

NORGES GOLFFORBUND

ved

SSS-KOMITEEN



INFORMASJON

OM

S L O P E

Spesialarbeide
HTU 1995/1996
Erik Dønnestad
Rev. 0, 01.12.95

INNHALDSFORTEGNELSE

- 1 INNLEDNING
 - 1.1 Opprinnelse
 - 1.2 Utvikling i Europa
 - 1.3 Hvor står Norge ?
 - 1.4 Takk til Sverige

- 2 HVA ER SLOPE
 - 2.1 Vi opplever banen forskjellig
 - 2.2 SLOPE er et fleksibelt og allsidig system
 - 2.3 De 10 vanskelighetene
 - 2.4 De 4 lengdefaktorene

- 3 BEREGNINGENE

- 4 I HVILKEN GRAD KAN BANE- OG SLOPEVERDIEN PÅVIRKES
 - 4.1 En bane med høye verdier er ikke alltid en god golfbane
 - 4.2 Banens lengde betyr mye for BANE- og SLOPEVERDIEN
 - 4.3 Konsekvenser ved endring av vanskelighetsfaktorer
 - 4.4 Et godt råd

- 5 HANDICAPTABELLEN

- 6 SCOREKORTET; INDEX OG GK90
 - 6.1 Scorekortet
 - 6.2 Index
 - 6.3 GK90

- 7 FREMGANGSMÅTE OG ANSVARFORDDELING

- 8 FORDELENE VED OVERGANG TIL SLOPE, OG ULEMPENE
 - 8.1 Fordelene
 - 8.2 Ulempene

FORORD

Denne informasjonsbrosjyre om SLOPE er ment som et hjelpemiddel for de i norsk golf som på en eller annen måte blir involvert i SLOPE enten det er på klubb eller forbundsnivå samt de enkeltmennesker som ønsker litt mer informasjon om det system som kommer til å avgjøre vår handicap i tiden framover.

SLOPE er et komplisert system for dem som skal utføre selve SLOPE arbeidet, men desto enklere for de mange som kun skal utnytte systemet i forbindelse med utøvelsen av spillet. Denne informasjonsbrosjyre er ikke ment som et hjelpemiddel i selve SLOPE arbeidet, men en relativt detaljert, men likevel generell, beskrivelse av systemets mange sider for å kunne gi en større forståelse og på den måten lette bruken av systemet både for den enkelte spiller og for klubbene som skal påse at det hele fungerer knirkefritt.

Til slutt er det på sin plass å be om unnskyldning for det bedrøvelige, men dessverre så nødvendige språk, som benyttes i en salig blanding av svensk, engelsk og norsk. Grunnet mangel på norske ord samt mye ny terminologi har vi ikke sett noen annen utvei for å kunne gjøre emnet mest mulig forståelig.

1 INNLEDNING

1.1 Opprinnelse

SLOPE er ikke noe nytt fenomen. Systemet ble tatt i bruk i USA allerede i 1983. Så tidlig som i 1979 ble de første tanker spunnet rundt emnet av noen personer, som ikke var fornøyd med det eksisterende system basert på Standard Scratch Score (SSS).

En komite ble nedsatt og denne hadde et forslag klart i 1981. I denne komiteen satt en tidlige sjøkaptein ved navn Dean Knuth. Det var i hovedsak han som gjennom sine ideer og med hjelp av mye statistikk og stort tallmateriale klarte å utarbeide et gjennomførbart system. Dean Knuth, som nå er Senior Director i USGA (United States Golf Association) har siden fortsatt med utviklingen av systemet. Han er fremdeles en nøkkelperson på området og omtales ofte som "the Pope of Slope".

Etter den spede begynnelse i 1983, da Colorado Golf Association som det første forbund i USA begynte med Slope, er systemet idag i bruk på størstedelen av det nordamerikanske kontinent.

1.2 Utvikling i Europa

I 1989 ble det arrangert en internasjonal golfkonferanse i St Andrews, som fikk som resultat at en komite ble etablert. Målsettingen med komiteen var å komme fram til forslag til et globalt handicapsystem. Komiteen kom etter hvert fram til at før noe handicapsystem kunne etableres måtte man ha et felles banevurderingssystem. Komiteen arbeidet videre med dette for øye og konkluderte i 1992 med at det amerikanske Slope systemet var det beste som var i bruk. Denne anbefalingen ble positivt mottatt av de europeiske land.

