



Special Olympics
Italia

Regolamento di Golf

Il presente regolamento deve essere applicato in tutte le competizioni ufficiali di Special Olympics Italia

Non è consentito l'utilizzo del presente regolamento in competizioni non autorizzate da Special Olympics Italia o da Team Regionali Special Olympics.





INDICE

➤ SEZIONE A – EVENTI UFFICIALI	PAG.3
➤ SEZIONE B – REGOLE GENERALI E MODIFICHE	PAG.3
❖ PARTECIPAZIONE	PAG.3
❖ SUGGERIMENTI PER LE GARE DI ABILITA' INDIVIDUALI	PAG.3
❖ LIVELLO 1 – GARE DI ABILITA' INDIVIDUALI	PAG.4
○ PUTT CORTO	PAG.4
○ PUTT LUNGO	PAG.5
○ CHIP SHOT	PAG.7
○ TIRO DAL BUNKER	PAG.9
○ TIRO CON FERRO	PAG.10
○ TIRO CON LEGNO	PAG.11
➤ LIVELLO 2 – GARA INDIVIDUALE DI TIRO	PAG.13
➤ LIVELLO 3 – UNIFIED SPORT	PAG.15
➤ LIVELLO 4 – GARA INDIVIDUALE DI TIRO	PAG.18
➤ LIVELLO 5 – GARA INDIVIDUALE	PAG.20



GOLF

Il regolamento Special Olympics di Golf è valido per tutte le competizioni Special Olympics. Come programma sportivo internazionale, Special Olympics ha elaborato questo regolamento basandosi sulle *Regole del Golf* così come approvate dal Royal and Ancient Golf Club di St. Andrews (R&A), come da sito web:

<http://www.randa.org/index.cfm?cfid=8515034&cftoken=35758710&action=rules.home>.

Le regole del R&A o del National Governing Body (NGB) devono essere applicate, a meno che esse non siano in conflitto con il Regolamento Special Olympics per il Golf o con l'Articolo 1. In questi casi, dovrà essere applicato il Regolamento Special Olympics per il Golf.

SEZIONE A – EVENTI UFFICIALI

Il seguente è un elenco di eventi ufficiali disponibili nelle competizioni Special Olympics.

La gamma degli eventi è studiata per offrire opportunità di competizione per atleti di ogni abilità. I programmi gara potranno prevedere le seguenti specialità. È responsabilità degli allenatori studiare/procurare/trovare/selezionare l'allenamento e la specialità adatta a ogni atleta, sia per le sue capacità che per i suoi interessi.

1. Livello 1 – Gara di abilità individuali
2. Livello 2 – Gara di tiro alternato a squadre
3. Livello 3 – Sport unificato
4. Livello 4 – Gara individuale di tiro [9 buche]
5. Livello 5 – Gara individuale di tiro [18 buche]

SEZIONE B – REGOLE GENERALI E MODIFICHE

1. Partecipazione

Ogni programma deve stabilire dei criteri di eleggibilità per competere nei Livelli 2-5.

Un possibile standard di eleggibilità per un atleta è l'aver portato a termine una Competizione di abilità individuali con un punteggio totale di almeno 60 punti. Inoltre, l'atleta dovrebbe totalizzare 10 punti o più in almeno quattro delle sei abilità, con uno dei dieci punteggi realizzato nei tiri con ferri o legni. L'atleta dovrebbe inoltre raggiungere un minimo di 5 punti nelle due abilità il cui totale è minore di 10.

2. Suggerimenti la gara di abilità individuali.

- a) La sicurezza è la prima priorità.
- b) È consentito l'utilizzo di palline da golf colorate, così che più atleti possano mirare allo stesso bersaglio nello stesso momento.
- c) Se non si utilizzano palline di colore diverso, solo un atleta per volta può effettuare un tiro per la sicurezza dei nostri giudici.
- d) Se vengono utilizzate diverse aree di tiro, ci saranno atleti in tutte le postazioni che effettueranno tutti i 5 tiri mentre i giudici saranno in un posto sicuro.
- e) Dopo che tutti gli atleti avranno completato i loro tentativi, i giudici si sposteranno per segnare i punteggi e recuperare le palline.
- f) Ci sarà un giudice per ogni postazione (di tiro).



3. Livello 1 – Gare di abilità individuali.

La finalità delle Gare di abilità individuali è di permettere agli atleti di allenarsi e di completare le abilità di base del golf. Lo sviluppo di queste abilità chiave è propedeutico al Livello 2.

