
I.	Уловитель – основной материал	металл	-	-
J.	Корзина - требуется?	да	да	да
K.	Корзина – радиально-симметричная?	мин 12 повторений	Мин 6 повторений	-
L.	Корзина – требуемый внутренний диаметр, см	66 +/- 4	66 +/- 4	-
M.	Корзина - площадь поперечного сечения проема, кв.м			0,35 ± 0,1
N.	Корзина – необходимая внутренняя глубина ³	18 мин	18 мин	15 мин
O.	Корзина – максимальный размер отверстия ⁴	18	21	21
P.	Корзина – высота верхнего обода над уровнем земли	82 +/- 6	82 +/- 6	82 +/- 6

¹ Для мишеней с корзинами и улавливателями, это расстояние между верхней частью проволоки корзины и нижней частью опоры узла отклонения. Для мишеней в виде столба без корзины или улавливателя, это высота указанной зоны, в которой попавший в нее диск считается засчитанным.

² Это ограничение высоты по внешнему диаметру уловителя. Оно не ограничивает высоту номерных знаков и флагов, установленных в центре.

³ Эта глубина должна быть достигнута в пределах 5 см по направлению к центру от внешнего края отверстия корзины

⁴ Измеряется в любом направлении, чтобы свести к минимуму вероятность застревания диска в боковой или нижней части корзины

⁵ Зазор измеряется, когда самые большие проемы, расположенные над лотком с корзиной в диапазоне высот целевой зоны D, растягиваются до максимального размера.

7. ТАБЛИЧКИ:

Установите табличку с правилами диск-гольф поля на видном месте перед первой площадкой-ти или разместите правила на информационной доске (если таковая имеется). Таблички или стрелки-маркеры на каждой корзине или рядом с ней должны указывать направление к следующей площадке-ти (при необходимости). Таблички должны обозначать границы «за пределами игровой площадки» (Out-of-Bounds, OB) и любые другие зоны, которых игрокам следует избегать. В идеале, линии OB, граничащие с неоднородными границами, такими как вода/трава или гравий/трава, должны быть обозначены маркерами, расположенными на одном уровне с землей, или, если возможно, кольями с белыми наконечниками.

На основной ТИ на каждом отрезке должны быть постоянные таблички с указанием номера отрезка, длины (длин), направления ТИ (если необходимо) и пар для данного уровня мастерства (см. следующий раздел). Если отрезок имеет более одного местоположения корзины, полезно, чтобы текущее местоположение можно было указать на табличке. Постарайтесь разместить какой-нибудь знак рядом с альтернативными позициями-ти или на них, даже если это просто номер и длина отрезка. Таблички-ти должны быть расположены так, чтобы игрок, стоящий на ти, мог их прочитать, но они должны быть удалены настолько, чтобы обеспечить безопасный и беспрепятственный разбег, бросок и проход.

8. ПАР:

Пар должен быть установлен для каждой комбинации ти/корзина с учетом [уровня мастерства игроков, для которой она предназначена](#). В документе «Руководство по Пар» представлен более точный способ определения пар для каждого уровня мастерства игроков на основе длины и густоты листвы отрезка. Длина отрезка, используемая для определения пар (не для табличек), должна быть скорректирована в большую или меньшую сторону на основе коэффициента 3 к 1 (т. е. поправка на 9 метров на каждые 3 метра изменения высоты), если отрезок имеет значительный подъем или спуск.

Чтобы игроки знали, какой стандарт использовался для пар; он должен быть указан в учетных карточках и табличках-ти, например, Синий Пар или Красный Пар, который должен соответствовать используемому цвету ти. Когда для определения пар используются менее точные оценки (т. е. без использования уровней мастерства по цветам), используйте термины «Эксперт-Пар» или «Pro-Пар» для ТИ с более высоким уровнем квалификации и «Стандартный Пар» или «Любительский Пар» для ТИ с более низким уровнем мастерства. Не следует использовать термины «женские», «старшие» или «юниорские» Ти.

