



Regelwerk
Golf

© Special Olympics Österreich
Alle Rechte vorbehalten.



Inhalt

1	REGELWERK.....	5
2	OFFIZIELLE WETTBEWERBE	5
2.1	Level 1: Individual Skills Competition/Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerb.....	5
2.2	Level 2: Unified-Sports-Team-Wettbewerb (Vierer über 9 Loch).....	5
2.3	Level 3: Unified-Sports-Team-Wettbewerb (Vierer über 18 Loch)	5
2.4	Level 4: Zählspiel Einzel (9 Loch)	5
2.5	Level 5: Zählspiel Einzel (18 Loch)	5
2.6	Topgolf Einzelwettbewerb.....	6
2.7	Topgolf Unified Paarwettbewerb	6
3	ALLGEMEINE REGELN UND VARIANTEN	6
3.1	Teilnahmevoraussetzungen	6
3.2	Unified Regeln.....	7
3.3	Golfcarts.....	7
3.4	Spielgeschwindigkeit.....	7
3.5	Bekleidung.....	7
3.6	Caddies.....	8
3.7	Ausstattung	8
4	LEVEL 1 – REGELN FÜR DEN EINZELGESCHICKLICHKEITSWETTBEWERB.....	8
4.1	Zweck.....	8
4.2	Schwerpunkt.....	9
4.3	Short Putt (maximal 20 Punkte)	9
4.4	Long Putt (maximal 20 Punkte)	10
4.5	Chip Shot (maximal 20 Punkte).....	12
4.6	Pitch Shot (maximal 20 Punkte).....	13
4.7	Bunkerschlag (maximal 20 Punkte).....	14
4.8	Schlag mit dem Eisen (max. 20 Punkte).....	16
4.9	Schlag mit dem Holz (maximal 20 Punkte).....	17
5	LEVEL 2 – UNIFIED-SPORTS-TEAMWETTBEWERB (9 LOCH)	19



5.1	Definition Team	19
5.2	Ziel dieses Levels.....	19
5.3	Spielform.....	19
5.4	Wertung	19
5.5	Gleichstand	20
5.6	Festgesetzte Runde.....	20
5.7	Auswahl des Turnierorts	20
5.8	Platzvorbereitung	21
5.9	Anmeldung und Divisioning	21
6	LEVEL 3 – UNIFIED-SPORTS-TEAMWETTBEWERB (18 LOCH).....	22
6.1	Definition Team	22
6.2	Ziel dieses Levels.....	22
6.3	Spielform.....	22
6.4	Wertung	22
6.5	Gleichstand	23
6.6	Festgesetzte Runde.....	23
6.7	Auswahl des Turnierorts	23
6.8	Platzvorbereitung	24
6.9	Anmeldung und Gruppeneinteilung	24
7	LEVEL 4 – ZÄHLSPIEL EINZEL (9 LOCH).....	25
7.1	Ziel dieses Levels.....	25
7.2	Spielform.....	25
7.3	Wertung	25
7.4	Gleichstand	25
7.5	Festgesetzte Runde.....	26
7.6	Auswahl des Turnierorts	26
7.7	Platzvorbereitung	26
7.8	Anmeldung und Gruppeneinteilung	26
8	LEVEL 5 – EINZEL ZÄHLSPIEL (18 Loch)	27
8.1	Ziel dieses Levels.....	27



8.2	Spielform.....	27
8.3	Wertung	27
8.4	Gleichstand	28
8.5	Festgesetzte Runde.....	28
8.6	Auswahl des Turnierorts	28
8.7	Platzvorbereitung	28
8.8	Anmeldung und Gruppeneinteilung	29
9	TOPGOLF REGELN	29
9.1	Ziel des Spiels	29
9.2	Ausstattung	29
9.3	Wertung	29
9.4	Topgolf Platz	30
9.5	Topgolf Einzelspiel: Regeln	30
9.6	Topgolf Unified Teamspiel: Regeln	30
10	NACHTRAG	31



1 REGELWERK

Das offizielle Regelwerk von Special Olympics für Golf gilt für alle im Rahmen von Special Olympics ausgetragenen Wettbewerbe. Als internationale Sportorganisation hat Special Olympics diese Regeln auf Grundlage des Regelwerks der [International Golf Federation/National Governing Body \(NGB\)](#) erstellt. Die Bestimmungen der nationalen Sportverbände gelten für alle Wettbewerbe, sofern sie nicht in Widerspruch zum offiziellen Regelwerk der Special Olympics für Golf oder [Artikel 1](#) stehen. In diesem Fall kommt das offizielle Regelwerk Golf von SOI zur Anwendung. Zusätzliche Klarstellungen (hinsichtlich Sportler mit Sehbeeinträchtigung, Sportlern im Rollstuhl etc.) sind auf den Websites der R&A und der [USGA](#) zu finden.

Weitere Informationen bezüglich Verhaltenskodex, Trainingsstandards, Gesundheits- und Sicherheitsbestimmungen, Divisioning, Preisvergabe, Kriterien für den Aufstieg in höhere Wettbewerb-Level und Unified-Sportarten sind in Artikel 1 (SOI: [Special Olympics Resources](#)) zu finden.

Anpassungen im Regelwerk, welche nur bei Special Olympics Bewerben in Österreich angewendet werden, sind im Text entsprechend rot gekennzeichnet und müssen bei Bewerben entsprechend eingehalten werden!

SOÖ-Regelung beim Divisioning: Um die Homogenität und die Größe innerhalb der unterschiedlichen Leistungsgruppen zu erhöhen, werden die Sportler:innen nach ihren Leistungen in den Vorbewerben (Divisioning) und nicht zusätzlich noch nach ihrem Geschlecht und Altersgruppen eingeteilt.

2 OFFIZIELLE WETTBEWERBE

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

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

- 2.1 Level 1: Individual Skills Competition/Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerb
- 2.2 Level 2: Unified-Sports-Team-Wettbewerb (Vierer über 9 Loch)
- 2.3 Level 3: Unified-Sports-Team-Wettbewerb (Vierer über 18 Loch)
- 2.4 Level 4: Zählspiel Einzel (9 Loch)
- 2.5 Level 5: Zählspiel Einzel (18 Loch)