Al Livello 1 potranno essere totalizzati un massimo di 120 punti.

a. Putt corto

- 1) Finalità – Valutare l'abilità dell'atleta nel putt, concentrandosi sul putt corto.
- 2) Attrezzatura
 - a) Un putting green preferibilmente piatto con dei bersagli ben definiti;
 - b) un putter per ogni atleta;
 - c) cinque palline per ogni atleta;
 - d) un gessetto, che può essere utilizzato per segnare i bersagli circolari (cerchi target) attorno alla buca;
 - e) un pitch mark repairer.
- 3) Descrizione
 - a) Viene selezionata una buca bersaglio e vengono posizionati due cerchi attorno a essa. Il primo cerchio avrà il raggio di mezzo metro e il secondo avrà il raggio di un metro e mezzo dalla buca.
 - b) Gli atleti avranno a disposizione cinque tentativi di tiro, da un punto ben preciso, a due metri dalla buca.
 - c) Il putt corto dovrà svolgersi su un green dalla superficie il più possibile pianeggiante.
- 4) Punteggio
 - a) Gli atleti avranno a disposizione cinque tentativi per imbucare la pallina da una linea posta a due metri di distanza dalla buca, totalizzando punti a seconda della distanza di arresto della pallina.
 - b) Gli atleti totalizzeranno un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l'atleta riceve un punteggio pari a zero).
 - c) Viene assegnato un secondo punto se la pallina si ferma entro il cerchio del metro e mezzo.
 - d) Viene assegnato un terzo punto se la pallina si ferma nel cerchio del mezzo metro.
 - e) Se la pallina va in buca con un tiro, verranno assegnati quattro punti.
 - f) Lo score del putt corto sarà dato dalla somma dei cinque tiri.

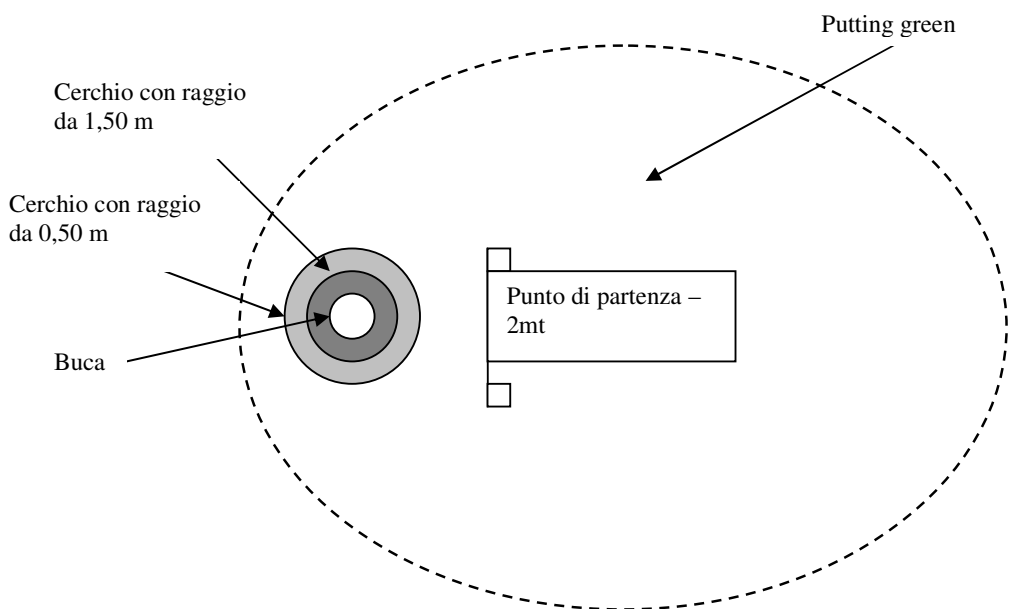


b. Putt lungo

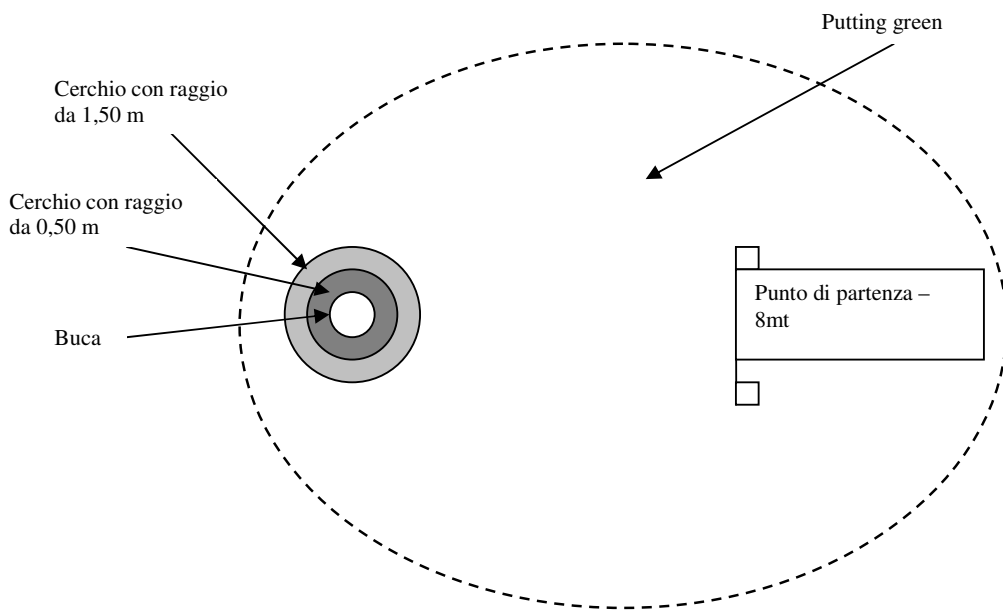
- 1) Finalità – Valutare la capacità dell’atleta nel putt, concentrandosi sul putt lungo.
- 2) Attrezzatura
 - a) un putter per ogni atleta;
 - b) Un putting green preferibilmente piatto con dei bersagli ben definiti;
 - c) un putter per ogni atleta;
 - d) cinque palline per ogni buca;
 - e) un gessetto, che può essere utilizzato per segnare i bersagli circolari (cerchi target) attorno alla buca;
 - f) un pitch mark repairer.
- 3) Descrizione
 - a) Viene selezionata una buca bersaglio e vengono posizionati due cerchi attorno ad essa. Il primo cerchio avrà il raggio di mezzo metro e il secondo avrà il raggio di un metro e mezzo dalla buca.
 - b) Gli atleti avranno a disposizione cinque tentativi di tiro, da un punto ben preciso, a otto metri dalla buca.
 - c) Il putt corto dovrà aver luogo su un green dalla superficie il più possibile pianeggiante. Nota: è consigliata una collinetta di tiro.
- 4) Punteggio
 - a) Gli atleti avranno a disposizione cinque tentativi per imbucare la pallina da una punto posto a otto metri di distanza dalla buca, totalizzando punti a seconda della distanza di arresto della pallina.
 - b) Gli atleti totalizzeranno un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l’atleta riceve un punteggio pari a zero).
 - c) Viene assegnato un secondo punto se la pallina si ferma entro il cerchio del metro e mezzo.
 - d) Viene assegnato un terzo punto se la pallina si ferma nel cerchio del mezzo metro.
 - e) Se la pallina va in buca con un tiro, verranno assegnati quattro punti.
 - f) Lo score del putt lungo sarà dato dalla somma dei cinque tiri.