En av de mest fremtredende medlemmene i ovennevnte komitee var svensken Magnus "Munken" Lindberg, som inntil nylig hadde en meget sentral posisjon i Svenska Golfbundet. Han var entusiastisk og fikk raskt prosessen igang i Sverige. Sverige innledet et nært samarbeid med USA og systemet ble nøye utprøvd på flere svenske baner i perioden 1992-1993. Erfaringene var positive og på SGF's årsmøte i 1994 ble systemet vedtatt innført. I løpet av 1996 vil sannsynligvis hele golf sverige ha tatt i bruk Slope.

Sverige er en stormakt i golf. Mange ser til Sverige, og deres aksept av systemet satte fart på øvrige Europa. De fleste land er i dag i ferd med å innføre systemet. Danmark vil være 100 % operativt fra og med 1996. Allerede nå vil norske golfspillere bli møtt med SLOPE tabeller isteden for SSS på mange nordiske baner.

I verden forøvrig er tendensen den samme og kanskje får vi oppleve at golf verden for en gangs skyld kan bli enig om et felles system.

1.3 Hvor står Norge ?

I og med at Sverige var iferd med å innføre SLOPE var det naturlig at også Norge ble involvert. Styret i Norges Golf forbund vedtok at Bærum Golfklubb og Arendal og Omegn Golfklubb skulle innføre systemet som en prøveordning. SSS-komiteen fikk ansvaret for gjennomføringen. Komiteen gjennomgikk opplæring i Svenska Golf forbundets regi og våren 1994 ble SLOPE innført på disse banene.

Etter sesongen 1994 ble resultatene og erfaringene fra Bærum og Arendal evaluert. Bildet var, foruten en litt usikker start, entydig positivt. Golftinget 1994 vedtok så at Slope skulle innføres i Norge. Oppstart er ved sesongstart 1996. I motsetning til våre naboland, som foretar en suksessiv innføring, vil vi vente med innføringen til alle baner er vurdert.

1.4 Takk til Sverige

Når dette skrives er arbeidet med innføringen kommet langt og om noen få måneder er systemet klart til å tas i bruk. I denne anledning er det på sin plass å sende en varm takk til Svenska Golf forbundet. Det har, med John Fredrik Dymling og Birgitta Werneskog Ljung i spissen, tatt oss under sine vinger fra første dag. Vi har fått all den hjelp vi har trengt samt fri tilgang til alle nødvendige dokumenter, kursmateriell og kurser på lik linje med de svenske distriktene. Som leserne etterhvert vil forstå, er systemet komplisert i gjennomføringsfasen, men desto enklere i bruk! Det er ressurskrevende og dyrt og uten denne hjelp fra Sverige ville vi ikke vært istand til å innføre SLOPE innenfor nåværende tids- og kostnadsramme.

2 HVA ER SLOPE

2.1 Vi opplever banen forskjellig

En bane oppleves helt forskjellig for damer og herrer, høy- og lavhandicappere. Problemer som diker, bunkere, out of bounds, høy ruff, skog og små ondulerte greener oppfattes helt forskjellig ut fra den spillestandard man har. Både sannsynligheten for å komme opp i problemene samt evnen til å ta seg inn igjen om uhellet skulle være ute, oppleves helt forskjellig.

En elitespiller har ingen problemer med de fleste bunkersituasjoner, men for en høyhandicaper er bunkere et stort problem. Scratchspillere legger knapt nok merke til vannet på det 16. hullet på Bogstad, mens de fleste damene allerede lang tid i forveien har begynt å bekymre seg for vannhullet. Å spille seg inn på en liten green med bunkere foran, er enkelt for elitespilleren som står med en wedge i hånden. Andre, ikke så langtstående, har det betydelig vanskeligere når de skal treffe det samme målet med sitt 4. jern.

Likeledes er det mange situasjoner på golfbanen som langtstående spillere opplever som problemer, men som høyhandicapere knapt nok vet eksisterer, slik som out of bounds grenser o.l. Mange er de elitespillere som har klatret over steingjerdet på 5. hullet i Stavanger for å hente sin ball som dessverre gikk "out" i forsøket på å nå greenen på 2. slaget. De som slår kortere betrakter kun dette gjerdet som en fint innslag i naturen.