9 СХЕМА ТРАССЫ:

Трассами для диск-гольфа можно безопасно пользоваться в разных типах общественных парков и частных зон, независимо от того, используется ли пространство исключительно для диск-гольфа или совместно с другими видами деятельности. Вот несколько основных моментов, касающихся планировки, которые следует учитывать при проектировании поля. Фейрвеи не должны пересекать или находиться слишком близко к общественным улицам, тротуарам/пешеходным дорожкам/велосипедным дорожкам, павильонам, игровым площадкам, частной собственности или любой другой многофункциональной зоне, где собираются неигроки. Фейрвеи не должны пересекаться друг с другом и должны находиться на достаточном расстоянии друг от друга, чтобы ошибочные броски не попадали регулярно на неправильный фейрвей. Категорически избегайте проектов, в которых игроки могут бросать в слепые зоны, где

неигроки могут гулять по четко обозначенной дорожке в парке. Избегайте опасных мест, таких как болота и колючая или ядовитая листва. ТИ и корзины одних отрезков должны находиться на достаточном расстоянии от корзин и фейрвеев других отрезков.

Следует избегать *мандатори*, которые заставляют игрока бросать в определенном направлении вокруг чего-либо или между чем-либо (обычно это обозначенное дерево). Использование *мандатори* может показаться привлекательным, если ключевое дерево упало или на отрезке или рядом с ним началась новая стройка. Предпочтительным решением в таких случаях является перепроектирование рассматриваемого отрезка (например, в некоторых случаях может решить проблему перемещение площадки-ти так, чтобы это естественным образом усиливало бросок). *Мандатори*, как правило, не следует использовать в качестве элементов проектирования, поскольку они могут привести к путанице и возможным разногласиям как во время обычных, так и в санкционированных турнирных играх. Однако в некоторых случаях могут применяться регулируемые маршруты или зоны (например, [Мандатори траектории или ОВ](#)), чтобы сделать отрезок более интересным или сложным. Проектировщик должен знать, что многие игроки не будут знать об этих правилах или не будут им следовать. Регулируемые маршруты или зоны не могут помешать дискам или игрокам попасть туда, куда им не следует. Проектировщикам не следует полагаться на правила, регулирующие маршруты или зоны, чтобы устранить вопрос помех. Вместо этого отрезок следует переместить или перенаправить. Прочтите [«Мандатори траектории и объекты»](#), чтобы узнать правила игры с обязательными объектами.

РУКОВОДСТВО ПО ПАР

Цель

Цель документа – помочь Директорам турниров и проектировщикам игровых схем правильно определить пар.

Почему пар имеет значение

Если пар установлен правильно:

- У игроков есть единый стандарт для сравнения своих результатов:
 - о на разных трассах;
 - о с ожидаемым призовым баллом;
 - о с собственными выступлениями на других турнирах;
 - о с другими игроками во время турнира.
- Игроки могут лучше планировать свою стратегию:
 - о зная, какой счет они хотят получить на каждом отрезке;
 - о зная, что каждый бёрди помогает так же, как каждый богги вредит.
- Зрительский интерес повышается потому, что:
 - о болельщики могут отслеживать любимых игроков, даже если они находятся в разных группах;
 - о выдающиеся результаты могут быть выявлены на фоне установленного стандарта;
 - о у комментаторов есть общеизвестный референс, о котором можно поговорить;
 - о раскрывается фактическая сложность каждого отрезка.
- Директора турниров получают следующие преимущества:
 - о более профессиональная игра благодаря предоставлению игрокам и зрителям реалистичных пар;
 - о более легкое обнаружение аномалий при подсчете очков;
 - о уверенность в справедливости штрафов за пропущенные отрезки, независимо от того, какие отрезки были пропущены.

Роль Директора турнира

PDGA требует, чтобы Директор турнира устанавливал пар для каждого отрезка в каждом санкционированном соревновании. Пар, установленные Директором турнира, являются окончательными и обжалованию не подлежат.

- Директор турнира должен, как минимум, приложить усилия для установления пар, соответствующих дивизиону самого высокого уровня мастерства, представленному на турнире. Допустимо использование данных пар для всех дивизионов.

- Директор турнира может обеспечить организацию более высокого уровня, установив пар каждой схемы трассы для игроков самого высокого уровня мастерства, которые фактически играют на этой схеме.
- Для сильно выделяющихся дивизионов Директор турнира может устанавливать другие пар, даже если дивизион с более высоким уровнем мастерства также играет на той же схеме.
- Установка разных пар для каждой комбинации схемы и дивизионов теоретически будет самым высоким уровнем организации, но в настоящее время это непрактично.

