



# Regelwerk Golf

© Special Olympics, Inc., 2016

VERSION: June 2016

All rights reserved.

Deutsche Übersetzung von Special Olympics Österreich

Alle Rechte vorbehalten.



## 1. REGELWERK

Das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Golf gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Bewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks „The Rules of Golf“ des Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) (<http://www.randa.org/>) erstellt. Die Bestimmungen der nationalen Sportverbände gelten für alle Bewerbe, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Golf oder Artikel 1 stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk der Special Olympics für Golf zur Anwendung. Zusätzliche Regelauslegungen wie z. B. hinsichtlich Sportlern mit Sehbehinderung, Sportlern im Rollstuhl etc. sind auf den Websites der R&A und der USGA zu finden.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Gruppeneinteilung, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus und Unified-Sportarten sind auf der englischsprachigen Website (<https://resources.specialolympics.org>) von Special Olympics zu finden.

## 2. OFFIZIELLE BEWERBE

Die in der Folge angeführten Bewerbe sollen Sportlern aller Leistungsstufen die Möglichkeit geben, im Rahmen von Special Olympics an sportlichen Wettkämpfen teilzunehmen. Die Landesorganisationen können aus diesen Bewerben auswählen und gegebenenfalls Richtlinien für deren Durchführung erstellen. Die Trainer sind dafür verantwortlich, Trainingsmöglichkeiten zu schaffen und Bewerbe so auszuwählen, dass sie den Fähigkeiten und Interessen jedes Sportlers entsprechen.

Nachstehend ist eine Liste offizieller Bewerbe angeführt, die bei den Special Olympics ausgetragen werden können:

- 2.1 Level 1: Individual Skills Competition/Einzelgeschicklichkeitsbewerb
- 2.2 Level 2: Unified-Sports-Teambewerb (Alternate Shot Team Play Competition, 9 Löcher)
- 2.3 Level 3: Unified-Sports-Teambewerb (Alternate Shot Team Play Competition, 18 Löcher)
- 2.4 Level 4: Individual Stroke Play/Zählspiel (9 Löcher)
- 2.5 Level 5: Individual Stroke Play/Zählspiel (18 Löcher)

## 3. ALLGEMEINE REGELN UND VARIANTEN

### 3.1 Teilnahmevoraussetzungen

- 3.1.1 Folgende Kriterien sollten für Bewerbe und beim Aufstieg in höhere Wettkampfniveaus beachtet werden.



- 3.1.2 Grundsätzlich gilt als Teilnahmevoraussetzung für sowohl Spieler als auch Partner, dass sie im Einzelgeschicklichkeitsbewerb ein Gesamtergebnis von mindestens 60 Punkten erreicht haben. Zusätzlich sollte ein Spieler in mindestens vier der sechs Teilbewerbe („Skills“) jeweils zehn oder mehr Punkte erzielt haben, wobei eines dieser vier Resultate entweder im Teilbewerb „Schlag mit dem Holz“ oder im Teilbewerb „Schlag mit dem Eisen“ erzielt werden muss. Der Spieler sollte auch in jenen beiden Teilbewerben, in denen er weniger als zehn Punkte erzielt hat, zumindest fünf Punkte erreicht haben. Wenn ein Spieler im Einzelgeschicklichkeitsbewerb (ohne Bunkerschlag) mehr als 100 Punkte erzielt hat, so wird empfohlen, ihn in Level 2 antreten zu lassen.
- 3.1.3 Benötigte Durchschnittswertungen
- 3.1.3.1 Wird ein Aufstieg in ein höheres Level in Betracht gezogen, gelten die folgenden Durchschnittsergebnisse des Athleten im Training als Voraussetzung:
- 3.1.3.1.1 Level 2 bis Level 3: Durchschnitt von maximal 120 (Teamwertung)
  - 3.1.3.1.2 Level 2 bis Level 4: Durchschnitt von maximal 70 (Einzelwertung des Athleten)
  - 3.1.3.1.3 Level 3 bis Level 4: Durchschnitt von maximal 70 (Einzelwertung des Athleten)
  - 3.1.3.1.4 Level 3 bis Level 5: Durchschnitt von maximal 120 (Einzelwertung des Athleten)
  - 3.1.3.1.5 Level 4 bis Level 5: Durchschnitt von maximal 120 (Einzelwertung des Athleten)
- 3.1.4 Maximale Durchschnittswertungen
- 3.1.4.1 Die folgenden Wertungen sind die maximalen Durchschnittswertungen für jedes Wettbewerbslevel, die für sämtliche zugelassenen Bewerbe gelten. Wertungen, die diesen Kriterien nicht entsprechen, können disqualifiziert werden.
- 3.1.4.1.1 Level 2: Durchschnitt von maximal 75
  - 3.1.4.1.2 Level 3: Durchschnitt von maximal 120 (18 Löcher)
  - 3.1.4.1.3 Level 4: Durchschnitt von maximal 70
  - 3.1.4.1.4 Level 5: Durchschnitt von maximal 120
- 3.1.4.2 Bei der Einreichung von Scorekarten für einen Bewerb, der Überprüfung von Wertungen/Scorekarten, um Athleten/Teams in ein höheres Wettkampflevel aufsteigen zu lassen und der Durchsetzung von Maximalwertungen dürfen keine Wertungen/Scorekarten aus Executive Courses oder Par-3-Courses eingereicht werden.

## 3.2 Golfcarts

- 3.2.1 Es obliegt der jeweiligen Turnierleitung, motorbetriebene Golfcarts zuzulassen.



3.2.2 Die Athleten müssen bei jedem Wettbewerb Entfernungen zu Fuß zurücklegen. Falls der Turnierleitung noch vor Ende der Anmeldefrist ein medizinisches Attest vorgelegt wird, kann in Erwägung gezogen werden, ein motorbetriebenes Golfcart für einen Wettbewerb zuzulassen.

### 3.3 Slow Play

3.3.1 Um Slow Play zu verhindern, kann die Turnierleitung bei einem Wettbewerb (Regel 33-1) Richtlinien für die Spielgeschwindigkeit angeben, darunter auch die Maximaldauer für die Vollendung einer festgesetzten Runde, eines Loches oder eines Schlags.

### 3.4 Bekleidung

3.4.1 Angemessene Golfbekleidung wird von der Turnierleitung für alle Spiellevel vorgeschrieben.

### 3.5 Caddies

3.5.1 Es wird dringend empfohlen, dass Spieler der Level 4 und 5 mit ihren persönlichen Caddies bei Turnieren und Wettbewerben antreten.

3.5.2 Gemäß der Definition der USGA ist ein Caddie „jemand, der den Spieler in Übereinstimmung mit den Golfregeln unterstützt. Dies kann das Tragen oder den Umgang mit den Schlägern des Spielers während des Spiels einschließen.“

3.5.3 Wenn sich ein Athlet dafür entscheidet, keinen Caddie mitzubringen, liegt es nicht in der Verantwortung der Turnierleitung, beim Wettbewerb einen Caddie bereitzustellen.