Ruff er til for å øke vanskeligheten på banen og samtidig en metode for å "lose" spillerene i riktig retning frem til hullet. Straffen for å havne i ruffen er imidlertid svært forskjellig. De fleste damer har nok med å ta seg tilbake til fairwayen, mens sterkere menn slår seg videre uten særlig bekymring. Gode spillere slår seg rundt, under eller over de fleste trær, mens andre kun ser en vegg foran seg og resignerer med å slå seg forsiktig sidelengs.

Doglegs påvirker hullets lengde. Ofte er det mulig å kutte over. Dette gjør hullets effektive spillelengde kortere. I andre tilfeller må man kanskje spille en kortere kølle fram til åpningen, hvilket i realiteten gjør hullet lengre. I tillegg er ofte situasjonen forskjellig for de enkelte spillekategorier. På 11. hull i Drøbak kan en langtstående spiller slå over vannet på driven, mens de andre må slå et kort slag fram til vannet og derfor ikke har noen mulighet til å nå greenen på 2. slaget. Dette hullet er derfor kortere for scratchspilleren enn for de øvrige.

"Alle" har snakket om at banene stort sett er for lange for damer i forhold til herrer, men ingen har gjort noe med det. Ikke før nå! Slope systemet fanger opp denne urettferdighet også, og kompenserer for dette.

2.2 SLOPE er et fleksibelt og allsidig system

Det SSS systemet vi er iferd med å forlate, klarte bare i meget begrenset omfatning å fange opp slike situasjoner som er beskrevet ovenfor. SLOPE derimot er konstruert for å kunne fastsette banens vanskelighetsgrad slik den enkelte spiller opplever banen. Dette gjøres på følgende måte.

Man tar utgangspunkt i en scratchspiller og en 20 handicaper (heretter kalt bogeyspiller), dame og herre. På bakgrunn av omfattende tallmateriale har man estimert slaglengden og landingsområdene som følger:

	<i>Gul tee</i>		<i>Rød tee</i>	
	<i>Scratch herre</i>	<i>Bogey herre</i>	<i>Scratch dame</i>	<i>Bogey dame</i>
<i>Slag 1, carry</i>	205	164	173	118
<i>" 1, rull</i>	23	18	18	18
<i>" 1, totalt</i>	228	182	191	136
<i>Slag 2, carry</i>	182	137	155	109
<i>" 2, rull</i>	18	18	18	9
<i>" 2, totalt</i>	428	337	364	254
<i>Slag 3, carry</i>		137		109
<i>" 3, rull</i>		18		9
<i>" 3, totalt</i>		492		372

Disse fire kategoriene "spiller" så en runde med basis i nevnte lengder fra respektive gul og rød tee. Forholdene skal reflektere banen på sitt beste slik den gjerne ser ut i juli med standard klippehøyde- og bredde på greener og fairways og normale plasseringer av gul og rød tee.

Man sørger for å justere disse estimerte slaglengdene i forhold til banens beskaffenhet og karakter slik at "runden" blir mest mulig realistisk. Forholdene for den enkelte "spiller" registreres i detalj, slag for slag, hull for hull. Man analyserer de forskjellige landingsområder og måler opp innspillslengder og høydeforskjeller. Man identifiserer alle situasjoner den enkelte kan risikere å komme opp i, graden av vanskelighet vurderes og den enkeltes evne og mulighet til å komme ut av situasjonene bedømmes.

Informasjonen registreres i form av fairwaybredder, ruffhøyder, høyde og tetthet på trær, antall bunkere og deres dybde, hvor raske greenene er, avstand til diker og banegrenser. Hele tiden har en for øye hvor vanskelighetene er i forhold til den enkelte spillers beliggenhet samt hvor stor påvirkningsgrad de har.

For å kunne nyttiggjøre seg og systematisere all informasjon har man delt inn denne i **10 vanskelighetsfaktorer og 4 lengdefaktorer**. Alle tenkelige og utenkelige situasjoner for alle typer baner er forsøkt dekket inn blandt disse 14 gruppene, enten de har direkte innvirkning på banens lengde eller øker/minsker banens vanskelighet av andre årsaker.