- 2.6 Topgolf Einzelwettbewerb
- 2.7 Topgolf Unified Paarwettbewerb

3 ALLGEMEINE REGELN UND VARIANTEN

3.1 Teilnahmevoraussetzungen

- 3.1.1 Folgende Kriterien sollten für Wettbewerbe und beim Aufstieg in höhere Levels beachtet werden.
- 3.1.2 Grundsätzlich gilt als Teilnahmevoraussetzung für sowohl Sportler:innen als auch Unified Partner:innen, dass sie im Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerb ein Gesamtergebnis von mindestens 60 Punkten erreicht haben. Zusätzlich sollte ein:e Sportler:in in mindestens vier der sechs Teilwettbewerbe („Skills“) jeweils zehn oder mehr Punkte erzielt haben, wobei eines dieser vier Resultate entweder im Teilwettbewerb „Schlag mit dem Holz“ oder im Teilwettbewerb „Schlag mit dem Eisen“ erzielt werden muss. Der/Die Sportler:in sollte auch in jenen beiden Teilwettbewerben, in denen er/sie weniger als zehn Punkte erzielt hat, zumindest fünf Punkte erreicht haben. Wenn ein:e Sportler:in im Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerb (ohne Bunkerschlag) mehr als 100 Punkte erzielt hat, so wird empfohlen, in Level 2 antreten.
- 3.1.3 Benötigte Durchschnittswertungen
 - 3.1.3.1 Wird ein Aufstieg in ein höheres Level in Betracht gezogen, gelten die folgenden Durchschnittsergebnisse der Schlagzahlen des Sportlers 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 Sportler:in)
 - 3.1.3.1.3 Level 3 bis Level 4: Durchschnitt von maximal 70 (Einzelwertung Sportler:in)
 - 3.1.3.1.4 Level 4 bis Level 5: Durchschnitt von maximal 120
 - 3.1.3.1.5 Level 3 bis Level 5: Durchschnitt von maximal 120 (Einzelwertung Sportler:in)
 - 3.1.3.2 Bei der Überprüfung der Durchschnittsergebnisse soll die Länge der gespielten Löcher mit den maximalen Längen der Löcher für Special Olympics Golfwettbewerbe verglichen werden, um über evtl. notwendige Anpassungen zu entscheiden.
- 3.1.4 Maximale Durchschnittswertungen
 - 3.1.4.1 Die folgenden Wertungen sind die maximalen Durchschnittswertungen der Schlagzahlen für jedes Wettbewerbslevel, die für sämtliche zugelassenen Wettbewerbe gelten. Wertungen, die diesen Kriterien nicht entsprechen, können disqualifiziert werden.
 - 3.1.4.1.1 Level 2: Durchschnitt von maximal 70 (9 Loch)
 - 3.1.4.1.2 Level 3: Durchschnitt von maximal 120 (18 Loch)



- 3.1.4.1.3 Level 4: Durchschnitt von maximal 70 (oder vergleichbarer HCP-Index) (9 Loch)
- 3.1.4.1.4 Level 5: Durchschnitt von maximal 120 (oder vergleichbarer HCP-Index) (18 Loch)
- 3.1.4.2 Bei der Einreichung von Scorekarten für einen Wettbewerb, der Überprüfung von Wertungen/Scorekarten, um Sportler:innen/Teams in ein höheres Wettkampflevel aufsteigen zu lassen und der Durchsetzung von Maximalwertungen, dürfen keine Wertungen/Scorekarten von Executive Plätzen oder Par-3-Plätzen eingereicht werden.
- 3.1.4.3 Bei der Überprüfung der Durchschnittsergebnisse soll die Länge der gespielten Löcher mit den maximalen Längen der Löcher für Special Olympics Golfwettbewerbe verglichen werden, um über evtl. notwendige Anpassungen zu entscheiden.
- 3.1.4.4 Für die Anmeldung und das Divisioning der Golfer in Levels 4 und 5 wird die Verwendung eines HCP-Index gemäß dem [World Handicap System](#) empfohlen.

3.2 Unified Regeln

- 3.2.1 In Teamwettbewerben muss das Verhältnis zwischen Sportler:innen und Unified Partner:innen 1:1 betragen.
- 3.2.2 Sportler:innen und Unified Partner:innen sollten ein ähnliches Alter sowie ähnliche Fähigkeiten im Golfsport haben. Weitere Auskünfte sind in Artikel 1 Absatz 14.1.2 enthalten.

3.3 Golfcarts

- 3.3.1 Es obliegt der jeweiligen Turnierleitung, motorbetriebene Golfcarts zuzulassen.
- 3.3.2 Die Sportler:innen müssen bei jedem Wettbewerb Entfernungen zu Fuß zurücklegen. Falls der Turnierleitung noch vor Ende der Anmeldefrist ein ärztliches Attest vorgelegt wird, kann in Erwägung gezogen werden, ein motorbetriebenes Golfcart für einen Wettbewerb zuzulassen.

3.4 Spielgeschwindigkeit

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

3.5 Bekleidung

- 3.5.1 Angemessene Golfbekleidung wird von der Turnierleitung für alle Spiellevel vorgeschrieben.



3.6 Caddies

- 3.6.1 Es wird dringend empfohlen, dass Sportler:innen der Level 4 und 5 mit ihren persönlichen Caddies bei Turnieren und Wettbewerb antreten.
- 3.6.2 Gemäß der Definition der USGA ist ein Caddie „jemand, der die/den Spieler:in in Übereinstimmung mit den Golfregeln unterstützt. Dies kann das Tragen oder den Umgang mit den Schlägern des Spielers während des Spiels einschließen.“
- 3.6.3 Wenn sich ein:e Sportler:in dafür entscheidet, keinen Caddie mitzubringen, liegt es nicht in der Verantwortung der Turnierleitung, beim Wettbewerb einen Caddie bereitzustellen.
- 3.6.4 Bei Turnieren und Wettbewerb kann auch ein:e Trainer:in die Funktion eines Caddies übernehmen. Er/Sie muss sich dabei aber bewusst sein, dass er/sie dadurch alle Rechte eines Trainers während des Wettbewerbs (z. B. Möglichkeit einen Einspruch einzulegen) verliert.
- 3.6.5 In Level 2 und 3 sollte kein Caddie eingesetzt werden, da der Unified Partner:innen die Funktion übernimmt, den/die Spieler:in zu beraten, z.B. hinsichtlich der Wahl des Schlägers, der Platzstrategie, der Eintragungen in die Scorekarte und der Etikette.

3.7 Ausstattung

Jede:r Spieler:in ist dafür verantwortlich, seine eigene Ausstattung mitzubringen, darunter:

- 3.7.1 Einen Satz Schläger (maximal 14 Schläger)
- 3.7.2 Eine Golftasche
- 3.7.3 Golfbälle
- 3.7.4 Tees
- 3.7.5 Pitchgabel (nur für Levels 2-5 benötigt)
- 3.7.6 Ballmarker (nur für Levels 2-5 benötigt)