3.5.4 Für Athleten am Übergang von Level 2 auf Level 3 sollte der Unified-Partner die Funktion des Caddies übernehmen, da er mit der Spielstärke des Athleten am besten vertraut ist.

3.5.5 Bei Turnieren und Wettbewerben kann auch ein Trainer die Funktion eines Caddies übernehmen. Er muss sich dabei aber bewusst sein, dass er dadurch alle Rechte eines Trainers während des Bewerbs (z. B. Einlegen eines Einspruchs) verliert.

3.5.6 In den Levels 2 und 3 sollten keine Caddies eingesetzt werden, da in diesen Levels der Unified-Partner die Funktion übernimmt, den Spieler zu beraten, z. B. hinsichtlich der Wahl des Schlägers, der Bewältigung des Platzes, der Eintragungen in die Scorekarte und der Etikette.

### 3.6 Ausstattung

Jeder Spieler ist dafür verantwortlich, seine eigene Ausstattung mitzubringen, darunter:

3.6.1 einen Satz Schläger (maximal 14 Schläger)



- 3.6.2 eine Golftasche
- 3.6.3 Golfbälle
- 3.6.4 Tees
- 3.6.5 Pitchgabeln (nur für Levels 2-5 benötigt)
- 3.6.6 Ballmarker (nur für Levels 2-5 benötigt)

## 4. LEVEL 1 – REGELN FÜR DEN EINZELGESCHICKLICHKEITSBEWERB

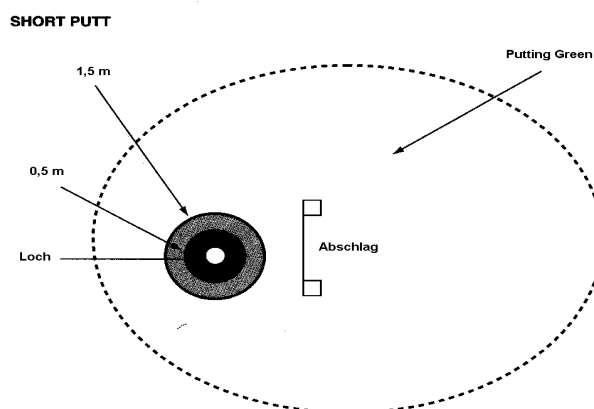
### 4.1 Zweck

4.1.1 Das Ziel des Einzelgeschicklichkeitsbewerbs ist es, den Athleten die Möglichkeit zu bieten, die Grundelemente des Golfspiels im Training und in entsprechenden Bewerben zu entwickeln. Die Entwicklung dieser grundlegenden Fähigkeiten ist Voraussetzung für die Teilnahme an den Levels 2-5. In Level 1 können maximal 140 Punkte erreicht werden, wenn man den Bunkerschlag hinzuzählt. Ein Beispiel für eine Scorekarte im Einzelgeschicklichkeitsbewerb findet sich im Anhang zu den Golfregeln.

### 4.2 Schwerpunkt

4.2.1 Für die folgenden Einzelgeschicklichkeitsbewerbe: Short Putt, Long Putt, Chip Shot, Pitch Shot, Bunker Shot. Bei der Absolvierung der fünf Versuche und nachdem der Ball zu Ruhe gekommen ist, sollte der Ball vor dem jeweils nächsten Versuch entfernt werden, um Störungen zu vermeiden.

### 4.3 Short Putt (maximal 20 Punkte)





## 4.3.1 Ziel

4.3.1.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden zu putten, wobei das Hauptaugenmerk auf dem Short Putt liegt.

## 4.3.2 Ausstattung

4.3.2.1 ein reguläres Putting Green mit einem korrekt markierten Loch

4.3.2.2 5 Bälle

4.3.2.3 Kreide zum Kennzeichnen der konzentrischen Zielkreise um das Loch

## 4.3.3 Beschreibung

4.3.3.1 Rund um das ausgewählte Loch werden zwei konzentrische Kreise gezogen. Der innere Kreis hat vom Loch ausgehend einen Radius von 0,5 Meter und der äußere Kreis einen Radius von 1,5 Meter.

4.3.3.2 Der Athlet hat fünf Schläge von einem deutlich markierten Punkt, der zwei Meter vom Loch entfernt liegt.

4.3.3.3 Der Bewerb wird auf einem Green ausgetragen, dessen Oberfläche so eben wie möglich sein sollte.

## 4.3.4 Wertung

4.3.4.1 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball aus zwei Metern Entfernung in das Loch zu putten. Er erhält Punkte für jenen Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.

4.3.4.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, so zählt dies bereits als Versuch. Der Athlet erhält dafür keine Punkte.

4.3.4.3 Er erhält zwei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 1,5-Meter-Kreislinie liegen bleibt.

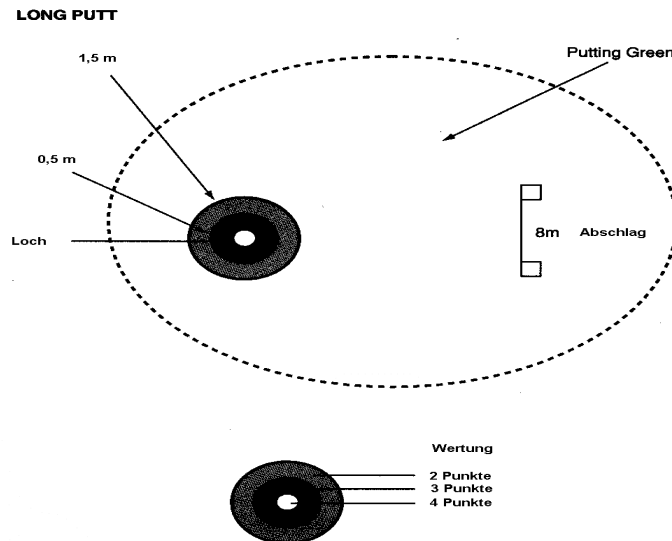
4.3.4.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 0,5-Meter-Kreislinie liegen bleibt.

4.3.4.5 Geht der Ball in das Loch, erhält der Athlet für diesen Versuch insgesamt vier Punkte.

4.3.4.6 Das Ergebnis dieses Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erreichten Punkte.



4.4 Long Putt (maximal 20 Punkte)



4.4.1 Ziel

4.4.1.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden zu putten, wobei das Hauptaugenmerk auf dem Long Putt liegt.

4.4.2 Ausstattung

4.4.2.1 ein reguläres Putting Green mit einem korrekt markierten Loch

4.4.2.2 5 Bälle

4.4.2.3 Kreide zum Kennzeichnen der konzentrischen Zielkreise

4.4.3 Beschreibung

4.4.3.1 Rund um das Loch werden zwei konzentrische Kreise gezogen. Der innere Kreis hat vom Loch ausgehend einen Radius von 0,5 Meter und der äußere Kreis einen Radius von 1,5 Meter.

4.4.3.2 Der Athlet hat fünf Schläge von einem deutlich markierten Punkt, der acht Meter vom Loch entfernt ist.

4.4.3.3 Der Bewerb wird auf einem Green ausgetragen, dessen Oberfläche so eben wie möglich sein sollte. Anmerkung: Das Green sollte etwas höher liegen als der Abschlagplatz.