Ved hjelp av tabeller, mål og andre data samt objektive og subjektive vurderinger blir vanskelighetsfaktorene, som beskrives i form av poeng, igjen veiet forskjellig ettersom de påvirker damer og herrer, scratchspillere og bogeyspillere i større eller mindre grad.

2.3 De 10 vanskelighetene

Vi har 10 faktorer som påvirker banens vanskelighet i forskjellig grad for de 4 spillekategorier. Disse 10 er:

1. Topografi
2. Fairway
3. Green Target
4. Recoverability & Rough
5. Bunkere
6. Out of Bounds
7. Vannhinder
8. Trær/Fjell
9. Green
10. Psykologi

2.3.1 Topografi

"Topografi" beskriver hvordan innspillssituasjonen oppleves for den enkelte med tanke på stance og tilgjengelighet til green.

Skjev stance samt høydeforskjell og synlighet til green registreres.

2.3.2 Fairway (gjelder kun par 4 og 5)

"Fairway" tar utgangspunkt i fairwaybredden i nedslagsområdene og lengde på hullet. Den beskriver muligheten for å treffe fairway på utslaget samt hvilke problemer fairwayen fram til greenen byr på.

Ting som vurderes er også:

- Ruffhøyde
- Blinde utslag
- Dogleg, trær eller andre problemer som gjør fairwayen smalere
- Om det krever et langt utslag for å nå fairway
- Om utslaget må skje med en kortere kølle enn driver

2.3.3 Green Target

"Green Target" beskriver hvor vanskelig det er å treffe greenen på innspillet.

Innspillslengden og størrelsen på greenen er de viktigste faktorene.

Ting som vurderes er også:

- Synlighet av green
- Om den heller eller har flere plataer
- Om det er ting som forstyrrer innspillet
- Om det er mulig uten problemer å trille ballen inn

2.3.4 Recoverability & Rough (R & R)

"R & R" beskriver sannsynligheten for ikke å treffe fairway/green og likevel klare å spille par. Den endelige "Green Target" verdien samt ruffhøyden langs fairway og rundt greenen er utgangspunktet.

Ting som vurderes er også:

- Høyder og senkninger rundt green og i fairwayens nedslagsområde
- Om fairwayen er meget bred eller meget smal
- Om ruffen er spesielt vanskelig

2.3.5 Bunkere

"Bunkere" beskriver bunkersituasjonen langs fairwayen og rundt greenen.

Utgangspunktet er igjen "Green Target" samt hvor stor del av greenen som er omgitt av bunkere.

Ting som også vurderes er også:

- Om bunkerene er spesielt dype eller grunne
- Om det er spesielt vanskelige bunkersituasjoner
- Om det er mange fairwaybunkere
- Om det er nødvendig å måtte slå over bunkere for å nå greenen

2.3.6 Out of Bounds (samt ekstremt tykk ruff med minst 50 % sjanse for å miste ballen)

"Out of Bounds" tar utgangspunkt i hvor lange slag som slås og avstand fra nedslagsområdene til OoB.

Ting som vurderes er også:

- Om OoB gjelder ved flere slag på samme hull
- Om OoB er på begge sider
- Om det er elementer som enten kan forhindre eller øke muligheten for å kunne gå OoB.

2.3.7 Vannhinder

"Vannhinder" tar utgangspunkt i hvor lange slag som slås og avstand fra nedslagsområder til vannhinder samt avstand til kryssende hinder.

Ting som vurderes er også:

- Om Vannhinder gjelder ved flere slag på samme hull
- Om det er Vannhinder på begge sider av fairwayen eller det omkranser greenen
- Om det er elementer som enten kan forhindre eller øke muligheten for å gå i hinderet

2.3.8 Trær (gjelder også fjell og større stener)

"Trær" tar utgangspunkt i avstanden til trær og tettheten/muligheten for å ta seg ut av dem.

Ting som vurderes er også:

- Om det er trær på flere slag og om hullet er ekstra langt
- Om trær hindrer innspill, f.eks. ved dogleg.
- Om man må eller ønsker å spille en kortere kølle pga. trær
- Om utslaget går gjennom smal passasje

2.3.9 Green

"Green" tar utgangspunkt i greenens raskhet og hvor kupert greenen er, om det er flere plataår og hvorvidt greenen er dårlig eller ujevn.