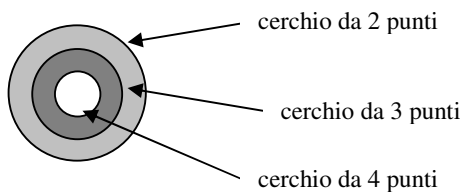
PUTT CORTO



PUTT LUNGO



LEGENDA



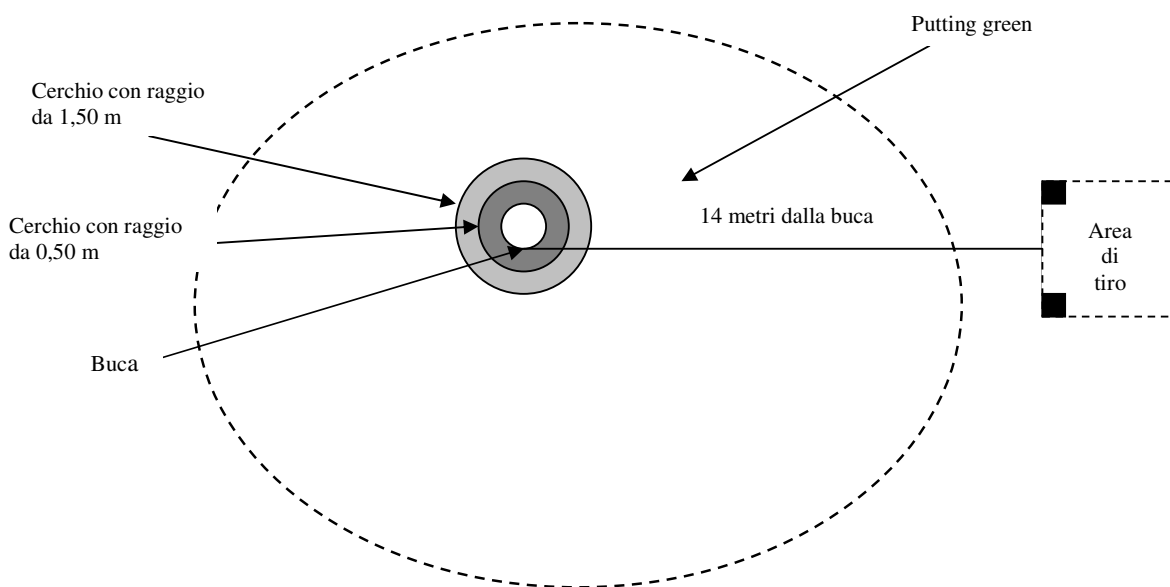


Chip shot

- 1) Finalità – Valutare la capacità dell’atleta nel chip shot da 14 metri dalla buca.
- 2) Attrezzatura
 - a) Un assortimento di ferri sia per destrimani che per mancini (Nota: legni e putters non sono ammessi per questa specialità);
 - b) cinque palline per ogni buca;
 - c) Un putting green preferibilmente regolare con una bandiera e buca come bersaglio
- 3) Descrizione
 - a) Viene preparata un’area di approccio che include un’area di tiro di 3 metri quadrati a 14 metri dalla buca. L’ area di approccio dovrebbe trovarsi a 2 metri dal bordo del green.
 - b) Verranno preparati un cerchio di 3 metri e uno di 6 attorno alla buca.
 - c) L’atleta viene istruito su come tirare la pallina verso la buca designata, cercando di farla arrivare il più vicino possibile alla buca.
- 4) Punteggio
 - a) L’atleta avrà a disposizione cinque tentativi per imbucare la pallina, totalizzando punti a seconda del punto di arresto della pallina.
 - b) L’atleta totalizzerà un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l’atleta riceve un punteggio pari a zero).
 - c) Viene assegnato un secondo punto se la pallina si ferma entro il diametro dei sei metri.
 - d) Viene assegnato un terzo punto se la pallina si ferma nel cerchio dei 3 metri.
 - e) Se la pallina va in buca con l’approccio, verranno assegnati quattro punti.
 - f) Lo score finale dell’approccio sarà dato dalla somma dei cinque tiri.



5) Diagramma (approccio)



c. Pitch shot

- 1) Finalità – Valutare la capacità dell'atleta nell'eseguire misurati pitch shot in aria nella giusta direzione verso un definito bersaglio circolare.
- 2) Attrezzatura
 - a) Un assortimento di ferri sia per destrimani che per mancini;
 - b) cinque palline per ogni postazione usata;
 - c) un'area di partenza, vernice o gesso, e un arbitro;
 - d) tubi e secchi per recuperare le palline nelle postazioni;
 - e) una bandierina segnalatrice e un tappetino di tiro (o una superficie artificiale)
 - f) uno striscione, un segnale o una rete alta 1 metro e lunga 5; possono essere utilizzati due pali di sostegno, alti 2 metri.
- 3) Descrizione
 - a) Un cerchio dal diametro di 12 metri sarà l'area di bersaglio.