Роль проектировщика трасс

Проектировщики трасс должны устанавливать пар схемы трассы с учетом уровня мастерства игроков, для которых она была разработана. Также рекомендуется установить несколько пар для разных уровней мастерства.

Определение Пар

Пар — это количество очков, которое опытный игрок в диск-гольф должен набрать на данном отрезке при безошибочной игре в обычных погодных условиях.

Эксперты по уровням мастерства и дивизионам

В каждом дивизионе соответствующий «экспертный диск-гольфист» представляет собой игрока, который лучше большинства игроков в дивизионе, но не лучший.

Эта таблица уровней мастерства Экспертов предоставляет информацию о рейтинге игроков для определения пар для дивизионов PDGA. Они основаны на распределении рейтингов всех игроков, игравших в этих дивизионах.

Золотой	1000	MPO, MP40, RPA
Синий	950	MP50, MP55, MP60, MA1, MA40, MJ18, RAN
Розовый	930	FPO (Методы, основанные на количестве очков)
Белый	900	FPO (Методы, основанные на длине отрезка), MP65, FP40, MA2, MA50, MA55, MA60, MJ15, RAD
Красный	850	MP70, MP75, FP50, FP55, FP60, FP65, MA3, MA65, MA70, FA1, FA40, MJ12, RAE
Зеленый	800	MP80, FP70, MA4, FA2, FA50, FA55, MJ10, FJ18, RAF
Фиолетовый	700	FA3, FA4, FA 60, FA65, FA70, MJ08, MJ06, FJ15, FJ12, FJ10, FJ08, FJ06, RAG

Приемлемые способы определения пар

Существует несколько методов, которые можно использовать для установки пар. Приведенные ниже методы представляют собой разные подходы к установлению пар и полезны в разных ситуациях.

- Пар на основе распределения очков
- Пар на основе среднего балла
- Пар по эффективной длине отрезка и густоте листвы
- Пар по броску на ближнюю дистанцию
- Пар по длине отрезка
- Пар по длине отрезка и сложности отрезка
- Пар, скорректированный с учетом рейтингов раунда
- Пар на основе экспертного мнения
- Другие методы

Подробную информацию и инструкции см. на следующих страницах. Выбирайте тот метод, который наиболее удобен в вашей ситуации.

Хотя все они направлены на точное определение пар, ни один из методов не позволяет автоматически устанавливать правильный пар в любой ситуации. Директор турнира или проектировщик игровой схемы должен просмотреть результаты и внести необходимые коррективы.

На последней странице приведены несколько методов, которых следует избегать или использовать только в особых обстоятельствах.

Приемлемые способы определения пар

Пар на основе распределения очков

Самый точный метод автоматического определения пар основан на распределении очков (частоте получения каждого очка), которые набирают эксперты целевого уровня мастерства.

1. Используйте результаты группы игроков:
 - которые все близки к целевому уровню мастерства, и
 - чей средний рейтинг равен целевому уровню мастерства, и
 - которые играли в обычных погодных условиях.
2. Определите распределение очков, подсчитав очки экспертов. (Сколько двоек, троек и т. д.) Также используется взвешенный подсчет: меньший вес придается игрокам, которые находятся дальше от целевого уровня мастерства.
3. Читая слева направо таблицу ниже, выберите наименьший пар, который проходит тест.

Если 59% экспертов набирают 2 или ниже,	Если 45% экспертов набирают 3 или ниже,	Если 35% экспертов набирают 4 или ниже,	Если 26% экспертов набирают 5 или ниже,	Если 20% экспертов набирают 6 или ниже,
пар - 2	пар - 3	пар - 4	пар - 5	пар - 6

Пар на основе среднего балла

- Определите средний балл Экспертов нужного уровня мастерства.
- Используйте следующую таблицу:

Средний балл	1.00 до 2.44	2.45 до 3.69	3.70 до 4.94	4.95 до 6.19	6.20 и выше
Пар	2	3	4	5	6

Пар *не* является средним числом, поэтому эта таблица адаптирована к тенденции отрезков выдавать множество очков, которые выше чем богги, но почти не имеют очков ниже, чем берди.