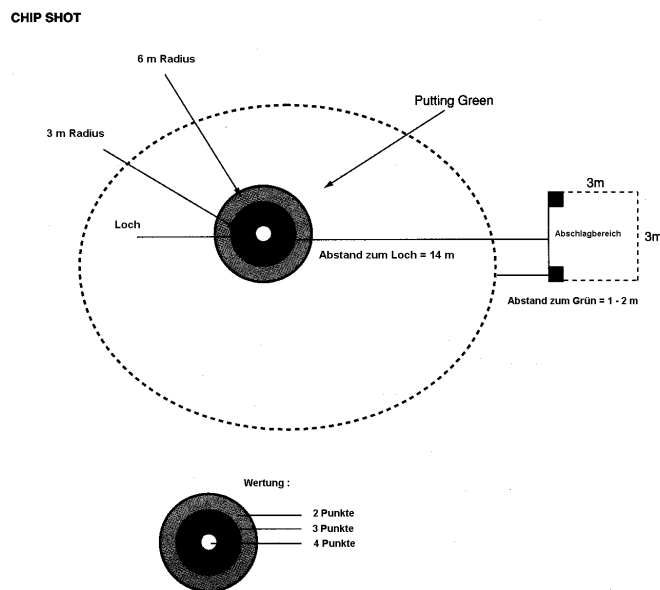
4.4.4 Wertung

4.4.4.1 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball aus acht Metern Entfernung in das Loch zu putten. Er erhält Punkte für jenen Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.



- 4.4.4.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, so zählt dies bereits als Versuch. Der Athlet erhält dafür keine Punkte.
- 4.4.4.3 Er erhält zwei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 1,5-Meter-Linie liegen bleibt.
- 4.4.4.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 0,5-Meter-Linie liegen bleibt.
- 4.4.4.5 Geht der Ball in das Loch, erhält der Athlet für diesen Versuch insgesamt vier Punkte.
- 4.4.4.6 Das Ergebnis dieses Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erreichten Punkte.

**4.5 Chip Shot (maximal 20 Punkte)**



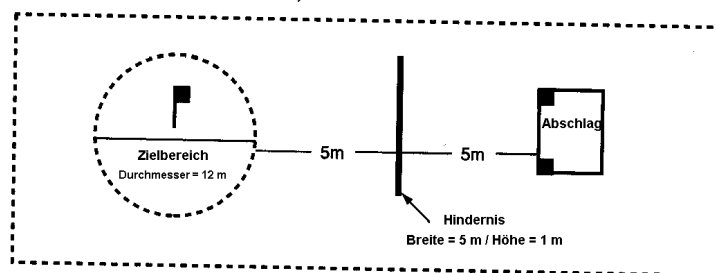
- 4.5.1 Ziel
  - 4.5.1.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden, Bälle aus einer Entfernung von 14 Metern zum Loch zu chippen. Bei diesem Bewerb ist die Verwendung von Hölzern und Puttern nicht erlaubt.
- 4.5.2 Ausstattung
  - 4.5.2.1 eine ausreichende Anzahl von Golfbällen basierend auf der Anzahl von Teilnehmern (fünf Bälle pro Teilnehmer sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen)





- 4.5.2.2 ein Putting Green mit einem deutlich markierten Loch und einer Flagge
- 4.5.3 Beschreibung
  - 4.5.3.1 Ein Abschlagbereich in Form eines drei Meter mal drei Meter großen Quadrats wird 14 Meter vom Loch entfernt markiert. Dieser Abschlagbereich sollte zwei Meter vom Rand des Greens entfernt sein.
  - 4.5.3.2 Um das Loch herum werden zwei konzentrische Kreise mit einem Radius von drei Metern bzw. sechs Metern gezogen.
  - 4.5.3.3 Mit Kreide und Markierungskegeln wird ein drei Meter mal drei Meter großer Abschlagbereich markiert.
  - 4.5.3.4 Der Athlet versucht, den Ball mit einem Chip so nah wie möglich zum Loch zu spielen.
- 4.5.4 Wertung
  - 4.5.4.1 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball ins Loch zu chippen. Er erhält Punkte für jenen Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
  - 4.5.4.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, so zählt dies bereits als Versuch. Der Athlet erhält dafür keine Punkte.
  - 4.5.4.3 Er erhält zwei Punkte, wenn der Ball innerhalb des 6-Meter-Kreises liegen bleibt.
  - 4.5.4.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball innerhalb des 3-Meter-Kreises liegen bleibt.
  - 4.5.4.5 Geht der Ball in das Loch, erhält der Spieler für diesen Versuch insgesamt vier Punkte.
  - 4.5.4.6 Das Ergebnis des Chip-Shot-Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erreichten Punkte.

**4.6 Pitch Shot (maximal 20 Punkte)**



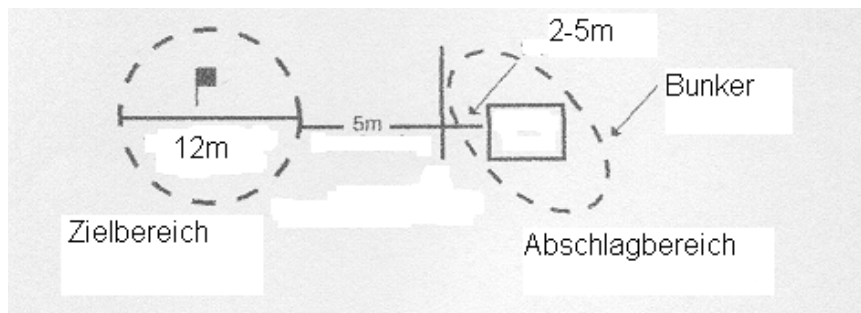


- 4.6.1 Ziel
  - 4.6.1.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden, Bälle kontrolliert hoch in Richtung eines markierten Zielkreises zu pitchen.
- 4.6.2 Ausstattung
  - 4.6.2.1 eine ausreichende Anzahl von Golfbällen basierend auf der Anzahl von Teilnehmern (fünf Bälle pro Teilnehmer sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen)
  - 4.6.2.2 ein markierter Abschlagbereich, Farbe, Kreide oder Markierungskegel
  - 4.6.2.3 Behältnisse für den Rücktransport der Bälle
  - 4.6.2.4 Zielflagge, Abschlagmatte oder künstliche Oberfläche
  - 4.6.2.5 Plane, Schild, Netz oder Hindernis mit einer Höhe von einem Meter und einer Breite von fünf Metern. Zwei Pfosten mit zwei Metern Länge zum Fixieren der Plane, des Schilds, des Netzes oder eines ähnlichen Hindernisses.
- 4.6.3 Beschreibung
  - 4.6.3.1 Den Zielbereich bildet ein Kreis mit einem Radius von sechs Metern.
  - 4.6.3.2 Der Abstand zwischen Abschlagbereich und dem ein Meter hohen Hindernis beträgt fünf Meter.
  - 4.6.3.3 Der Abstand zwischen dem ein Meter hohen Hindernis und dem Zielbereich beträgt fünf Meter.
  - 4.6.3.4 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball über das Hindernis in den Zielbereich zu pitchen.
  - 4.6.3.5 Anmerkung: Dieser Bewerb sollte in einem abgesperrten Bereich ausgetragen werden (z. B. innerhalb einer Driving Range), um größtmögliche Sicherheit zu gewährleisten. In einer nicht abgeschlossenen Zone muss dieser Bereich mit Seilen abgesperrt werden und für Helfer, Zuschauer und Athleten deutlich erkennbar sein.
- 4.6.4 Wertung
  - 4.6.4.1 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball in den Zielbereich zu pitchen. Er erhält Punkte für jenen Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.