 - b) La distanza tra l'area di tiro e la barriera alta 1 metro sarà di 5 metri.
 - c) La distanza tra la barriera alta 1 metro e l'area di bersaglio sarà di 5 metri.

Nota: la postazione di specialità dovrà essere situata in un'area delimitata per garantire un ambiente il più sicuro possibile. In caso contrario, ove una simile area non fosse disponibile, verrà chiaramente delimitata da corde e facilmente identificabile da volontari, spettatori e atleti.



4) Punteggio

- a) L'atleta avrà a disposizione 5 tentativi per colpire il bersaglio, guadagnando punti a seconda del punto di arresto della pallina.
- b) Gli atleti totalizzeranno un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l'atleta riceve un punteggio pari a zero).
- c) Un secondo punto verrà assegnato se la pallina supererà la barriera, tra i due pali.
- d) Un terzo punto verrà assegnato sia se la pallina atterrà all'interno del cerchio di 12 metri di diametro, rotolando poi fuori, sia se la pallina atterrà al di fuori del cerchio ma si fermerà al suo interno.



- e) Un quarto punto verrà assegnato se la pallina atterrà e si fermerà all'interno del cerchio di 12 metri di diametro.
- f) Lo score dell'approccio sarà dato dalla somma dei cinque tentativi.

e. Tiro dal bunker

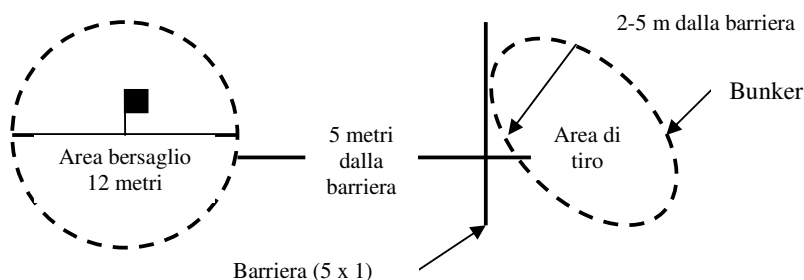
Questa specialità è considerata facoltativa e può essere inclusa in ISC a discrezione del programma.

- 1) Finalità – Valutare l'abilità dell'atleta nell'eseguire misurati tiri dal bunker in aria nella giusta direzione, verso un definito bersaglio circolare.
- 2) Attrezzatura
 - a) Un assortimento di ferri "aperti" (pitch, lob o sand wedge, o il ferro n°9) sia per destrimani che per mancini;
 - b) cinque palline da golf per ogni postazione utilizzata;
 - c) un'area di tiro delimitata in un bunker sabbioso;
 - d) tubi e secchi per recuperare le palline nelle postazioni;
 - e) una bandierina segnalatrice, un tappetino di tiro o una superficie artificiale coperta di sabbia; vernice, gesso o un marker nel bunker da cui tirare;
 - f) il bordo del bunker (face bunker) dev'essere almeno 1 metro alto e 5 metri largo; in caso contrario, dovrà essere eretto uno striscione, o una barriera, in modo che la pallina, dall'area di tiro del bunker, debba superare il metro di altezza.