Пар по эффективной длине отрезка и густоты листвы

- Решите, густая или редкая листва на отрезке. (Обычно это зависит от плотности посадки деревьев.)
- Рассчитайте эффективную длину отрезка (см. ниже).
- Выберите уровень мастерства и найдите пар по эффективной длине.

Пары для некоторых отрезков могут выходить за рамки этих рекомендаций. Отрезки с наименьшим количеством очков у каждой из длин могут иметь пар ниже, чем показано в таблице, а отрезки с самым высоким результатом могут иметь пар выше.

	feet	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600	650	700	750	800	850	900	1000	1100	1200	1300			
Gold	Heavy Foliage	Par 2				Par 3										Par 4										Par 5				Par 6						
	Light Foliage	Par 2						Par 3														Par 4						Par 5				Par 6				
	meters	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	220	240	260	280	300	350	400									
Blue	Heavy Foliage	Par 2				Par 3										Par 4										Par 5				Par 6						
	Light Foliage	Par 2						Par 3														Par 4						Par 5				6				
	feet	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600	650	700	750	800	850	900	1000	1100	1200	1300			
White	Heavy Foliage	Par 2				Par 3										Par 4										Par 5				Par 6						
	Light Foliage	Par 2						Par 3														Par 4						Par 5				Par 6				
	meters	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	220	240	260	280	300	350	400									
Red	Heavy Foliage	Par 2				Par 3										Par 4										Par 5				Par 6						
	Light Foliage	Par 2						Par 3														Par 4						Par 5				Par 6				
	feet	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600	650	700	750	800	850	900	1000	1100	1200	1300			
Green	Heavy Foliage	Par 3										Par 4										Par 5										Par 6				
	Light Foliage	Par 3												Par 4										Par 5										Par 6		
	meters	20	30	40	50	60	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	220	240	260	280	300	350	400									
Purple	Heavy Foliage	Par 3						Par 4										Par 5										Par 6								
	Light Foliage	Par 3										Par 4										Par 5										Par 6				
	feet	75	100	125	150	175	200	225	250	275	300	325	350	375	400	425	450	475	500	525	550	575	600	650	700	750	800	850	900	1000	1100	1200	1300			

Эффективная длина — это измеренная длина, скорректированная с учетом высоты, доглег (крутых изгибов) и водных преград.

Чтобы внести корректировки по высоте:

- В случае если корзина выше ти, эффективная длина больше измеренной длины. Если корзина ниже ти, эффективная длина короче измеренной длины.
- Чтобы получить эффективную длину, начните с измеренной длины и прибавьте трехкратную разницу высот от корзины до ти.

Чтобы внести корректировки по доглегам (крутым изгибам):

- Доглег — это особенность отрезка, ограничивающая максимальное расстояние, которое хороший бросок может преодолеть. Доглег увеличивает эффективную длину отрезка.
- Сначала скорректируйте длину доглега по высоте (см. выше).
- Если эффективная длина доглега больше длины Броска на Фейрвее, корректировка не требуется. (Длину Броска на Фейрвее в зависимости от уровня квалификации см. в таблице ниже «Пар по броску на ближней дистанции»).
- Если эффективная длина доглега короче длины Броска на Фейрвее, увеличьте эффективную длину отрезка на сумму, превышающую длину Броска на Фейрвее за вычетом доглега.

Чтобы скорректировать водные преграды:

- Водная преграда может увеличить эффективную длину отрезка, если игрок не может проложить прямой маршрут к корзине.
- Если водная преграда длиннее, чем Бросок на Фейрвее, увеличьте эффективную длину отрезка на дополнительное расстояние, которое игроку необходимо будет преодолеть, чтобы обойти водную преграду.

Эффективная длина = измеренная длина

+ 3 x (Высота корзины – Высота ти)

+ (Длина Броска на Фейрвее – эффективная длина доглега) не меньше нуля

+ (Дополнительная длина, обусловленная водными преградами).

Пар по броску на ближнюю дистанцию

1. Определите эффективную длину Драйвов и Бросков на Фейрвее, которые будут выполнять игроки. (См. выше, как определить эффективную длину.)
2. Используя максимальные расстояния из следующей таблицы, определите ожидаемое количество бросков, чтобы оказаться на Ближней Дистанции от корзины.
3. Затем добавьте два броска, чтобы получить пар.