- 4.6.4.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, so zählt dies bereits als Versuch. Der Athlet erhält dafür keinen Punkt.
- 4.6.4.3 Er erhält zwei Punkte, wenn er den Ball zwischen den beiden aufgestellten Pfosten hindurch über das Hindernis spielt.
- 4.6.4.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball innerhalb des 12-Meter-Kreises landet und dann hinausrollt bzw. wenn der Ball außerhalb des 12-Meter-Kreises landet und dann innerhalb des Kreises zu liegen kommt.
- 4.6.4.5 Landet der Ball innerhalb des 12-Meter-Kreises und bleibt auch dort liegen, so erhält der Spieler für diesen Versuch vier Punkte.
- 4.6.4.6 Das Ergebnis dieses Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erreichten Punkte.

**4.7 Bunker Shot (maximal 20 Punkte)**



- 4.7.1 Optionaler Bewerb
  - 4.7.1.1 Dieser Bewerb ist optional und kann von der Special-Olympics-Landesorganisation als Teil des Einzelgeschicklichkeitsbewerbs geführt werden.
- 4.7.2 Ziel
  - 4.7.2.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden, den Ball kontrolliert aus einem Bunker heraus hoch in die richtige Richtung in einen markierten Zielkreis zu schlagen.
- 4.7.3 Ausstattung
  - 4.7.3.1 eine ausreichende Anzahl von Golfbällen basierend auf der Anzahl von Teilnehmern (fünf Bälle pro Teilnehmer sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen)

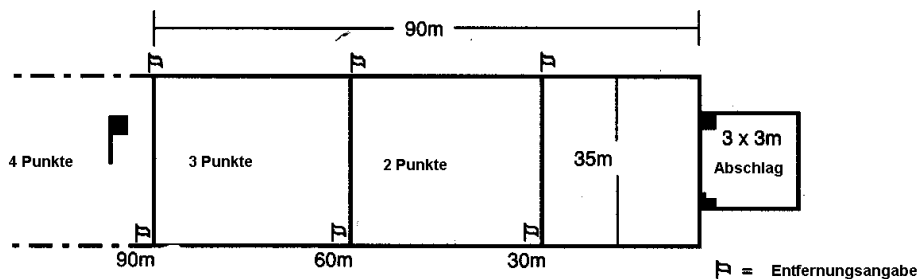


- 4.7.3.2 markierter Abschlagbereich im Bunker oder in einem künstlich hergestellten und mit Sand, Farbe, Kreide oder Markierungskegeln markierten Bereich
- 4.7.3.3 Behältnisse für den Rücktransport der Bälle
- 4.7.3.4 Zielflagge, Abschlagmatte oder sonstige mit Sand, Farbe, Kreide oder Markierungskegeln markierte künstliche Oberfläche im Bunker
- 4.7.3.5 Der Bunkerrand sollte mindestens einen Meter hoch und fünf Meter breit sein. Anderenfalls kann ein Netz, eine Plane oder ein sonstiges Hindernis verwendet werden, sodass der Ball mindestens einen Meter hoch gespielt werden muss. Die Plane, das Schild, Netz oder sonstige Hindernis sollte mit zwei jeweils zwei Meter hohen Pfosten befestigt werden. Auch bei einem natürlichen erhöhten Bunkerrand sollte der fünf Meter breite Bereich mit Stangen gekennzeichnet sein.
- 4.7.4 Beschreibung
  - 4.7.4.1 Der Zielbereich besteht aus einem Kreis mit einem Radius von sechs Metern.
  - 4.7.4.2 Der Abstand vom Abschlagplatz im Bunker zum ein Meter hohen Hindernis bzw. zum Bunkerrand beträgt fünf Meter.
  - 4.7.4.3 Der Abstand vom ein Meter hohen Hindernis bzw. vom Bunkerrand zum Zielbereich beträgt ebenfalls fünf Meter.
  - 4.7.4.4 Der Athlet hat fünf Versuche. Er pitcht dabei den Ball aus dem Sand in Richtung Zielbereich.
  - 4.7.4.5 Anmerkung: Dieser Bewerb sollte in einem abgeschlossenen Bereich ausgetragen werden (z. B. Driving Range), um größtmögliche Sicherheit zu garantieren. Sollte er nicht abgeschlossen sein, muss er für alle Zuschauer, Helfer und Athleten deutlich sichtbar mit Seilen abgegrenzt sein.
- 4.7.5 Wertung
  - 4.7.5.1 Der Athlet hat fünf Versuche und erhält die Punkte für den jeweiligen Bereich, in dem die Bälle landen.
  - 4.7.5.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, oder landet er dabei mit dem Schläger in der Erde, so zählt dies bereits als Versuch. Der Athlet erhält dafür keinen Punkt.
  - 4.7.5.3 Er erhält zwei Punkte, wenn er den Ball zwischen den beiden aufgestellten Pfosten über das Hindernis oder über den Bunkerrand spielt.



- 4.7.5.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball innerhalb des 12-Meter-Kreises landet und dann hinausrollt, bzw. wenn der Ball außerhalb des 12-Meter-Kreises landet und dann in den Kreis rollt.
- 4.7.5.5 Der Athlet erhält vier Punkte, wenn der Ball innerhalb des 12-Meter-Kreises landet und darin zu liegen kommt.
- 4.7.5.6 Das Ergebnis dieses Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.

**4.8 Schlag mit dem Eisen (maximal 20 Punkte)**



4.8.1 Ziel

- 4.8.1.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden, den Ball mit einem Eisen innerhalb eines festgelegten Bereichs so weit als möglich zu schlagen.

4.8.2 Ausstattung

- 4.8.2.1 eine ausreichende Anzahl von Golfbällen basierend auf der Anzahl von Teilnehmern (fünf Bälle pro Teilnehmer sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen)
- 4.8.2.2 Farbe oder Kreide und Markierungskegel zur Begrenzung des Abschlagbereichs und zum Kennzeichnen der Begrenzungslinien. Anstelle der Begrenzungslinien kann auch ein etwa ein Zentimeter dickes Seil oder eine Schnur gespannt werden, um den Spielbereich deutlicher zu kennzeichnen.
- 4.8.2.3 Abschlagmatte oder- teppich, Tees, Helme, eine Sicherheitszone für Schiedsrichter, Behältnisse für den Rücktransport der Bälle (falls notwendig)
- 4.8.2.4 Zielflagge, acht Markierungskegel oder sonstige Markierungshilfen, um die verschiedenen Weiten anzuzeigen
- 4.8.2.5 Die Athleten dürfen einen Hybrid- oder Rescue-Schläger für einen der beiden Schläge (mit dem Eisen oder mit dem Holz) verwenden, nicht aber für beide.