4 LEVEL 1 – REGELN FÜR DEN EINZELGESCHICKLICHKEITS-WETTBEWERB

4.1 Zweck

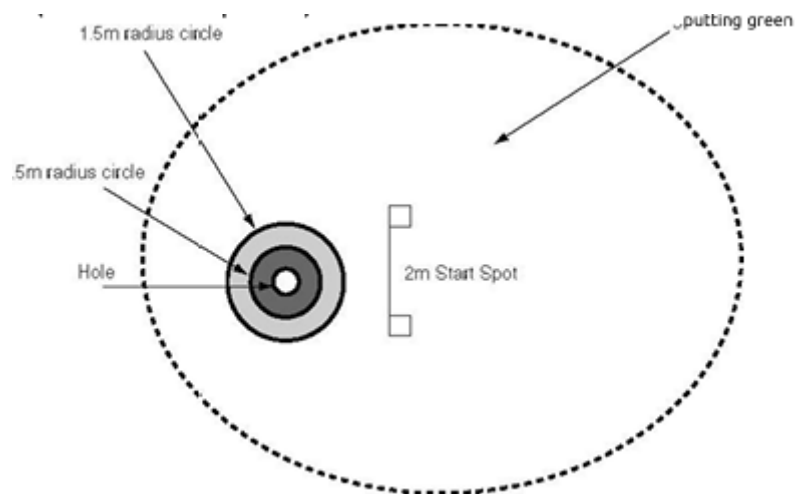
- 4.1.1 Das Ziel des Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerbs ist es, den/die Sportler:innen die Möglichkeit zu bieten, die Grundelemente des Golfspiels im Training und in entsprechenden Wettbewerben zu entwickeln. Die Entwicklung dieser grundlegenden Fähigkeiten ist Voraussetzung für die Teilnahme an den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



4.2 Schwerpunkt

4.2.1 Für die folgenden Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerbe: Short Putt, Long Putt, Chip-schlag, Pitchschlag, Bunkerschlag. 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 Sportlers bewertet werden zu putten, wobei das Hauptaugenmerk auf dem kurzen 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/Die Sportler:in macht fünf Putts von einem deutlich markierten Punkt, der zwei Meter vom Loch entfernt liegt.

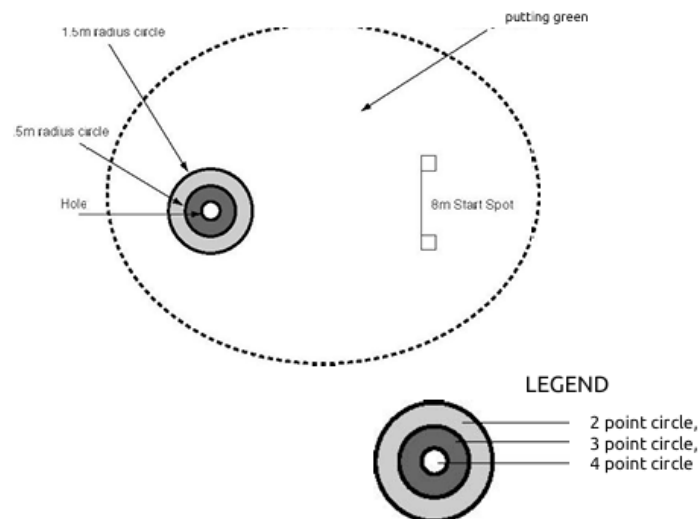
4.3.3.3 Der Wettbewerb wird auf einem Putting Green ausgetragen, dessen Oberfläche so flach wie möglich sein sollte.



4.3.4 Wertung

- 4.3.4.1 Der/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball aus zwei Metern Entfernung in das Loch zu putten. Er/Sie erhält Punkte abhängig vom Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
- 4.3.4.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und den Ball dann trifft. Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht, so zählt dies bereits als Versuch. Der/Die Sportler:in erhält dafür keine Punkte.
- 4.3.4.3 Er/Sie erhält zwei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 1,5- Meter-Kreislinie liegen bleibt.
- 4.3.4.4 Er/Sie 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/die Sportler:in für diesen Versuch insgesamt vier Punkte.
- 4.3.4.6 Das Ergebnis des Short Putt Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe, der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.

4.4 Long Putt (maximal 20 Punkte)



4.4.1 Ziel

- 4.4.1.1 Es soll die Fähigkeit des Sportlers 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/Die Sportler:in macht fünf Putts von einem deutlich markierten Punkt, der acht Meter vom Loch entfernt ist.

4.4.3.3 Der Wettbewerb wird auf einem Putting Green ausgetragen, dessen Oberfläche so flach wie möglich sein sollte. Anmerkung: Ein leichter Bergauf-Putt wird empfohlen.

4.4.4 Wertung

4.4.4.1 Der/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball aus acht Metern Entfernung in das Loch zu putten. Er/Sie erhält Punkte abhängig vom Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.

4.4.4.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und den Ball dann trifft. (Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht, so zählt dies bereits als Versuch. Der/Die Sportler:in erhält dafür keine Punkte).

4.4.4.3 Er/Sie erhält zwei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 1,5- Meter-Linie liegen bleibt.

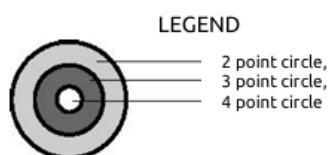
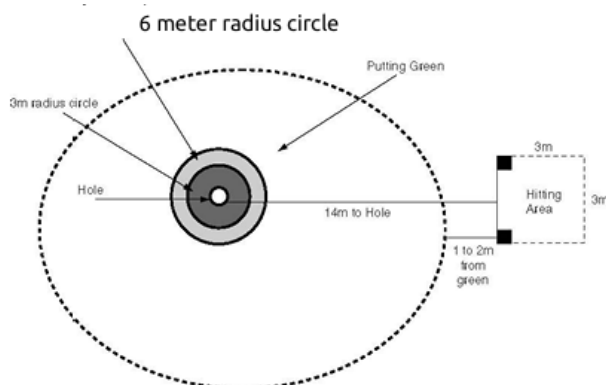
4.4.4.4 Er/Sie erhält drei Punkte, wenn der Ball auf oder innerhalb der 0,5- Meter-Linie liegen bleibt.

4.4.4.5 Geht der Ball in das Loch, erhält der/die Sportler:in für diesen Versuch insgesamt vier Punkte.

4.4.4.6 Das Ergebnis des Long Putt Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe, der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.



4.5 Chip Shot (maximal 20 Punkte)



4.5.1 Ziel

4.5.1.1 Es soll die Fähigkeit des Sportlers bewertet werden, Bälle aus einer Entfernung von 14 Metern zum Loch zu chippen. Bei diesem Wettbewerb 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:in 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 Chippingbereich in Form eines drei Meter mal drei Meter großen Quadrats wird 14 Meter vom Loch entfernt markiert. Dieser Bereich 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 Chippingbereich markiert.

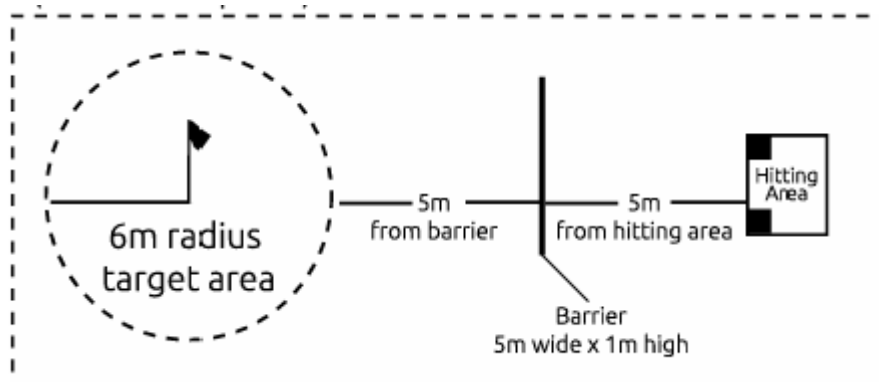
4.5.3.4 Der/Die Sportler:in versucht, den Ball mit einem Chip so nah wie möglich an das markierte Loch zu spielen.