Максимальная длина броска в метрах

Уровень мастерства	Длина Драйва	Бросок на Фейрвее	Ближняя Дистанция
Золотой	118	98	67
Синий	101	80	49
Белый	89	71	41
Красный	77	62	35
Зеленый	62	50	27
Фиолетовый	44	35	15

Пар на основе длины отрезка

1. Выберите строку нужного уровня мастерства.
2. Пар — столбец, в котором указана длина отрезка.

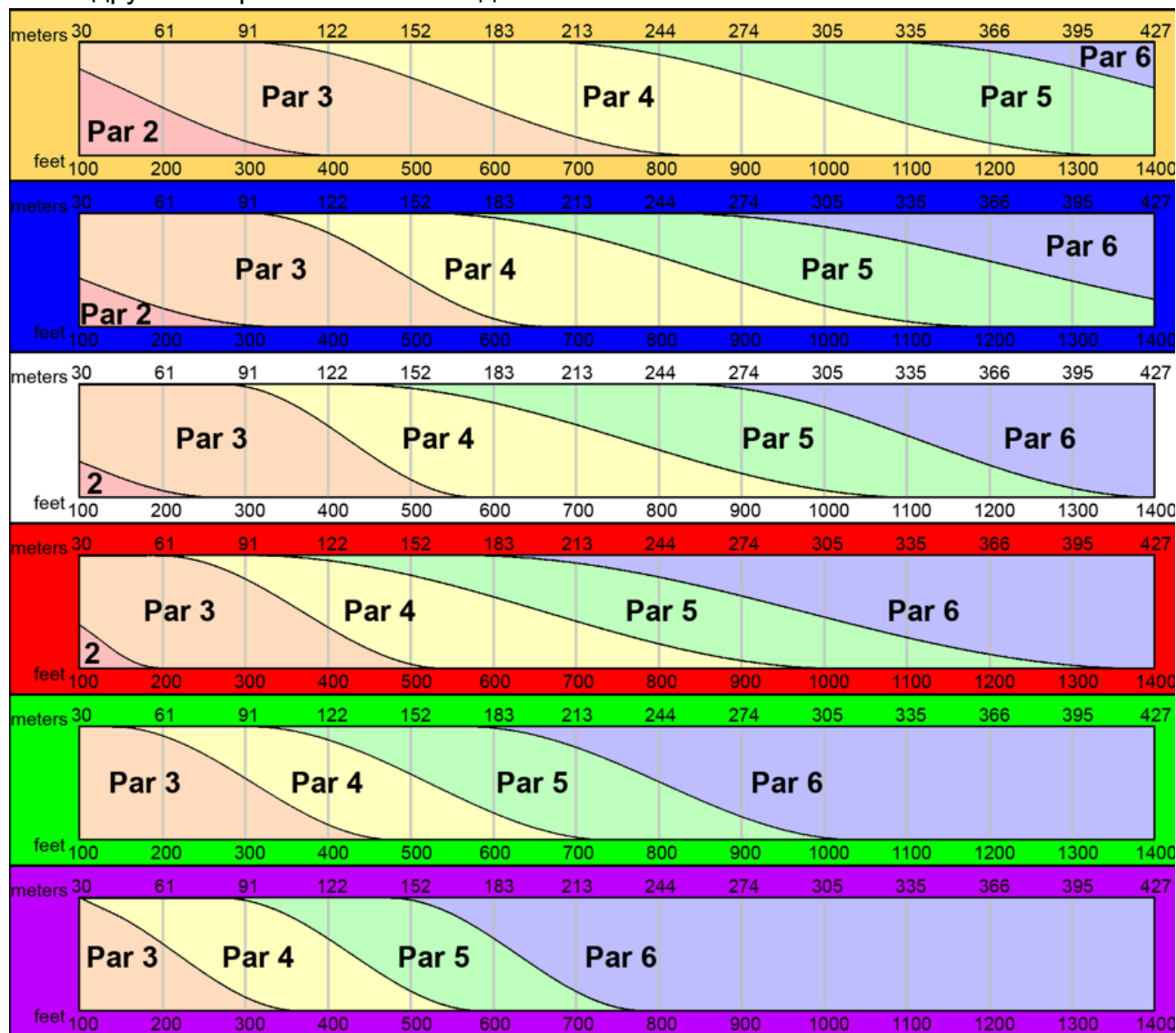
Это самый простой метод, но очки в диск-гольфе могут сильно различаться на отрезках заданной длины. Строгое следование таблице не позволит получить соответствующие пар для всех отрезков.