4.8.3 Beschreibung



4.8.3.1 Der Athlet darf den Ball von einem Tee, einer Matte oder vom Boden weg abschlagen. Der Athlet soll den Ball von der Abschlagzone in Richtung einer Flagge im Zielbereich schlagen. Der Ball soll dabei innerhalb der Begrenzungslinien bleiben und mehr als 90 Meter weit fliegen.

4.8.4 Wertung

4.8.4.1 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball in den Zielbereich zu schlagen. Er erhält Punkte für den Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.

4.8.4.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, so zählt dies bereits als Versuch. Der Athlet erhält dafür keinen Punkt.

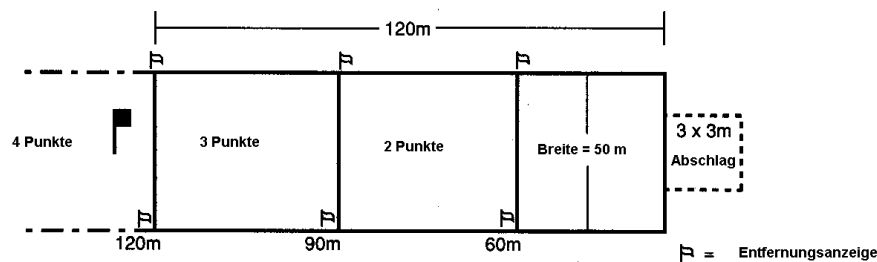
4.8.4.3 Er erhält zwei Punkte, wenn der Ball innerhalb der 35 Meter breiten Bahn zwischen der 30-Meter- und der 60-Meter-Markierung zu liegen kommt.

4.8.4.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball innerhalb der 35 Meter breiten Bahn zwischen der 60-Meter- und der 90-Meter-Markierung zu liegen kommt.

4.8.4.5 Landet der Ball innerhalb der 35 Meter breiten Bahn jenseits der 90-Meter-Markierung, erhält der Athlet für diesen Schlag vier Punkte.

4.8.4.6 Das Ergebnis dieses Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erreichten Punkte.

4.9 Schlag mit dem Holz (maximal 20 Punkte)



4.9.1 Ziel

4.9.1.1 Es soll die Fähigkeit des Athleten bewertet werden, den Ball mit einem Holz innerhalb eines bestimmten Bereichs so weit wie möglich zu schlagen.

4.9.2 Ausstattung



- 4.9.2.1 eine ausreichende Anzahl von Golfbällen basierend auf der Anzahl von Teilnehmern (fünf Bälle pro Teilnehmer sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen)
- 4.9.2.2 Farbe oder Kreide und Markierungskegel zur Begrenzung des Abschlagbereichs und zum Kennzeichnen der Begrenzungslinien. Anstelle der Begrenzungslinien kann auch ein etwa ein Zentimeter dickes Seil oder eine Schnur gespannt werden, um die Bereiche deutlicher zu kennzeichnen.
- 4.9.2.3 Abschlagmatte oder- teppich, Tees, Helme, eine Sicherheitszone für Schiedsrichter, Behältnisse für den Rücktransport der Bälle (falls notwendig)
- 4.9.2.4 Zielflagge, acht Markierungskegel oder sonstige Markierungshilfen, um die verschiedenen Weiten anzuzeigen
- 4.9.2.5 Der Athlet darf ein Fairwayholz oder einen Driver verwenden. Wenn er nicht bereits den Schlag mit dem Eisen mit einem Hybrid-/Rescue-Schläger ausgeführt hat, darf er diesen Schläger für den Schlag mit dem Holz verwenden.
- 4.9.3 Beschreibung
  - 4.9.3.1 Der Athlet darf den Ball von einem Tee, einer Matte oder vom Boden weg abschlagen. Der Athlet soll den Ball von der Abschlagzone in Richtung einer Fahne im Zielbereich schlagen. Der Ball soll dabei innerhalb der Begrenzungslinien bleiben und mehr als 120 Meter weit fliegen.
- 4.9.4 Wertung
  - 4.9.4.1 Der Athlet hat fünf Versuche, den Ball in den Zielbereich zu schlagen. Er erhält Punkte für den Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
  - 4.9.4.2 Der Athlet erhält einen Punkt, wenn er mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. Holt er aus, ohne den Ball zu treffen, so zählt dies bereits als Versuch. Der Spieler erhält dafür keine Punkte.
  - 4.9.4.3 Er erhält zwei Punkte, wenn der Ball innerhalb der 50 Meter breiten Bahn zwischen der 60-Meter- und der 90-Meter-Markierung zu liegen kommt.
  - 4.9.4.4 Er erhält drei Punkte, wenn der Ball innerhalb der 50 Meter breiten Bahn zwischen der 90-Meter- und der 120-Meter-Markierung zu liegen kommt.
  - 4.9.4.5 Landet der Ball innerhalb der 50 Meter breiten Bahn jenseits der 120-Meter-Markierung, erhält der Athlet für diesen Schlag vier Punkte.



4.9.4.6 Das Ergebnis dieses Bewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erreichten Punkte.

## **5. LEVEL 2 – UNIFIED-SPORTS-TEAMBEWERB (ALTERNATE SHOT TEAM PLAY COMPETITION ÜBER 9 LÖCHER)**

### **5.1 Teamdefinition**

5.1.1 Ein Team besteht aus einem Athleten mit mentaler Beeinträchtigung und einem Unified-Partner ohne mentale Beeinträchtigung.

### **5.2 Ziel dieses Levels**

5.2.1 Dieses Level soll Special-Olympics-Golfern mit Basiskenntnissen des Spiels die Möglichkeit bieten, den Schritt von den Einzelgeschicklichkeitsbewerben hin zum eigentlichen Spiel zu machen und sich unter Anleitung eines Unified-Partners weiterzuentwickeln, der in seiner Spielpraxis und seinen Kenntnissen bereits weiter fortgeschritten ist als der Special-Olympics-Athlet. Deshalb unterscheidet sich dieses Level vom bekannten Unified-Modell, bei dem die Spielstärke der Mannschaftskollegen vergleichbar sein sollte. Der Unified-Partner unterstützt den Special-Olympics-Athleten als Trainer und Mentor mit dem Ziel, dass dieser einmal selbstständig auf dem Platz agieren kann.

5.2.2 Für erfahrenere Special-Olympics-Athleten dient dieses Level auch zur Bildung von Teams aus Athleten und Unified-Partnern mit vergleichbarer Spielstärke und Kenntnis des Sports. Dieses Szenario würde dann eher dem bekannten Unified-Sports-Modell entsprechen, in dem die Teampartner ähnliche Spielstärke aufweisen. Selbst wenn ein Athlet die notwendigen Fähigkeiten besitzt, im Einzelbewerb in Level 4 anzutreten, darf er sich dazu entscheiden, weiterhin in Level 2 zu spielen.