4.5.4 Wertung

- 4.5.4.1 Der/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball nah ans Loch zu chippen. Er/Sie erhält Punkte abhängig vom Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
- 4.5.4.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. (Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht, so zählt dies bereits als Versuch. Der/Die Sportler:in erhält dafür keine Punkte).
- 4.5.4.3 Er/Sie erhält zwei Punkte, wenn der Ball innerhalb des 6-Meter-Kreises liegen bleibt.
- 4.5.4.4 Er/Sie 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/die Spieler:in für diesen Versuch insgesamt vier Punkte.
- 4.5.4.6 Das Ergebnis des Chip-Shot-Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe, der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.

4.6 Pitch Shot (maximal 20 Punkte)



4.6.1 Ziel

- 4.6.1.1 Es soll die Fähigkeit des Sportlers 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:in sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen)
- 4.6.2.2 Ein markierter Pitchbereich, 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.



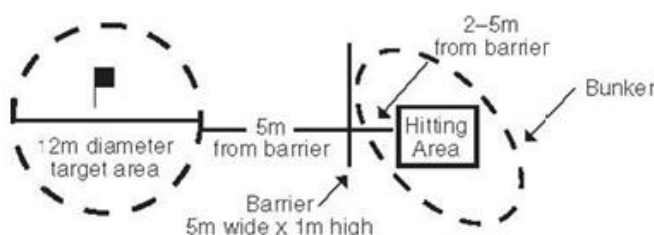
4.6.3 Beschreibung

- 4.6.3.1 Den Zielbereich bildet ein Kreis mit einem Radius von sechs Metern.
- 4.6.3.2 Der Abstand zwischen dem Pitchbereich 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/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball über das Hindernis in den Zielbereich zu pitchen.
- 4.6.3.5 Anmerkung: Dieser Wettbewerb 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:innen, Zuschauer:innen und Sportler:innen deutlich erkennbar sein.

4.6.4 Wertung

- 4.6.4.1 Der/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball in den Zielbereich zu pitchen. Er/Sie erhält Punkte abhängig vom Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
- 4.6.4.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. (Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht, so zählt dies bereits als Versuch. Der/Die Sportler:in erhält dafür keinen Punkt).
- 4.6.4.3 Er/Sie erhält zwei Punkte, wenn er/sie den Ball zwischen den beiden aufgestellten Pfosten hindurch über das Hindernis spielt.
- 4.6.4.4 Er/Sie erhält drei Punkte, wenn der Ball innerhalb des 6-Meter-Kreises landet und dann hinausrollt bzw. wenn der Ball außerhalb des 6-Meter-Kreises landet und dann innerhalb des Kreises zu liegen kommt.
- 4.6.4.5 Landet der Ball innerhalb des 6-Meter-Kreises und bleibt auch dort liegen, so erhält der/die Spieler:in für diesen Versuch vier Punkte.
- 4.6.4.6 Das Ergebnis des Pitch Shot Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe, der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.

4.7 Bunkerschlag (maximal 20 Punkte)



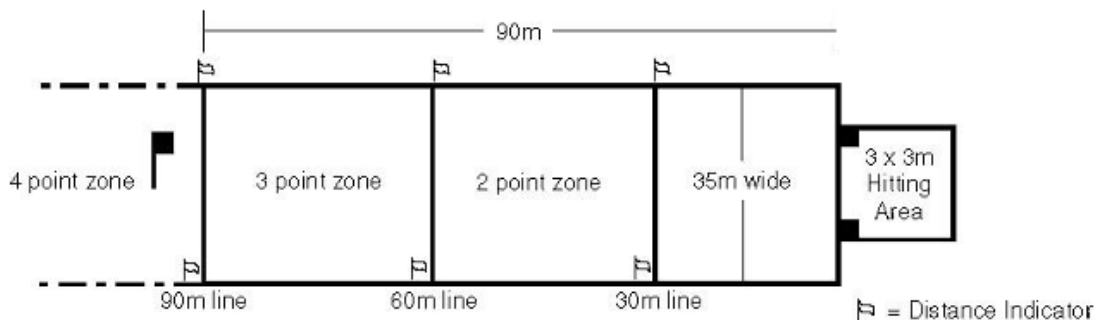


- 4.7.1 Optionaler Wettbewerb
 - 4.7.1.1 Dieser Wettbewerb ist optional und kann als Teil des Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerbs geführt werden.
- 4.7.2 Ziel
 - 4.7.2.1 Es soll die Fähigkeit des Sportlers bewertet werden, den Ball kontrolliert aus einem Bunker heraus hoch in die richtige Richtung in 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:in sind empfohlen, um zu vermeiden, dass die Bälle zurückgeholt werden müssen).
 - 4.7.3.2 Markierter Abschlagbereich im Bunker oder in einem künstlich hergestellten, 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 hochgespielt 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 Durchmesser von 12 Metern.
 - 4.7.4.2 Der Abstand vom Abschlagbereich im Bunker zu einem ein Meter hohen Hindernis bzw. zum Bunkerrand beträgt fünf Meter.
 - 4.7.4.3 Der Abstand vom einem ein Meter hohen Hindernis bzw. vom Bunkerrand zum Zielbereich beträgt ebenfalls fünf Meter.
 - 4.7.4.4 Der/Die Sportler:in hat fünf Versuche. Er/Sie pitcht dabei den Ball aus dem Sand in Richtung Zielbereich.
 - 4.7.4.5 Anmerkung: Dieser Wettbewerb sollte in einem abgeschlossenen Bereich ausgetragen werden (z. B. Driving Range), um größtmögliche Sicherheit zu garantieren. Sollte der Bereich nicht abgeschlossen sein, muss er für alle Zuschauer:innen, Helfer:innen und Sportler:innen deutlich sichtbar mit Seilen abgegrenzt sein.
- 4.7.5 Wertung
 - 4.7.5.1 Der/Die Sportler:in hat fünf Versuche und erhält die Punkte abhängig vom jeweiligen Bereich, in dem die Bälle landen.



- 4.7.5.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. (Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht oder landet er dabei mit dem Schläger im Sand/Boden, so zählt dies bereits als Versuch. Der/Die Sportler:in erhält dafür keinen Punkt).
- 4.7.5.3 Er/Sie erhält zwei Punkte, wenn er/sie den Ball zwischen den beiden aufgestellten Pfosten über das Hindernis oder über den Bunkerrand spielt.
- 4.7.5.4 Er/Sie 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/Die Sportler:in erhält vier Punkte, wenn der Ball innerhalb des 12-Meter-Kreises landet und darin zu liegen kommt.
- 4.7.5.6 Das Ergebnis dieses Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.

4.8 Schlag mit dem Eisen (max. 20 Punkte)



4.8.1 Ziel

- 4.8.1.1 Es soll die Fähigkeit des Sportlers bewertet werden, den Ball mit einem Eisen aus einem bestimmten Bereich so weit wie möglich zu schlagen.