Диапазоны длин отрезков в метрах

Уровень мастерства	Пар 2	Пар 3	Пар 4	Пар 5	Пар 6
Золотой	0-58	57-180	179-308	307-426	425+
Синий	0-27	26-148	147-258	257-380	379+
Белый	0-18	17-131	130-234	233-358	357+
Красный	0-11	10-115	114-208	207-309	308+
Зеленый	na	0-95	94-161	160-242	241+
Фиолетовый	n\а	0-67	66-132	131-208	207+

Пар на основе длины и сложности отрезка

1. Выберите диаграмму для соответствующего уровня квалификации.
2. Перейдите к длине отрезка и посмотрите на вертикальную серебристую полосу диаграммы.
3. Пар — одна из областей, в которой пересекается вертикальный срез.
 - Выбирайте более высокий пар, если отрезок относительно сложен по сравнению с другими отрезками такой же длины.
 - Выбирайте меньший пар, если отрезок относительно легкий по сравнению с другими отрезками такой же длины.



Пример: Определяем пар отрезка длиной 230 метров для МРО. На золотом разделе графика вертикальный срез на отметке 230 пересекает область пар 3, зону пар 4 и зону пар 5.

Большинство отрезков такой длины имеют пар 4, поэтому, скорее всего, пар будет равен 4. Однако, если отрезок очень сложный (возможно, сильно поднимается в гору и покрыт лесом), он может иметь пар 5. Если отрезок очень легкий (возможно, спуск под гору к кетчеру – ограничительной сетке), он может иметь пар 3.

(Для этой таблицы «Сложность» означает, насколько сложно получить балл соответствующий пар. Не учитывайте дополнительные штрафы и наказания, которые используются для увеличения баллов.)

Пар, скорректированный с учетом рейтингов раундов

Рейтинги раундов можно использовать для более точной настройки общего пар трассы.

- Рейтинг раунда для счета равного пар, обычно должен быть выше рейтинга уровня мастерства. Это связано с тем, что рейтинги уровня мастерства основываются на средней игре, а пар — на безошибочной игре.
 - На типичной трассе счет, равный пар, должен давать рейтинг раунда примерно на 10 баллов выше, чем рейтинг уровня мастерства.
 - На поле с большим количеством штрафов результат, равный пар, должен давать рейтинг раунда на 20–30 баллов выше, чем рейтинг уровня мастерства. (Наказание означает деревья, штрафные площади или что-то еще, что может привести к тому, что плохой бросок будет стоить больше бросков.)
 - На легкой трассе без наказаний результат, равный пар, должен давать рейтинг раунда, равный рейтингу уровня мастерства или немного ниже него.
- Если рейтинг раунда для счета, равного пар, не соответствует рейтингу уровня мастерства и сумме наказаний на трассе, рассмотрите возможность корректировки пар на некоторых отрезках.
 - Если рейтинг раунда слишком низкий, уменьшите пар на отрезке или отрезках с наибольшим количеством берди.
 - Если рейтинг раунда слишком высок, увеличьте номинал на отрезке или отрезках с наибольшим количеством богги.

Пример: Дивизион Pro Open играет на трассе, предназначенной для продвинутых игроков. Пар на таблице ТИ составляет 58. Счет 58 соответствует рейтингу 966. Пар трех или четырех отрезков, вероятно, был слишком высоким (слишком легким) для МРО. Пар должен быть уменьшен на отрезках с наибольшим количеством берди.

Пар на основе экспертного мнения

Если доступны один или несколько игроков соответствующего уровня мастерства, пар отрезков могут быть установлены на основе их знаний о том, какой счет они ожидают получить, если не допустят ошибки и не будет счастливого стечения обстоятельств.

Другие методы

Вышеуказанные методы не являются единственными приемлемыми способами установки пар. Директора турниров и проектировщики трасс могут использовать другие методы, которые дают практически эквивалентные результаты.