### **5.3 Spielart**

5.3.1 Die Spielart entspricht der Regel 29 (Vierer) in den Golfregeln (Alternate Shot). Die Spieler schlagen abwechselnd von den Tees ab und wechseln sich dann bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht wird.

5.3.2 Beispiel: Wenn Spieler A von den Tees der ungeraden Löcher abschlägt, schlägt Spieler B von den Tees der geraden Löcher ab. Pro Loch wird nur mit einem Ball gespielt.

### **5.4 Wertung**

5.4.1 Sobald der Ball bei einem Loch im Spiel ist, wechseln sich die beiden Spieler bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht wird oder bis zehn Schläge ausgeführt wurden. Anmerkung: Wird ausgeholt und dann der Ball nicht getroffen, so gilt dies als Schlag.





5.4.2 Wenn der Ball zum zehnten Mal gespielt wird, ohne dabei eingelocht zu werden, vermerkt die Mannschaft ein Ergebnis von 10 x und wechselt zum nächsten Loch.

5.4.3 Punktestand/Scorekarten: Die Athleten sollten lernen, den Spielstand selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Schriftführer für die Spieler, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer oder Partner als Schriftführer bestimmt werden. Beide Mitglieder eines Teams sind verantwortlich für die Überprüfung des korrekten Spielstands. Einer der beiden Spieler – nach Möglichkeit der Athlet mit einer mentalen Beeinträchtigung – sollte die Scorekarte unterschreiben.

## 5.5 Gleichstand

5.5.1 Gleichstand bei der Vergabe des ersten Platzes wird wie folgt entschieden:

5.5.1.1 Von den Teams, die um den Sieg spielen, wird jenes Team zum Sieger erklärt, das die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.

5.5.1.2 Wenn ein Playoff nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Regelwerken der USGA und des R&A unter Anhang 1 / Teil C: Conditions of Competition – How To Decide Ties zu finden sind. Es ist darauf zu achten, dass die jeweilige anzuwendende Methode bereits vor Beginn des Turniers in der Ausschreibung bekanntgegeben wird.

5.5.2 Alle anderen Gleichstände werden als solche gewertet. Beide Teams erhalten dieselbe Platzierung.

## 5.6 Festgesetzte Runde

5.6.1 Eine festgesetzte Runde geht über neun Löcher.

5.6.2 Es obliegt der Turnierleitung, ob ein Bewerb über eine, zwei, drei oder vier Runden ausgetragen wird.

## 5.7 Auswahl des Turnierorts

5.7.1 Die Auswahl des Golfplatzes obliegt der Turnierleitung.

5.7.2 Die Turnierleitung hat dabei den Schwierigkeitsgrad eines Platzes und dessen Auswirkung auf den Ablauf des Turniers zu berücksichtigen.

## 5.8 Golfplatz

5.8.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung gestaltet. Die Turnierleitung sollte bei jedem Loch verschiedene Abschlagplätze für die Special Olympics-Golfer gemäß den folgenden Richtlinien einrichten:



- 5.8.1.1 Es sollten auf dem gesamten Areal des Golfplatzes keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler mehr als 47 Meter weit über Gefahren oder Hindernisse schlagen müssen.
- 5.8.1.2 Die Löcher sollten die folgenden Anforderungen nicht überschreiten:
  - 5.8.1.2.1 Par 3: 137 Meter
  - 5.8.1.2.2 Par 4: 320 Meter
  - 5.8.1.2.3 Par 5: 434 Meter
- 5.8.2 Die Turnierleitung darf die Tees für ein Turnier so anlegen, dass diese den Bestimmungen hinsichtlich des Abstands zwischen den Löchern und hinsichtlich unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer.

## 5.9 Anmeldung und Gruppeneinteilung

- 5.9.1 Jedes Team hat bei seiner Anmeldung die letzten sechs Turnierergebnisse im jeweiligen Bewerb anzuführen.
  - 5.9.1.1 Für lokale Turniere, insbesondere zu Beginn der Golfsaison, darf die Turnierleitung eine Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung angeben.
  - 5.9.1.2 Für nationale, regionale und Weltspiele liegt die Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung bei sechs.
- 5.9.2 Zusätzlich zu diesen Wertungen muss auch das Par-, Course- und Slope-Rating der gespielten Plätze angegeben werden.
- 5.9.3 Alle Ergebnisse müssen durch die Unterschrift des Professionals, Sekretärs des Golfclubs oder Direktors des Golfverbands bestätigt sein.
- 5.9.4 Sollte keine Möglichkeit zur Durchführung einer Klassifikationsrunde bestehen, kann die Turnierleitung anhand dieser vorgelegten Wertungen eine Gruppeneinteilung für den Bewerb vornehmen.
- 5.9.5 Sollte jedoch eine Klassifikationsrunde möglich sein, obliegt es der Turnierleitung, die endgültige Einteilung aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.

## 6. LEVEL 3 – UNIFIED-SPORTS-TEAMBWERB (ALTERNATE SHOT TEAM PLAY COMPETITION ÜBER 18 LÖCHER)

### 6.1 Teamdefinition

- 6.1.1 Ein Team besteht aus einem Special-Olympics-Athleten mit mentaler Beeinträchtigung und einem Unified-Partner ohne mentale Beeinträchtigung.



## 6.2 Ziel dieses Levels

- 6.2.1 Dieses Level soll Special-Olympics-Athleten mit grundlegenden bis mittelmäßigen Kenntnissen des Sports die Möglichkeit bieten, mit der Unterstützung eines Unified-Partners, der über fortgeschrittenere Spielstärke und Kenntnisse des Sports verfügt, den Umstieg von Level 2 auf Level 3 zu schaffen. Deshalb unterscheidet sich dieses Level vom bekannten Unified-Modell, bei dem die Spielstärke der Mannschaftskollegen vergleichbar sein sollte.
- 6.2.2 Für erfahrenere Special-Olympics-Golfer dient dieses Level auch zur Bildung von Teams aus Athleten und Unified-Partnern mit vergleichbarer Spielstärke und Kenntnissen des Sports. Dieses Szenario würde dann eher dem bekannten Unified-Sports-Modell entsprechen, in dem die Teampartner ähnliche Spielstärke aufweisen. Selbst wenn ein Athlet die notwendigen Fähigkeiten besitzt, im Einzelbewerb in Level 4 oder 5 anzutreten, darf er sich dazu entscheiden, weiterhin in Level 3 zu spielen.
- 6.2.3 Dieses Level ist als Wettbewerbsalternative für Spieler gedacht, die bereits an Bewerben von Level 4 teilnehmen können.
- 6.2.4 Die Spieler sollten in der Lage dazu sein, selbstständig zu spielen.

## 6.3 Spielart

- 6.3.1 Vierer (Foursome) = Regel 29 der Rules of Golf (Alternate Shot)  
Die Spieler schlagen abwechselnd von den Tees ab und wechseln sich bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht wird. Beispiel: Wenn Spieler A vom Tee der ungeraden Löcher abschlägt, schlägt Spieler B vom Tee der geraden Löcher ab. Pro Loch wird mit nur einem Ball gespielt.