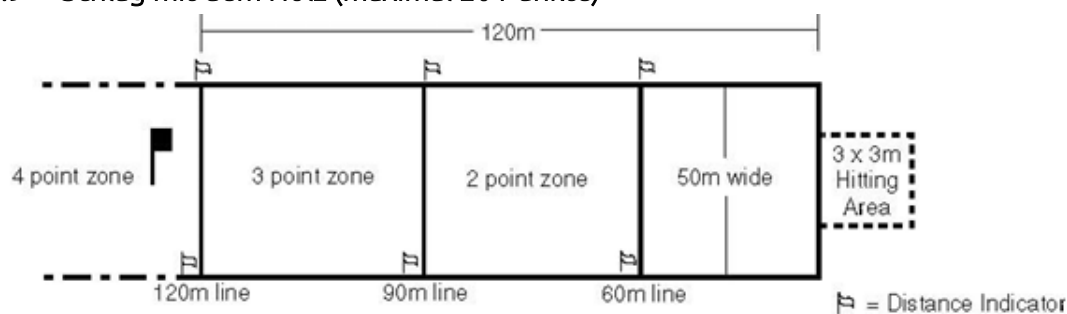
4.8.2 Ausstattung

- 4.8.2.1 Eine ausreichende Anzahl von Golfbällen basierend auf der Anzahl von Teilnehmern (fünf Bälle pro Teilnehmer:in 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:innen, 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 Der/Die Sportler:in 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/Die Sportler:in darf den Ball von einem Tee, einer Matte oder vom Boden weg abschlagen. Der/Die Sportler:in 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/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball in den Zielbereich zu schlagen. Er erhält Punkte abhängig vom Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
- 4.8.4.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. (Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht, so zählt dies bereits als Versuch. Der/Die Sportler:in erhält dafür keinen Punkt).
- 4.8.4.3 Er/Sie 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/Sie 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/die Sportler:in für diesen Schlag vier Punkte.
- 4.8.4.6 Das Ergebnis dieses Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.

4.9 Schlag mit dem Holz (maximal 20 Punkte)



4.9.1 Ziel

- 4.9.1.1 Es soll die Fähigkeit des Sportlers bewertet werden, den Ball mit einem Holz aus einem bestimmten Bereich 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:in 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 den Spielbereich deutlicher zu kennzeichnen).
- 4.9.2.3 Abschlagmatte oder- teppich, Tees, Helme, eine Sicherheitszone für Schiedsrichter:innen, 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/Die Sportler:in darf ein Fairwayholz oder einen Driver verwenden. Wenn er/sie nicht bereits den Schlag mit dem Eisen mit einem Hybrid- /Rescue-Schläger ausgeführt hat, darf er/sie diesen Schläger für den Schlag mit dem Holz verwenden.

4.9.3 Beschreibung

- 4.9.3.1 Der/Die Sportler:in darf den Ball von einem Tee, einer Matte oder vom Boden weg abschlagen. Der/Die Sportler:in 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/Die Sportler:in hat fünf Versuche, den Ball in den Zielbereich zu schlagen. Er/Sie erhält Punkte abhängig vom Bereich, in dem der Ball liegen bleibt.
- 4.9.4.2 Der/Die Sportler:in erhält einen Punkt, wenn er/sie mit dem Schläger ausholt und dann den Ball trifft. (Holt er/sie aus und trifft den Ball dann nicht, so zählt dies bereits als Versuch. Der/die Spieler:in erhält dafür keine Punkte).
- 4.9.4.3 Er/Sie 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/Sie 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 Kommt der Ball innerhalb der 50 Meter breiten Bahn jenseits der 120-Meter-Markierung zu liegen, erhält der/die Sportler:in für diesen Schlag vier Punkte.
- 4.9.4.6 Das Ergebnis dieses Wettbewerbs ergibt sich aus der Summe, der in diesen fünf Versuchen erzielten Punkte.



5 LEVEL 2 – UNIFIED-SPORTS-TEAMWETTBEWERB (VIERER WETTBEWERB ÜBER 9 LOCH)

5.1 Definition Team

- 5.1.1 Ein Team besteht aus einer:m Sportler:in mit intellektueller Beeinträchtigung und einer:m Unified Partner:in ohne intellektueller 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 Einzelgeschicklichkeits-Wettbewerben 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/die Special Olympics Sportler:in. Deshalb unterscheidet sich dieses Level vom bekannten Unified-Modell, bei dem die Spielstärke der Teamkollegen vergleichbar sein sollte. Der/die Unified Partner:in unterstützt den/die Special Olympics Sportler:in als Trainer:in und Mentor:in mit dem Ziel, dass dieser einmal selbstständig auf dem Platz agieren kann.
- 5.2.2 Für erfahrenere Special Olympics Sportler:innen dient dieses Level auch zur Bildung von Teams aus Sportler:innen und Unified Partner:innen mit vergleichbarer Spielstärke und Kenntnis des Sports. Dieses Szenario würde dann eher dem bekannten Unified Sports-Modell entsprechen, in dem die Teampartner:innen ähnliche Spielstärke aufweisen. Selbst wenn ein:e Sportler:in die notwendigen Fähigkeiten besitzt, im Einzelwettbewerb in Level 4 anzutreten, darf er/sie sich dazu entscheiden, weiterhin in Level 2 zu spielen.

5.3 Spielform

- 5.3.1 Die Spielform entspricht der **Regel 22 (Vierer)** in den Golfregeln (Alternate Shot). Die Spieler:innen 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:in A von den Tees der ungeraden Löcher abschlägt, schlägt Spieler:in 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:innen bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht wird oder bis zehn Schläge ausgeführt wurden. Anmerkung: Wird ausgeholt und der Ball dann nicht getroffen, so gilt dies als Schlag.
- 5.4.2 Wenn der Ball zum zehnten Mal gespielt wird, ohne dabei eingelocht zu werden, vermerkt das Team ein Ergebnis von 10 x und geht zum nächsten Loch.