2.3.10 Psykologi

"Psykologi" tar utgangspunkt i alle øvrige vanskeligheter og summerer disse. Om hullet viser seg vanskelig ut fra flere av faktorene blir det et tillegg for "psykologi". Om det er et vannhinder som er spesielt vanskelig vurderes dette særskilt for bogeyspilleren/damer, i og med at vann har vist seg å være spesielt "følsomt" for denne spillekategori.

2.4 De 4 lengdefaktorer

Vi har følgende faktorer som omgjør banens oppmålte lengde til effektiv spillelengde for de 4 spillekategorier. De 4 er:

1. Rull
2. Elevasjon
3. Dogleg/Tvungen "Lay Up"
4. Vind

2.4.1 Rull (gjelder par 4 og 5)

"Rull" justerer lengden på hullet ut fra forholdene i landingsområdene for utslaget. Lander man i nedoverbakke øker rullen og den effektive lengden blir da redusert tilsvarende. Det motsatte skjer om ballen lander i oppoverbakke. På samme måte justeres lengden hvis forholdene er generelt fuktige eller harde, ofte avhengig av hvorvidt det finnes fairway bevaning eller ikke.

2.4.2 Elevasjon

Ligger utslagsstedet høyere enn greenen blir den effektive lengden redusert. Det motsatte sker om utslagsstedet ligger lavere.

2.4.3 Dogleg/Tvungen "Lay Up"

Er det mulig å kutte over en dogleg blir hullet i realiteten kortere enn hva scorkortet sier. Er det derimot nødvendig å måtte slå et kortere slag fordi fairwayen svinger, gjør dette hullet lengre. I begge tilfeller blir den effektive spillelengden justert. Det samme skjer om det er nødvendig å spille seg kort pga. betydelige vanskeligheter (tvungen "Lay Up), enten dette er innsnevringer av fairway, diker eller annet. Hullets effektive lengde blir da øket for den spillekategori dette gjelder.

2.4.4 Vind

Den siste justering er vindfaktoren. På de fleste baner i Norge er vind et minimalt problem, selv om vinden finnes der som et lite problem stort sett hele tiden. Dette ligger innenfor rammen for normale vindforhold og blir ikke tatt hensyn til. Noen baner ligger derimot litt mer utsatt til, og disse vil enten få et generelt tillegg eller et spesifikt tillegg på spesielt utsatte hull. I de tilfeller der man stort sett drar fordel av medvind, vil lengden bli justert tilsvarende.

3 BEREGNINGENE

Når alle hullene er "spilt" av SSS-komiteen, summeres alle vanskelighetene i form av poeng. Tilsvarende summeres alle lengdefaktorer og vi får fram den effektive spillelengden for alle 4 kategorier. Alle tall bearbeides etter en matematisk modell der de forskjellige spillekategorier behandles separat. Det endelige resultatet kommer fram i form av 2 nye begrep, **Baneverdi** og **Slopeverdi**. Det vil være ett sett av Bane- og Slopeverdier for hvert teested for henholdsvis damer og herrer.

Enkelt fortalt erstatter Baneverdien dagens SSS og forteller oss hvor mange slag en scratchspiller må ha for å gå til sin handicap fra respektive teested.

Slopeverdien forteller hvor vanskelig banen er for bogeyspilleren.

Slopeverdien er et relativt begrep. Man kan ikke umiddelbart utlese av dette hvor mange slag en bogeyspiller får. Slopeverdien forteller oss hvor mye vanskeligere eller lettere banen er for en bogeyspiller enn en scratchspiller. En Slopeverdi på 113 gir en bane som er like vanskelig å spille, uansett handicap. Dvs. alle får, forholdsmessig, det antall slag som de har krav på i henhold til sin handicap. Imidlertid må en samtidig se på Baneverdien for å finne ut det eksakte antall slag. Er Slopeverdien lavere enn 113 anses banen som lettere for bogeyspilleren enn for scratchspilleren. Er verdien høyere enn 113 anses banen vanskeligere for bogeyspilleren og denne vil relativt sett få flere slag enn scratchspilleren. Slopeverdien varierer stort sett mellom 80 og 150.