## 6.4 Wertung

- 6.4.1 Sobald der Ball bei einem Loch im Spiel ist, wechseln sich die Spieler bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht wird oder zehn Schläge gespielt wurden.
- 6.4.2 Wenn ein zehnter Schlag ausgeführt wurde, ohne dabei den Ball einzulochen, vermerkt das Team ein Ergebnis von 10 x und wechselt zum nächsten Loch.
- 6.4.3 Punktestand/Scorekarten: Die Athleten sollten lernen, den Spielstand selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Schriftführer für Spieler, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer oder Partner als Schriftführer bestimmt werden. Beide Mitglieder eines Teams sind verantwortlich für die Überprüfung des korrekten Spielstands und Unterzeichnung der Scorekarte.

## 6.5 Gleichstand

- 6.5.1 Gleichstand bei der Vergabe des ersten Platzes wird wie folgt entschieden:
  - 6.5.1.1 Von den Teams, die um den Sieg spielen, wird jenes Team zum Sieger erklärt, das die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.



6.5.1.2 Wenn ein Playoff nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Regelwerken der USGA und des R&A unter Anhang 1 / Teil C: Conditions of Competition – How To Decide Ties zu finden sind. Es ist darauf zu achten, dass die jeweilige anzuwendende Methode bereits vor Beginn des Turniers in der Ausschreibung bekanntgegeben wird.

6.5.2 Alle anderen Gleichstände werden als solche gewertet. Beide Teams erhalten dieselbe Platzierung.

## 6.6 Festgesetzte Runde

6.6.1 Eine festgesetzte Runde geht über 18 Löcher.

6.6.2 Es obliegt der Turnierleitung, eine Meisterschaft über eine, zwei, drei oder vier Runden auszutragen.

## 6.7 Auswahl des Platzes

6.7.1 Der Austragungsort des Turniers wird von der Turnierleitung festgelegt.

6.7.2 Die Turnierleitung sollte dabei den Schwierigkeitsgrad eines Platzes und dessen Auswirkung auf den Ablauf des Turniers berücksichtigen.

## 6.8 Golfplatz

6.8.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung gestaltet. Die Turnierleitung hat geeignete Abschlagplätze einzurichten, wobei so weit als möglich von den vorhandenen Tees gespielt werden sollte, damit die Spieler durch die Tatsache, auf einem echten Golfplatz zu spielen, motiviert werden. Berücksichtigt werden sollte aber dabei Folgendes:

6.8.1.1 Es sollten keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler mehr als 140 Meter weit über Gefahren oder andere Hindernisse spielen müssen.

6.8.1.2 Bei den Abschlägen sollte von den vorhandenen Tees abgeschlagen werden, wo es möglich ist. Folgende Distanzen sollten dabei nicht überschritten werden:

6.8.1.2.1 Par 3: 160 Meter

6.8.1.2.2 Par 4: 366 Meter

6.8.1.2.3 Par 5: 480 Meter

6.8.2 Die Turnierleitung darf die Tees für ein Turnier so anlegen, dass diese den Bestimmungen hinsichtlich des Abstands zwischen den Löchern und hinsichtlich unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer.



## 6.9 Anmeldung und Gruppeneinteilung

- 6.9.1 Jedes Team hat bei seiner Anmeldung die letzten sechs Turnierergebnisse über 18 Löcher anzuführen.
  - 6.9.1.1 Zusätzlich zu diesen Ergebnissen muss auch das Par-, Course- und Slope-Rating der gespielten Plätze angegeben werden.
  - 6.9.1.2 Alle Ergebnisse müssen durch die Unterschrift des Professionals, Sekretärs des Golfclubs oder Direktors des Golfverbands bestätigt werden.
  - 6.9.1.3 Für lokale Turniere, insbesondere zu Beginn der Golfsaison, darf die Turnierleitung eine Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung angeben.
  - 6.9.1.4 Für nationale, regionale und Weltspiele liegt die Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung bei sechs.
- 6.9.2 Sollte keine Möglichkeit zur Durchführung einer Klassifikationsrunde bestehen, kann die Turnierleitung aufgrund dieser Ergebnisse eine Gruppeneinteilung für das Turnier vornehmen.
- 6.9.3 Sollte jedoch eine Klassifikationsrunde möglich sein, ist es der Turnierleitung vorbehalten, die endgültige Einteilung aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.

## 7. LEVEL 4 – INDIVIDUAL STROKE PLAY COMPETITION/ZÄHLSPIEL (9 LÖCHER)

### 7.1 Ziel dieses Levels

- 7.1.1 Dieses Level ist für jene Special-Olympics-Athleten gedacht, die im Einzelbewerb an einem Turnier teilnehmen möchten, in dem die Länge einer Runde mit neun Löchern festgesetzt wird.
- 7.1.2 Neben der Voraussetzung, dass der Spieler in der Lage ist, selbstständig zu spielen, wird dringend empfohlen, dass der Spieler über einen eigenen Caddie für Turniere und Bewerbe verfügt.

### 7.2 Spielart

- 7.2.1 Die Spielart entspricht dem Lochspiel („Stroke Play Competition“).

### 7.3 Wertung

- 7.3.1 Wenn der Ball beim zehnten Schlag nicht eingelocht wird, vermerkt der Spieler ein Ergebnis von 10 x und wechselt zum nächsten Loch.
- 7.3.2 Punktestand/Scorekarten: Die Athleten sollten lernen, den Spielstand selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Schriftführer für Spieler, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der



Turnierleitung können auch freiwillige Helfer oder Caddies als Schriftführer bestimmt werden. Der Konkurrent ist verantwortlich für die Überprüfung des korrekten eigenen Spielstands und für die Unterzeichnung seiner Scorekarte.

## 7.4 Gleichstand

7.4.1 Gleichstand bei der Vergabe des ersten Platzes wird wie folgt entschieden:

7.4.1.1 Von den Spielern, die um den Sieg spielen, wird jener Spieler zum Sieger erklärt, der die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.

7.4.1.2 Wenn ein Playoff nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Regelwerken der USGA und des R&A unter Anhang 1 / Teil C: Conditions of Competition – How To Decide Ties zu finden sind. Es ist darauf zu achten, dass die jeweilige anzuwendende Methode bereits vor Beginn des Turniers in der Ausschreibung bekanntgegeben wird.

7.4.2 Alle anderen Gleichstände werden als solche gewertet. Alle Spieler erhalten dieselbe Platzierung.

## 7.5 Festgesetzte Runde

7.5.1 Die festgesetzte Runde geht über neun Löcher.

7.5.2 Es obliegt der Turnierleitung, eine Meisterschaft über eine, zwei, drei oder vier Runden auszutragen.

## 7.6 Auswahl des Turnierorts

7.6.1 Die Auswahl des Golfplatzes obliegt der Turnierleitung.

7.6.2 Die Turnierleitung sollte dabei den Schwierigkeitsgrad eines Platzes und dessen Auswirkung auf den Ablauf des Turniers berücksichtigen.