- 5.4.3 Scorekarten: Die Sportler:innen sollten lernen, die Ergebnisse pro Loch selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Zähler für einen der Spieler:innen, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer:innen oder Unified Partner:innen als Zähler bestimmt werden. Beide Mitglieder eines Teams sind verantwortlich für die Überprüfung der korrekten Ergebnisse pro Loch. Einer der beiden Spieler:innen – nach Möglichkeit der/die Sportler:in mit einer intellektuellen Beeinträchtigung – muss die Scorekarte unterschreiben.
- 5.4.4 Einreichung eines falschen Ergebnisses für ein Loch: Sollte der/die Sportler:in oder der/die Unified Partner:in eine Scorekarte mit einem falschen Ergebnis für ein Loch abgeben haben:
- 5.4.4.1 Abgegebenes Ergebnis höher als gespieltes Ergebnis: das höhere Ergebnis für das Loch gilt.
- 5.4.4.2 Abgegebenes Ergebnis niedriger als gespieltes Ergebnis bzw kein Ergebnis abgegeben: der/die Sportler:in bzw das Team erhält eine 10x für das Loch/die Löcher wo das abgegebene Ergebnis niedriger ist als das tatsächlich gespielte Ergebnis.
- 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, welches die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.
- 5.5.1.2 Wenn ein Stechen nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Golfregeln der USGA und des R&A unter den Leitlinien für die Spielleitung [Kapitel III Turniere Ziff. 5\(6\)](#) 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 Loch.
- 5.6.2 Es obliegt der Turnierleitung, ob ein Wettbewerb 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 Platzvorbereitung

- 5.8.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung vorbereitet. Die Turnierleitung sollte bei jedem Loch verschiedene Abschlagsflächen für die Special Olympics Golfer:innen gemäß den folgenden Richtlinien einrichten:
- 5.8.1.1 Es sollten auf dem gesamten Gelände keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler mehr als 47 Meter weit über Penalty Areas 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 der Länge der einzelnen Löcher und unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer:innen.

5.9 Anmeldung und Divisioning

- 5.9.1 Jedes Team hat bei seiner Anmeldung die letzten sechs Turnierergebnisse in dieser Spielform einzureichen.
- 5.9.1.1 Für lokale Turniere, insbesondere zu Beginn der Golfsaison, darf die Turnierleitung eine Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung bestimmen.
- 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 Ergebnissen 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 Divisioningrunde bestehen, kann die Turnierleitung anhand dieser vorgelegten Ergebnisse ein Divisioning für das Turnier vornehmen.
- 5.9.5 Sollte jedoch ein Divisioning möglich sein, obliegt es der Turnierleitung, das endgültige Divisioning aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.



6 LEVEL 3 – UNIFIED-SPORTS-TEAMWETTBEWERB (VIERER WETTBEWERB ÜBER 18 LOCH)

6.1 Definition Team

- 6.1.1 Ein Team besteht aus einer:m Special Olympics Sportler:in mit intellektueller Beeinträchtigung und einer:m Unified Partner:in ohne intellektueller Beeinträchtigung.

6.2 Ziel dieses Levels

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

6.3 Spielform

- 6.3.1 Vierer = **Regel 22** der Rules of Golf (Alternate Shot). Die Spieler:innen schlagen abwechselnd von den Tees ab und wechseln sich bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht wird. Beispiel: Wenn Spieler:in A vom Tee der ungeraden Löcher abschlägt, schlägt Spieler:in 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:innen 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 geht zum nächsten Loch.



- 6.4.3 Scorekarten: Die Sportler:innen sollten lernen, die Ergebnisse pro Loch selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Zähler für einen der Spieler:innen, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer:innen oder Unified Partner:innen als Zähler bestimmt werden. Beide Mitglieder eines Teams sind verantwortlich für die Überprüfung der korrekten Ergebnisse pro Loch und für die Unterzeichnung der Scorekarte.
- 6.4.4 Einreichung eines falschen Ergebnisses für ein Loch: Sollte der/die Sportler:in oder der/die Unified Partner:in eine Scorekarte mit einem falschen Ergebnis für ein Loch abgeben haben:
- 6.4.4.1 Abgegebenes Ergebnis höher als gespieltes Ergebnis: das höhere Ergebnis für das Loch gilt.
- 6.4.4.2 Abgegebenes Ergebnis niedriger als gespieltes Ergebnis bzw kein Ergebnis abgegeben: der/die Sportler:in bzw. das Team erhält eine 10x für das Loch/die Löcher, wo das abgegebene Ergebnis niedriger ist als das tatsächlich gespielte Ergebnis
- 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, welches die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.
- 6.5.1.2 Wenn ein Stechen nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Golfregeln der USGA und des R&A unter den Leitlinien für die Spielleitung **Kapitel III Turniere Ziff. 5(6)** 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 Loch.
- 6.6.2 Es obliegt der Turnierleitung, ein Turnier über eine, zwei, drei oder vier Runden auszutragen.
- 6.7 Auswahl des Turnierorts**
- 6.7.1 Die Auswahl des Golfplatzes obliegt der Turnierleitung.
- 6.7.2 Die Turnierleitung hat dabei den Schwierigkeitsgrad eines Platzes und dessen Auswirkung auf den Ablauf des Turniers zu berücksichtigen.



6.8 Platzvorbereitung

6.8.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung vorbereitet. Die Turnierleitung hat geeignete Abschlagsflächen einzurichten, wobei so weit wie möglich von den vorhandenen Tees gespielt werden sollte, damit die Herausforderung für die Spieler:innen darin besteht, auf einem echten Golfplatz zu spielen. Berücksichtigt werden sollte aber dabei Folgendes:

6.8.1.1 Es sollten keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler:innen mehr als 140 Meter weit über Penalty Areas oder andere Hindernisse schlagen 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 der Länge der Löcher und unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer:innen.

6.9 Anmeldung und Gruppeneinteilung

6.9.1 Jedes Team hat bei seiner Anmeldung die letzten sechs Turnierergebnisse über 18 Loch einzureichen.

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 bestimmen.

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 Divisioningrunde bestehen, kann die Turnierleitung aufgrund dieser Ergebnisse eine Gruppeneinteilung für das Turnier vornehmen.

6.9.3 Sollte jedoch eine Divisioningrunde möglich sein, ist es der Turnierleitung vorbehalten, das endgültige Divisioning aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.



7 LEVEL 4 – ZÄHLSPIEL EINZEL (9 LOCH)

7.1 Ziel dieses Levels

- 7.1.1 Dieses Level ist für jene Special Olympics Sportler:innen gedacht, die im Einzelwettbewerb an einem Turnier über 9 Loch teilnehmen möchten.
- 7.1.2 Neben der Voraussetzung, dass der/die Sportler:in in der Lage ist, selbstständig zu spielen, wird dringend empfohlen, dass der/die Sportler:in über einen eigenen Caddie für Turniere und Wettbewerbe verfügt.

7.2 Spielform

- 7.2.1 Die Spielform ist Zählspiel („Stroke Play“).

7.3 Wertung

- 7.3.1 Wenn der Ball beim zehnten Schlag nicht eingelocht wird, vermerkt der/die Spieler:in ein Ergebnis von 10x und geht zum nächsten Loch.
- 7.3.2 Scorekarten: Die Sportler:innen sollten lernen, die Ergebnisse pro Loch selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Zähler für einen der Spieler:innen, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer:innen oder Caddies als Zähler bestimmt werden. Jede:r Sportler:in ist verantwortlich für die Überprüfung der korrekten eigenen Ergebnisse pro Loch und für die Unterzeichnung seiner Scorekarte.
- 7.3.3 Einreichung eines falschen Ergebnisses für ein Loch: Sollte der/die Sportler:in eine Scorekarte mit einem falschen Ergebnis für ein Loch abgeben haben:
 - 7.3.3.1 Abgegebenes Ergebnis höher als gespieltes Ergebnis: das höhere Ergebnis für das Loch gilt.
 - 7.3.3.2 Abgegebenes Ergebnis niedriger als gespieltes Ergebnis bzw kein Ergebnis abgegeben: der/die Sportler:in erhält eine 10x für das Loch/die Löcher wo das abgegebene Ergebnis niedriger ist, als das tatsächlich gespielte Ergebnis.