3) Punteggio

- a) L'atleta avrà a disposizione 5 tentativi per colpire il bersaglio, guadagnando punti a seconda del punto di arresto della pallina;
- b) gli atleti totalizzeranno un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l'atleta riceve un punteggio pari a zero);
- c) un secondo punto è assegnato se la pallina supera la barriera o bunker face passa attraverso i due pali;
- d) un terzo punto verrà assegnato sia se la pallina atterrerà all'interno del cerchio di 12 metri di diametro, rotolando poi fuori, sia se la pallina atterrerà al di fuori del cerchio ma si fermerà al suo interno;
- e) un quarto punto viene assegnato se la pallina atterra nel cerchio dei 12 metri e si ferma al suo interno;
- f) Lo score del bunker shot sarà dato dalla somma dei 5 tentativi.



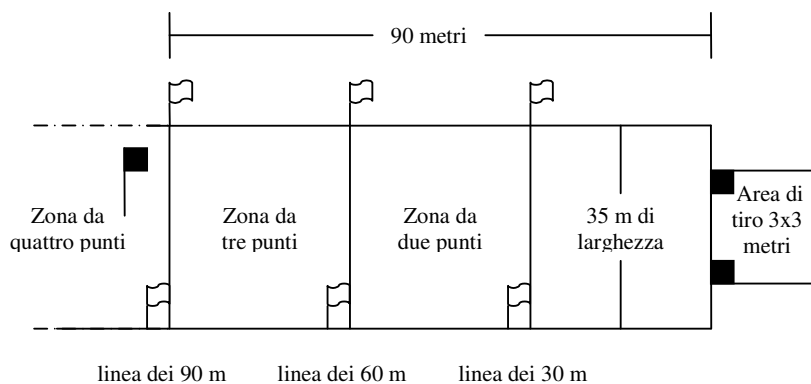
f. Tiro con ferro

- 1) Finalità – Valutare l'abilità dell'atleta nel tiro con il ferro sulla distanza in una determinata area di tiro.
- 2) Attrezzatura
 - a) Un assortimento di ferri sia per destrimani che per mancini;
 - b) un adeguato numero di palline per ogni atleta (è raccomandabile avere 5 palline per atleta in modo da non dover recuperare le palline);
 - c) vernice o gesso, e un marker per segnalare l'area di tiro e le linee di demarcazione (le corde da mezzo pollice possono essere sostituite per essere più visibili come linee di demarcazione);
 - d) un tappetino di tiro, tee, caschetti, una zona di sicurezza per gli arbitri e tubi o secchi per recuperare le palline (se necessario);
 - e) una bandierina di bersaglio e otto coni o altri marker ben visibili che identifichino la distanza delle postazioni;
 - f) gli atleti possono utilizzare un bastone ibrido o un rescue per un tiro con un ferro o con un legno, ma non entrambi.
- 3) Descrizione – L'atleta può scegliere di colpire la pallina dal tee, dal tappetino o dal terreno. Gli viene insegnato a tirare la pallina dall'area di tee verso una determinata bandierina nell'area di target, cercando di tenere la pallina nei limiti segnati dai marker e di raggiungere una distanza maggiore di 90 metri.



4) Punteggio

- a) L'atleta avrà a disposizione 5 tentativi per colpire il bersaglio, guadagnando punti a seconda del punto di arresto della pallina;
- b) gli atleti totalizzeranno un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l'atleta riceve un punteggio pari a zero);
- c) vengono assegnati due punti se la pallina si ferma tra la linea dei 30 metri e quella dei 60 metri all'interno delle linee di delimitazione da 35 metri;
- d) vengono assegnati tre punti se la pallina si ferma tra la linea dei 60 metri e quella dei 90 metri all'interno delle linee di delimitazione da 35 metri;



- e) vengono assegnati quattro punti se la pallina si ferma oltre la linea dei 90 metri all'interno delle linee di delimitazione da 35 metri;
- f) il punteggio dell'atleta per il tiro con il ferro sarà dato dalla somma dei cinque tentativi.

g. Tiro con legno

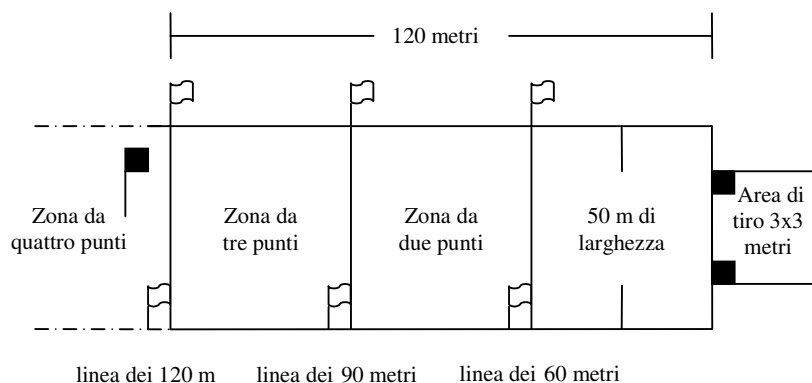
- 1) Finalità – Valutare l'abilità dell'atleta nel tiro con il legno sulla distanza in una determinata area di tiro.
- 2) Attrezzatura
 - a) Un assortimento di legni sia per destrimani che per mancini;
 - b) un adeguato numero di palline per ogni atleta (è raccomandabile avere 5 palline per atleta in modo da non dover recuperare le palline);
 - c) vernice o gesso, e un marker per segnalare l'area di tiro e le linee di demarcazione (le corde da mezzo pollice possono essere sostituite per essere più visibili come linee di demarcazione);
 - d) un tappetino di tiro, tee, caschetti, una zona di sicurezza per i segnapunti e secchi o tubi per recuperare le palline (se necessario);
 - e) una bandierina di bersaglio e otto coni o altri marker ben visibili che identifichino la distanza delle postazioni;
 - f) gli atleti possono utilizzare un bastone ibrido o un rescue per un tiro con un ferro o con un legno, ma non entrambi.