## 7.7 Golfplatz

7.7.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung gestaltet.

7.7.2 Die Turnierleitung sollte bei jedem Loch geeignete Abschlagplätze für die Special-Olympics-Athleten gemäß den folgenden Richtlinien einrichten:

7.7.2.1 Es sollten auf dem gesamten Areal des Golfplatzes keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler mehr als 47 Meter weit über Gefahren oder Hindernisse schlagen müssen.

7.7.2.2 Die Löcher sollten folgende Anforderungen nicht überschreiten:

7.7.2.2.1 Par 3: 137 Meter

7.7.2.2.2 Par 4: 320 Meter



#### 7.7.2.2.3 Par 5: 434 Meter

7.7.3 Die Turnierleitung darf die Tees für ein Turnier so anlegen, dass diese den Bestimmungen hinsichtlich des Abstands zwischen den Löchern und hinsichtlich unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer.

### 7.8 Anmeldung und Gruppeneinteilung

7.8.1 Jeder Spieler hat bei seiner Anmeldung ein bestätigtes Handicap oder die letzten sechs Turnierergebnisse über neun Löcher anzugeben.

7.8.1.1 Für lokale Turniere, insbesondere zu Beginn der Golfsaison, darf die Turnierleitung eine Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung angeben.

7.8.1.2 Für nationale, regionale und Weltspiele liegt die Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung bei sechs.

7.8.2 Zusätzlich zu diesen Ergebnissen muss auch das Par-, Course- und Slope-Rating der gespielten Plätze angegeben werden.

7.8.3 Alle Ergebnisse müssen durch die Unterschrift des Professionals, Sekretärs des Golfclubs oder Direktors des Golfverbands bestätigt sein.

7.8.4 Sollte keine Möglichkeit zur Durchführung einer Klassifikationsrunde bestehen, kann die Turnierleitung aufgrund dieser Ergebnisse eine Gruppeneinteilung für das Turnier vornehmen.

7.8.5 Sollte eine Klassifikationsrunde möglich sein, ist es der Turnierleitung vorbehalten, die endgültige Einteilung aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.

## 8. LEVEL 5 – INDIVIDUAL STROKE PLAY/ZÄHLSPIEL (18 LÖCHER)

### 8.1 Ziel dieses Levels

8.1.1 Dieses Level ist für jene Special-Olympics-Golfer gedacht, die im Einzelbewerb an einem Turnier teilnehmen möchten, in dem die Länge einer Runde mit 18 Löchern festgesetzt ist.

8.1.2 Dieses Level wird auf einem regulären Golfplatz mit wenigen bis gar keinen Adaptionen ausgetragen.

8.1.3 Neben der Voraussetzung, dass der Spieler in der Lage ist, selbstständig zu spielen, wird dringend empfohlen, dass der Spieler über einen eigenen Caddie für Turniere und Bewerbe verfügt.

### 8.2 Spielart

8.2.1 Die Spielart entspricht dem Lochspiel („Stroke Play Competition“).



## 8.3 Wertung

- 8.3.1 Wenn der Ball beim zehnten Schlag nicht eingelocht wird, vermerkt der Spieler ein Ergebnis von 10 x und wechselt zum nächsten Loch.
- 8.3.2 Punktestand/Scorekarten: Die Athleten sollten lernen, den Spielstand selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Schriftführer für Sportler, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer oder Caddies als Schriftführer bestimmt werden. Jeder Athlet ist verantwortlich für die Überprüfung des korrekten eigenen Spielstands und für die Unterzeichnung seiner Scorekarte.
- 8.3.3 Bei den Turnieren werden die Schläge entweder nach einer Handicapwertung oder nach einer Bruttowertung gezählt.

## 8.4 Gleichstand

- 8.4.1 Gleichstand bei der Vergabe des ersten Platzes wird wie folgt entschieden:
  - 8.4.1.1 Von den Spielern, die um den Sieg spielen, wird jener Spieler zum Sieger erklärt, der die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.
  - 8.4.1.2 Wenn ein Playoff nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Regelwerken der USGA und des R&A unter Anhang 1 / Teil C: Conditions of Competition – How To Decide Ties zu finden sind. Es ist darauf zu achten, dass die jeweilige anzuwendende Methode bereits vor Beginn des Turniers in der Ausschreibung bekanntgegeben wird.
- 8.4.2 Alle anderen Gleichstände werden als solche gewertet. Alle Spieler erhalten dieselbe Platzierung.

## 8.5 Festgesetzte Runde

- 8.5.1 Die Länge einer Runde wird mit 18 Löchern festgesetzt.
- 8.5.2 Es obliegt der Turnierleitung, eine Meisterschaft über eine, zwei, drei oder vier Runden auszutragen.

## 8.6 Auswahl des Turnierorts

- 8.6.1 Die Auswahl des Golfplatzes erfolgt durch die Turnierleitung.
- 8.6.2 Die Turnierleitung sollte dabei den Schwierigkeitsgrad eines Platzes und dessen Auswirkung auf den Ablauf des Turniers berücksichtigen.

## 8.7 Golfplatz

- 8.7.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung gestaltet. Die Turnierleitung hat geeignete Abschlagplätze einzurichten, wobei so weit als möglich auf die vorhandenen Tees zurückgegriffen werden sollte, damit die





Spieler durch die Tatsache, auf einem echten Golfplatz zu spielen, motiviert werden. Berücksichtigt werden sollte aber Folgendes:

- 8.7.1.1 Es sollten keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler mehr als 140 Meter weit über Gefahren oder Hindernisse schlagen müssen.
- 8.7.1.2 Bei den Abschlägen sollte von den vorhandenen Tees abgeschlagen werden. Folgende Anforderungen sollten dabei nicht überschritten werden:
  - 8.7.1.2.1 Par 3: 160 Meter
  - 8.7.1.2.2 Par 4: 366 Meter
  - 8.7.1.2.3 Par 5: 480 Meter

8.7.2 Die Turnierleitung darf die Tees für ein Turnier so anlegen, dass diese den Bestimmungen hinsichtlich des Abstands zwischen den Löchern und hinsichtlich unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer.

## 8.8 Anmeldung und Gruppeneinteilung

- 8.8.1 Jeder Spieler hat bei der Anmeldung sein bestätigtes Handicap oder die letzten sechs Turnierergebnisse über 18 Löcher anzuführen.
- 8.8.2 Zusätzlich zu diesen Ergebnissen muss auch das Par-, Course- und Slope-Rating der gespielten Plätze angegeben werden.
- 8.8.3 Alle Ergebnisse müssen durch die Unterschrift des Professionals, Sekretärs des Golfclubs oder Direktors des Golfverbands bestätigt sein.
- 8.8.4 Sollte keine Möglichkeit zur Durchführung einer Klassifikationsrunde bestehen, kann die Turnierleitung aufgrund dieser Ergebnisse eine Gruppeneinteilung für das Turnier vornehmen.
- 8.8.5 Sollte jedoch eine Klassifikationsrunde möglich sein, ist es der Turnierleitung vorbehalten, die endgültige Einteilung aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.