7.4 Gleichstand

- 7.4.1 Gleichstand bei der Vergabe des ersten Platzes wird wie folgt entschieden:
 - 7.4.1.1 Von den Spieler:innen, die um den Sieg spielen, wird jene:r Spieler:in zur/m Sieger:in erklärt, der/die die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.
 - 7.4.1.2 Wenn ein Stechen nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Golfregeln der USGA und des R&A unter den Leitlinien für die Spielleitung [Kapitel III Turniere Ziff. 5\(6\)](#) 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:innen erhalten dieselbe Platzierung.

7.5 Festgesetzte Runde

7.5.1 Die festgesetzte Runde geht über neun Loch.

7.5.2 Es obliegt der Turnierleitung, ein Turnier 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 hat dabei den Schwierigkeitsgrad eines Platzes und dessen Auswirkung auf den Ablauf des Turniers zu berücksichtigen.

7.7 Platzvorbereitung

7.7.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung vorbereitet. Die Turnierleitung sollte bei jedem Loch geeignete Abschlagsflächen für die Special Olympics Sportler:innen gemäß den folgenden Richtlinien einrichten:

7.7.1.1 Es sollten auf dem Gelände keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler:innen mehr als 47 Meter weit über Penalty Areas oder Hindernisse schlagen müssen.

7.7.1.2 Die Löcher sollten die folgenden Längen nicht überschreiten:

7.7.1.2.1 Par 3: 137 Meter

7.7.1.2.2 Par 4: 320 Meter

7.7.1.2.3 Par 5: 434 Meter

7.7.2 Die Turnierleitung darf die Tees für ein Turnier so anlegen, dass diese den Bestimmungen hinsichtlich der Länge der Löcher und unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer:innen.

7.8 Anmeldung und Gruppeneinteilung

7.8.1 Jede:r Spieler:in hat bei seiner/ihrer Anmeldung ein bestätigtes Handicap (HCP-I) oder die letzten sechs Turnierergebnisse über neun Löcher einzureichen.

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

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 Divisioningrunde bestehen, kann die Turnierleitung aufgrund dieser Ergebnisse das Divisioning für das Turnier vornehmen.
- 7.8.5 Sollte eine Divisioningrunde möglich sein, ist es der Turnierleitung vorbehalten, das endgültige Divisioning aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.

8 LEVEL 5 – EINZEL ZÄHLSPIEL (18 Loch)

8.1 Ziel dieses Levels

- 8.1.1 Dieses Level ist für jene Special Olympics Golfer:innen gedacht, die im Einzelwettbewerb an einem Turnier über 18 Loch teilnehmen möchten.
- 8.1.2 Dieses Level wird auf einem regulären Golfplatz mit wenigen bis keine Adaptionen ausgetragen.
- 8.1.3 Neben der Voraussetzung, dass der/die Sportler:in in der Lage sein sollte, selbstständig zu spielen, wird dringend empfohlen, dass der/die Sportler:in über einen eigenen Caddy für Turniere und Wettbewerbe verfügt.

8.2 Spielform

- 8.2.1 Die Spielform ist Zählspiel („Stroke Play“).

8.3 Wertung

- 8.3.1 Wenn der Ball beim zehnten Schlag nicht eingelocht wird, vermerkt der/die Spieler:in ein Ergebnis von 10 x und geht zum nächsten Loch.
- 8.3.2 Scorekarten: Die Sportler:innen sollten lernen, die Ergebnisse pro Loch selbstständig zu vermerken und, sofern im Verlauf des Spiels möglich, als Zähler für einen der/die Sportler:in, gegen die sie antreten, zu fungieren. Von der Turnierleitung können auch freiwillige Helfer:innen oder Caddies als Zähler bestimmt werden. Jede:r Sportler:in ist verantwortlich für die Überprüfung der korrekten eigenen Ergebnisse pro Loch und für die Unterzeichnung seiner/ihrer Scorekarte.
- 8.3.3 Bei den Turnieren werden die Schläge entweder nach einer Handicap-Wertung oder nach einer Bruttowertung gezählt.
- 8.3.4 Einreichung eines falschen Ergebnisses für ein Loch: Sollte der/die Sportler:in eine Scorekarte mit einem falschen Ergebnis für ein Loch abgeben haben:
 - 8.3.4.1 Abgegebenes Ergebnis höher als gespieltes Ergebnis: das höhere Ergebnis für das Loch gilt.
 - 8.3.4.2 Abgegebenes Ergebnis niedriger als gespieltes Ergebnis bzw kein Ergebnis abgegeben: der/die Sportler:in erhält eine 10x für das Loch/die Löcher wo das abgegebene Ergebnis niedriger ist als das tatsächlich gespielte Ergebnis



8.4 Gleichstand

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

8.4.1.1 Von den Spieler:innen, die um den Sieg spielen, wird jene:r Spieler:in zur/m Sieger:in erklärt, der/die die wenigsten 10x-Wertungen aufweist.

8.4.1.2 Wenn ein Stechen nicht möglich ist, wird anhand der Scorekarten entschieden. Es gibt diesbezüglich zahlreiche Möglichkeiten, die in den Golfregeln der USGA und des R&A unter den Leitlinien für die Spielleitung **Kapitel III Turniere Ziff. 5(6)** 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:innen erhalten dieselbe Platzierung.

8.5 Festgesetzte Runde

8.5.1 Die festgesetzte Runde geht über 18 Loch.

8.5.2 Es obliegt der Turnierleitung, ein Turnier über eine, zwei, drei oder vier Runden auszutragen.

8.6 Auswahl des Turnierorts

8.6.1 Die Auswahl des Golfplatzes obliegt der Turnierleitung.

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

8.7 Platzvorbereitung

8.7.1 Der Platz wird nach den Vorstellungen der Turnierleitung vorbereitet. Die Turnierleitung hat geeignete Abschlagflächen einzurichten, wobei so weit als möglich auf die vorhandenen Tees zurückgegriffen werden sollte, damit die Herausforderung für die Spieler:innen darin besteht, auf einem echten Golfplatz zu spielen. Berücksichtigt werden sollte aber Folgendes:

8.7.1.1 Es sollten keine Schläge gespielt werden müssen, bei denen die Spieler:innen mehr als 140 Meter weit über Penalty Areas oder andere 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 der Länge der Löcher und unumgehbarer Hindernisse („Forced Carries“) nicht entsprechen. Ziel ist ein möglichst fairer Spielablauf und ein optimales Spielerlebnis für alle Teilnehmer:innen.