3) Descrizione – L'atleta potrà scegliere se se colpire la pallina sul tee, sul tappetino o sul terreno. All'atleta verrà insegnato come colpire la pallina dall'area del tee e indirizzarla verso una bandierina designata nell'area di tiro, cercando di tenere la pallina all'interno dei segnali di confine e raggiungendo una distanza maggiore di 120 metri.

3) Punteggio

- a) L'atleta avrà a disposizione 5 tentativi per colpire il bersaglio, guadagnando punti a seconda del punto di arresto della pallina;
- b) gli atleti totalizzeranno un punto per ogni pallina colpita (uno swing con un miss è considerato un tiro, e l'atleta riceve un punteggio pari a zero);
- c) vengono assegnati due punti se la pallina si ferma tra la linea dei 60 metri e quella dei 90 metri all'interno delle linee di delimitazione da 50 metri;
- d) vengono assegnati tre punti se la pallina si ferma tra la linea dei 90 metri e quella dei 120 metri all'interno delle linee di delimitazione da 50 metri;



- e) vengono assegnati quattro punti se la pallina si ferma oltre la linea dei 120 metri all'interno delle linee di delimitazione da 50 metri;
- f) il punteggio dell'atleta per il tiro con il legno sarà dato dalla somma dei cinque tentativi.



4. Livello 2 – Gara individuale di tiro.

[Già Partners team competition]

- a. Definizione di team: un team è costituito da un atleta con disabilità intellettiva e un atleta senza disabilità intellettiva (Partner).
- b. Finalità di questo Livello di Gioco.

- 1) Questo livello è concepito per dare al golfista Special Olympics un'opportunità di transizione dalle specialità individuali al gioco individuale e di progredire sotto la guida di un partner la cui abilità e conoscenza del golf è più avanzata rispetto a quella dell'atleta Special Olympics. Di conseguenza, questo livello non funziona come il tradizionale modello Sport Unificati dove ci si aspetta che i compagni di squadra abbiano le stesse capacità.
- 2) Il partner funge da guida, in modo che il golfista Special Olympics diventi autosufficiente sul campo da golf.
- 3) I golfisti devono essere capaci di camminare per tutto il percorso delle nove buche.

- c. Formula di gioco

- 1) La formula di gioco sarà la Regola 29 – 4 giocatori del Regolamento del Golf (tiro alternato): i giocatori si alternano al tiro da tee alterni, fino ad arrivare in buca.

Esempio: se il giocatore A tira dal tee di buche dispari, allora il giocatore B giocherà dal tee delle buche pari. Viene giocata solo una pallina per buca.

- d. Punteggio

- 1) Una volta che la pallina è in gioco in ogni buca, i giocatori si alterneranno tirando la pallina fino in buca, o fino a tirare 10 colpi. Nota: uno swing con un miss è considerato un tiro.
- 2) Se viene effettuato il 10° tiro senza andare in buca, alla squadra verrà assegnato un punteggio di 10x, e procederà alla buca successiva.
- 3) Punteggio (annotazione sui cartellini) – Agli atleti verrà insegnato come tenere il punteggio e, dove possibile nella gara, di fungere da segnapunti per il compagno di squadra. La Commissione sportiva può anche incaricare un volontario, un caddie o un partner di assolvere a questa funzione. Entrambi i giocatori della squadra saranno responsabili dell'annotazione del punteggio e della sua veridicità.

- e. Pareggi

- 1) I pareggi al primo posto verranno risolti nel modo seguente:
 - a) Delle squadre in parità al primo posto sarà dichiarata vincitrice quella con il minor numero di punteggi 10x.
 - b) Se un playoff non è fattibile, è consigliabile un confronto dei tabellini segnapunti. Ci sono molte opzioni per confrontarli, come si trova in USGA e nel Regolamento del Golf, Appendice I parte C: Condizioni di gara – come risolvere i pareggi. Si noti bene che il metodo che verrà utilizzato in caso di pareggio dovrà essere esplicitato nelle Condizioni di gara prima dell'inizio del torneo.