Når en har Bane- og Slopeverdien kan en ved hjelp av følgende formel regne ut hvor mange slag en får.

$$\text{Mottatte slag} = \text{Handicap} \times \frac{\text{SLOPE}}{113} + (\text{BANEVERDI} - \text{Par})$$

Grafisk kan Slope illustreres som i følgende 2 diagrammer der den venstre aksene på begge diagrammene forteller hvor mange slag scratchspilleren må ha på en runde for å gå til sin handicap (par + mottatte slag) og høyre aksel tilsvarende for bogeyspilleren.

Diagram 1 viser 3 baner med det felles at alle har Slopeverdi på 113 i og med at differansen mellom Scratch- og Bogeyspilleren er 20 slag på disse tre banene. Dette forteller derfor at banene er like vanskelige for alle handicapkategorier. De skråstilte linjene gir Baneverdier på henholdsvis 75, 70 og 65 slag hvilket normalt skulle tilsi en vanskelig, normal og en lett bane. Disse verdiene må imidlertid relateres til banens Par for å kunne gi en korrekt beskrivelse av vanskelighetsgraden. Jo høyere baneverdien er i forhold til banens par, jo vanskeligere må banen anses å være, og vise versa.

Diagram 2 viser 3 baner med forskjellig Slopeverdi. Den øverste linjen gir en bane med høy Slope og høy vanskelighet fordi differansen i mottatte slag mellom en Scratch- og en Bogeyspiller er 25 og baneverdien er 75. Mellomste linje viser en bane som er like vanskelig for alle handicapkategorier (differanse på 20 slag) og med en baneverdi på 70 hvilket tilsier en bane med en relativt normal vanskelighetsgrad under forutsetning at banens Par ikke avviker nevneverdig fra Baneverdien. Den nederste linjen gir en bane med lav Slopeverdi (differanse på 15 slag) og lav Baneverdi (65).

DIAGRAM 1

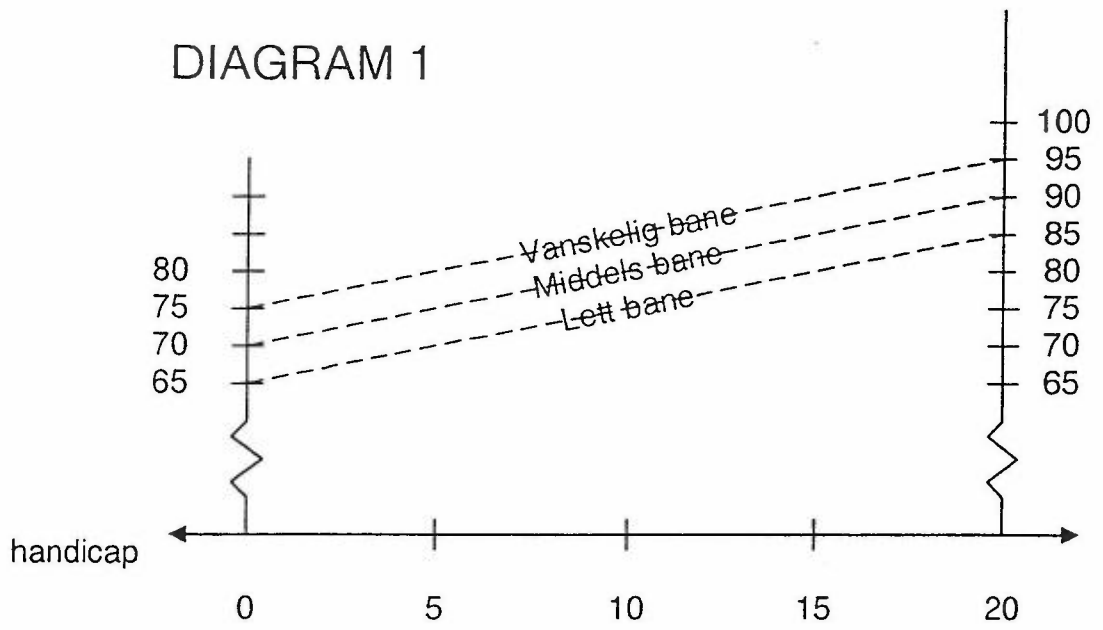


DIAGRAM 2