8.8 Anmeldung und Gruppeneinteilung

- 8.8.1 Jede:r Spieler:in hat bei der Anmeldung ihr/sein bestätigtes Handicap (HCP-I) oder die letzten sechs Turnierergebnisse über 18 Loch 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 Für lokale Turniere, insbesondere zu Beginn der Golfsaison, darf die Turnierleitung eine Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung bestimmen.
- 8.8.5 Für nationale, regionale und Weltspiele liegt die Mindestanzahl erforderlicher Scorekarten für die Erstanmeldung bei sechs.
- 8.8.6 Sollte keine Möglichkeit zur Durchführung einer Divisioningrunde bestehen, kann die Turnierleitung aufgrund dieser Ergebnisse ein Divisioning für das Turnier vornehmen.
- 8.8.7 Sollte jedoch eine Divisioningrunde möglich sein, ist es der Turnierleitung vorbehalten, das endgültige Divisioning aufgrund aller ihr vorliegenden Informationen vorzunehmen.

9 TOPGOLF REGELN

9.1 Der Zweck von Topgolf ist, dass Sportler:innen und Unified Partner:innen grundlegende Golf Fähigkeiten trainieren und im Spiel einsetzen können.

9.2 Ausstattung

- 9.2.1 Spieler:innen benutzen eigene Schläger oder Schläger, die vom Topgolf Spielort zur Verfügung gestellt werden.
- 9.2.2 Golfbälle
 - 9.2.2.1 Topgolf Golfbälle müssen immer während Trainingseinheiten und Wettbewerben an Topgolf Spielorten verwendet werden. Diese Golfbälle beinhalten die Toptracer Technologie. Andere Golfbälle sind nicht zugelassen.

9.3 Wertung

- 9.3.1 Maximal 400 Punkte können im Topgolf Hauptspiel erzielt werden.
 - 9.3.1.1 Die maximale Punktzahl schließt ein Hole-in-One aus.



- 9.3.2 Holt der/die Spieler:in mit dem Schläger aus und trifft den Ball dann nicht, zählt dies als Schlag.
- 9.3.3 Wird ein Ball vom Scoring-System nicht erfasst, darf der/die Spieler:in nochmal einen Ball schlagen und der nicht erfasste Ball zählt als Probeschwingung.
- 9.3.4 Der 15. Schlag gilt als Bonusball. Sollte der/die Spieler:in innerhalb eines der schraffierten Zielbereiche treffen, erhält er zusätzlich 10 Punkte.
- 9.3.5 Ergebnisse werden erzielt durch das Treffen innerhalb eines von 10 Zielbereichen auf dem Topgolf Platz.

9.4 Topgolf Platz

- 9.4.1 Spieler:innen nehmen in abgetrennten Abschlagsboxen teil. Jede Box hat Platz für 6 Spieler:innen während des Spiels.
- 9.4.2 Es gibt insgesamt 10 Ziele, deren verschiedene Distanzen durch verschiedene Farben gekennzeichnet sind.

9.5 Topgolf Einzelspiel: Regeln

9.5.1 Spielregeln

- 9.5.1.1 Der/die Spieler:innen erzielt Ergebnisse, indem er Bälle in einen beliebigen Zielbereich schlägt
- 9.5.1.1.1 Jede:r Spieler:in hat 20 Versuche, um den Ball mit verschiedenen Schlägern zu schlagen.

9.6 Topgolf Unified Teamspiel: Regeln

9.6.1 Definition Team

- 9.6.1.1 Im Unified Teamspiel besteht ein Team aus einer:m Sportler:in mit intellektueller Beeinträchtigung und einer:m Unified Partner:in ohne intellektueller Beeinträchtigung.

9.6.2 Spielregeln

- 9.6.2.1 Die Spieler:innen schlagen jeweils 5 Bälle pro Durchgang, sodass jede:r Spieler:in 20 Versuche pro Topgolf Runde hat. Nachdem jede:r Spieler:in des Unified Teams 20 Bälle geschlagen hat, werden die Ergebnisse zusammengerechnet und ein Durchschnitt errechnet.



10 NACHTRAG

LEVEL 1 - Individual Skills Competition

Athlete/Unified Partner:

Group:

SHORT PUTT COMPETITION

ATTEMPT	ATHLETE ACTION AND POINTS AWARDED					TOTAL POINTS
	Misses Ball	Strikes Ball	Ball stops within outer circle	Ball stops within inner circle	Ball goes in hole	
1	0	1	2	3	4	
2	0	1	2	3	4	
3	0	1	2	3	4	
4	0	1	2	3	4	
5	0	1	2	3	4	
					TOTAL	

LONG PUTT COMPETITION

ATTEMPT	ATHLETE ACTION AND POINTS AWARDED					TOTAL POINTS
	Misses Ball	Strikes Ball	Ball stops within outer circle	Ball stops within inner circle	Ball goes in hole	
1	0	1	2	3	4	
2	0	1	2	3	4	
3	0	1	2	3	4	
4	0	1	2	3	4	
5	0	1	2	3	4	
					TOTAL	

CHIP SHOT COMPETITION

ATTEMPT	ATHLETE ACTION AND POINTS AWARDED					TOTAL POINTS
	Misses Ball	Strikes Ball	Ball stops within outer circle	Ball stops within inner circle	Ball goes in hole	
1	0	1	2	3	4	
2	0	1	2	3	4	
3	0	1	2	3	4	
4	0	1	2	3	4	
5	0	1	2	3	4	
					TOTAL	

PITCH SHOT COMPETITION

ATTEMPT	ATHLETE ACTION AND POINTS AWARDED	TOTAL POINTS



ATTEMPT	Misses Ball	Strikes Ball	Ball clears barrier and is in-between ends of barrier	Ball hits inside the 12 meter circle and rolls out or circle	Ball hits inside the circle and stays in the circle	TOTAL POINTS
1	0	1	2	3	4	
2	0	1	2	3	4	
3	0	1	2	3	4	
4	0	1	2	3	4	
5	0	1	2	3	4	
					TOTAL	

IRON SHOT COMPETITION (Balls that land outside of boundary are awarded 1 point)

ATHLETE ACTION AND POINTS AWARDED						
ATTEMPT	Misses Ball	Strikes Ball	Ball stops between 30M and 60M	Ball stops between 60M and 90M	Ball stops beyond 90M	TOTAL POINTS
1	0	1	2	3	4	
2	0	1	2	3	4	
3	0	1	2	3	4	
4	0	1	2	3	4	
5	0	1	2	3	4	
					TOTAL	

WOOD SHOT COMPETITION (Balls that land outside of boundary are awarded 1 point)

ATHLETE ACTION AND POINTS AWARDED						
ATTEMPT	Misses Ball	Strikes Ball	Ball stops between 60M and 90M	Ball stops between 90M and 120M	Ball stops beyond 120M	TOTAL POINTS
1	0	1	2	3	4	
2	0	1	2	3	4	
3	0	1	2	3	4	
4	0	1	2	3	4	
5	0	1	2	3	4	
					TOTAL	

TOTAL OF SKILL SCORES

SHORT PUTT	LONG PUTT	CHIP SHOT	PITCH SHOT	IRON SHOT	WOOD SHOT	FINAL ROUND