- 2) Tutti gli altri pareggi rimarranno tali ed entrambe le squadre riceveranno lo stesso premio.

f. Stipulated round

- 1) Uno stipulated round sarà di 9 buche.
- 2) A discrezione della Commissione del torneo un championship può essere disputato in 2, 3 o 4 round.

g. Scelta della sede del torneo

- 1) La scelta del campo da golf sarà a discrezione della Commissione del torneo.
- 2) La Commissione dovrà tenere in considerazione il grado di difficoltà e il suo impatto sulla gestione del torneo.

h. Allestimento del campo da golf

- 0) Il campo da golf sarà allestito a discrezione della Commissione del torneo. Essa è sollecitata a fornire postazioni a tee alterni su ogni buca per i giocatori Special Olympics adottando le seguenti linee guida:
 - a) evitare qualsiasi tiro che richieda al giocatore di percorrere una distanza superiore a 47 metri (50 yarde) su ostacoli naturali o di altro tipo, ovunque essi si trovino sul campo da golf;
 - b) creare buche che non eccedano le misure seguenti:
 - Par 3: 197 metri (150 yarde)
 - Par 4: 320 metri (350 yarde)
 - Par 5: 434 metri (475 yarde)
- 2) La Commissione del torneo dovrà definire i tee per le giocatrici.

i. Registrazione e classificazione

- 1) Ogni squadra dovrà registrarsi presentando i 6 punteggi più recenti per questa formula.
- 2) I punteggi devono essere accompagnati dal par del campo per ogni punteggio.
- 3) Tutti i punteggi devono essere ratificati dal Professionista, dal Segretario del Club o dal Direttore dell'associazione golfistica.
- 4) Se non può essere giocato un round di classificazione, la Commissione del torneo può utilizzare questi punteggi per stabilire le categorie per il torneo.
- 5) In casi che permettono i round di classificazione, la Commissione del torneo avrà la discrezionalità di definire le categorie in base alle informazioni a sua disposizione.

j. Attrezzatura

- 1) Ogni giocatore ha la responsabilità della propria attrezzatura, inclusi:
 - a) un set di bastoni (con almeno un legno, un ferro e un putter);
 - b) una sacca da golf;
 - c) palline da golf;
 - d) un pitch mark repairer.
- 2) La decisione di offrire l'uso di golf cart sarà a discrezione della Commissione del torneo. In ogni evento internazionale, ci si aspetta che gli atleti camminino lungo il percorso; un caso a parte per l'utilizzo di un golf cart durante una gara dei Giochi Mondiali potrebbe essere considerato con la presentazione di un certificato medico alla Commissione dei Giochi Mondiali.



5. Livello 3 – Unified Sport

- a. Definizione di squadra: una squadra dovrà includere un atleta Special Olympics e un pari atleta senza disabilità intellettiva (partner).
- b. Finalità di questo livello di gioco
 - 1) Questo livello è studiato per dare all'atleta Special Olympics l'opportunità di giocare in un format di squadra con un partner secondo il modello tradizionale di Sports Unified, dove i compagni di squadra hanno abilità simili.
 - 2) Questo livello di gioco è studiato per un tipo di gara alternativo per il giocatore capace di giocare al Livello 4.
 - 3) I giocatori dovrebbero essere capaci di giocare in modo indipendente e devono essere capaci di camminare per tutto il percorso delle 18 buche.
- c. Formula di gioco
 - 1) A discrezione della Commissione del torneo possono essere utilizzate 3 formule di gioco; se il torneo si gioca in 3 round, si consiglia di includere tutte e 3 le formule nel torneo.
 - a) Formula 1
 - i. Foursomes– Regola 29 del Regolamento del Golf (tiro alternato).
 - ii. I giocatori giocano alternandosi dai tee, fino ad arrivare in buca.
Esempio: se il giocatore A gioca dal tee delle buche dispari, allora il giocatore B giocherà dal tee delle buche pari. Viene giocata solo una pallina per buca.
 - b) Formula 2
 - i. Four ball stroke play – Regola 31 del Regolamento del Golf
 - ii. Ogni giocatore gioca la propria pallina, e il miglior punteggio dei due è il punteggio della buca.
Esempio: il giocatore A totalizza 5, e il giocatore B totalizza 6; il punteggio della squadra per la buca sarà 5.
 - c) Formula 3
 - i. Unione di due persone – Ogni giocatore gioca la sua pallina e il punteggio totale delle 2 palline sarà il punteggio della buca.
Esempio: il giocatore A totalizza 5, e il giocatore B totalizza 6; il punteggio della squadra per la buca sarà 11.
- d. Punteggio
 - 1) Formula 1
 - a) Una volta che la pallina è in gioco in ogni buca, i giocatori si alterneranno a colpire la pallina finché la pallina non va in buca o finché non sono stati fatti 10 tiri.
 - b) Se al 10° tiro la pallina non va in buca, la squadra totalizza il punteggio di 10x e prosegue alla buca successiva.