Нежелательные способы определения пар

На основе статистики по всему полю

Не рекомендуется устанавливать пар на основе статистики результатов всего поля (если только все игроки на поле не являются экспертами). Часто на поле присутствует значительное количество игроков, которых нельзя считать экспертами в дивизионе. Включение этих оценок приведет к увеличению пар.

Использование пар указанного на табличке ТИ в качестве турнирного пар

Для турниров не рекомендуется просто использовать пар трассы по умолчанию, если только трасса не была разработана для соответствующих экспертов дивизиона. Очень немногие трассы разработаны для уровня мастерства МРО.

Преувеличенный пар

Недопустимо устанавливать более высокие пар для получения сенсационных результатов ниже пар; будь то общее количество баллов ниже пар или создание фиктивных Иглов (два пункта ниже пар) или Альбатросов (три пункта ниже пар). Подозрительно наличие более одного Игла на отрезке. Альбатрос должен быть практически невозможен и требовать «невиданных ранее» бросков от игроков. Также недопустимо устанавливать более высокие или более низкие пар, чтобы трасса казалась более сложной или легкой, чем она есть на самом деле.

Руководство по определению площади диск-гольф парка

Руководство по определению площади, необходимой для диск-гольф парка, в зависимости от местности и предполагаемого уровня мастерства игроков.

Уровень игроков	Плотность листвы	Минимум PAR 56*		Среднее PAR 61		Турнирный PAR 67	
		16 – PAR 3, 2 – PAR 4		12 – PAR3, 5 – PAR4, 1 – PAR5		8 – PAR3, 7 – PAR4, 3 – PAR5	
		Расстояние, м	Площадь, Га	Расстояние, м	Площадь, Га	Расстояние, м	Площадь, Га
Золотой уровень Рейтинг 1000	Рассеянная	2100	10	2500	13	3150	16
	Средняя	1950	7	2350	9	2850	11
	Плотная	1800	5,5	2150	6,5	2650	8
Синий уровень Рейтинг 950	Рассеянная	1650	8,5	2600	10,5	2600	13,5
	Средняя	1500	5,5	2350	7	2350	9
	Плотная	1350	4	1700	5	2150	6,5
Белый уровень Рейтинг 900	Рассеянная	1250	6,5	1650	8,5	2150	11
	Средняя	1100	4	1500	5,5	1900	7,5
	Плотная	1050	3	1400	4,5	1750	5,3
Красный уровень Рейтинг <850	Рассеянная	975	5	1350	7	1800	9,3
	Средняя	950	3,5	1250	5	1600	6
	Плотная	800	2,5	1050	3,5	1450	4,5

* (П56) = предполагаемый пар трассы для данного уровня мастерства

Мандатори траектория (Обязательная траектория)

А. Мандатори траектория ограничивает маршрут, по которому диск может пройти в процессе игры на отрезке.

Б. Запретная зона — это вертикальная плоскость, отмеченная одним или несколькими объектами или другими маркерами, которые определяют края зоны.

С. Если диск пересекает запретную зону, игрок получает один штрафной бросок. Положением для следующего броска является дроп-зона для данного *мандатори*. Если дроп-зона не обозначена, положением для следующего броска является предыдущее положение.

Д. Если брошенный диск выпущен на другой стороне запретной зоны по сравнению с задним краем диска-маркера, игрок пропустил мандатори. Следующее положение и наказание такие же, как и в пункте С.

Цели проектирования парка для диск-гольфа

1. Удовлетворить требования, предъявляемые к проекту, людьми и организациями, которые одобряют использование земли и финансируют оборудование трасс. Это также означает соблюдение местных и федеральных строительных требований и требований безопасности.
2. Спроектировать поле так, чтобы без использования мандатори обеспечить достаточную видимость игроков, пешеходов и транспортных средств, которые могут проходить/проезжать рядом с полем или через него.
3. Разработать трассу с возможностью создания нескольких конфигураций для всех уровней мастерства и возможных турниров; в соответствии с бюджетом и проектными потребностями, указанными выше.
4. Создать хорошо сбалансированное поле с различными длинами отрезков, парами и оптимальным сочетанием отрезков, требующих контролируемых бросков влево, вправо и прямо.
5. Максимально использовать перепады высот и густоту листвы. Позаботиться о том, чтобы свести к минимуму потенциальный ущерб листве и снизить вероятность эрозии.