- 2) Formula 2 e Formula 3
 - a) Se al 10° tiro la pallina non va in buca, il giocatore totalizza il punteggio di 10x e prosegue alla buca successiva.
 - b) Solo il giocatore che raggiunge 10x si ferma, per quella buca; il compagno continuerà fino ad andare in buca o al 10° tiro senza andare in buca.
 - c) Punteggio (annotazione sui cartellini) – Agli atleti verrà insegnato come tenere il punteggio e, dove possibile nella gara, di fungere da segnapunti per il compagno di squadra. La Commissione sportiva può anche incaricare un volontario, un caddie o un partner di assolvere a questa funzione. Entrambi i giocatori della squadra saranno responsabili dell'annotazione del punteggio e della sua veridicità.
- e. Pareggi
 - 1) I pareggi al primo posto verranno risolti nel modo seguente:
 - a) Delle squadre in parità al primo posto sarà dichiarata vincitrice quella con il minor numero di punteggi 10x.
 - b) Se un playoff non è fattibile, è consigliabile un confronto dei (tabellini) segnapunti. Ci sono molte opzioni per confrontarli, come si trova in USGA e nel Regolamento del Golf, Appendice I parte C: Condizioni di gara – come risolvere i pareggi. Si noti bene che il metodo che verrà utilizzato in caso di pareggio dovrà essere esplicitato nelle Condizioni di gara prima dell'inizio del torneo.
 - 2) Tutti gli altri pareggi rimarranno tali ed entrambe le squadre riceveranno lo stesso premio.
- f. Stipulated round
 - 1) Uno stipulated round sarà di 18 buche.
 - 2) A discrezione della Commissione del torneo un championship può essere disputato in 2, 3 o 4 round.
 - 3) Per la gara di Team Aggregate tournament play la Commissione del torneo potrà a sua discrezione usare e definire uno stipulated round di 9 buche.
- g. Scelta della sede del torneo
 - 1) La scelta del campo da golf sarà a discrezione della Commissione del torneo.
 - 2) La Commissione dovrà tenere in considerazione il grado di difficoltà e il suo impatto sulla gestione del torneo.
- h. Allestimento del campo da golf
 - 1) Il campo da golf sarà allestito a discrezione della Commissione del torneo. Essa è sollecitata a fornire appropriate postazioni per i tee utilizzando dove possibile i tee già esistenti per mettere alla prova giocatori sul percorso appositamente progettato, considerando di:
 - a) evitare qualsiasi tiro che richieda al giocatore di percorrere una distanza superiore a 140 metri (150 yarde) su ostacoli naturali o di altro tipo, ovunque essi si trovino sul campo da golf;
 - b) ove possibile, utilizzare le postazioni di tee già esistenti che non eccedano le seguenti distanze consigliate:
 - Par 3: 160 metri (175 yarde)
 - Par 4: 366 metri (400 yarde)
 - Par 5: 480 metri (525 yarde)
 - 2) La Commissione del torneo dovrà definire tee distinti per le giocatrici.



i. Registrazione e classificazione

- 1) L'handicap di ogni giocatore non dovrà superare 35.
- 2) La differenza tra gli handicap dei giocatori di una squadra non dovrà superare 10.
- 3) In caso in cui la differenza fra i giocatori di una squadra sia maggiore di 10, la squadra dovrà essere classificata secondo un differenziale standard di 10 applicato al più basso dei due handicap.
Esempio: il giocatore A ha un handicap di 10 e il giocatore B un handicap di 35; in funzione della classificazione, la commissione del torneo dovrà applicare il differenziale dei 10 tiri e considerare il giocatore B come se avesse un handicap di 20.
- 4) Questi handicap sono utilizzati solamente nei processi di classificazione e non sono applicati nei processi di assegnazione del punteggio nei play del torneo.
- 5) Ogni giocatore si iscriverà presentando un handicap ratificato o il suo punteggio più recente sulle 18 buche.
 - a) I punteggi devono essere accompagnati dal par per il percorso per ogni punteggio.
 - b) Tutti i punteggi devono essere ratificati dal Professionista, dal Segretario del Club o dal Direttore dell'associazione golfistica.
- 6) Se non può essere giocato un round di classificazione, la Commissione del torneo può utilizzare questi punteggi per stabilire le categorie per il torneo.
- 7) In casi che permettono i round di classificazione, la Commissione del torneo avrà la discrezionalità di definire le categorie in base alle informazioni a sua disposizione.

j. Attrezzatura

- 1) Ogni giocatore ha la responsabilità della propria attrezzatura, inclusi:
 - a) un set di bastoni (con almeno un legno, un ferro e un putter);
 - b) una sacca da golf;
 - c) palline da golf;
 - d) un pitch mark repairer.



6. Livello 4 – Gara individuale di tiro

- a. Finalità di questo livello di gioco
 - 1) Questo livello è concepito per venire incontro alle necessità del golfista Special Olympics che vuole giocare individualmente in un torneo dove lo stipulated round è di 9 buche.
 - 2) Il giocatore dovrà essere in grado di giocare in modo autonomo e deve essere in grado di camminare per tutto il percorso delle 9 buche.
- b. Formula di gioco
 - 1) La formula di gioco sarà la stroke play competition
- c. Punteggio
 - 1) Se al 10° tiro la pallina non va in buca, il giocatore totalizza il punteggio di 10x e prosegue alla buca successiva.
 - 2) Punteggio (annotazione sui cartellini) – Agli atleti verrà insegnato come tenere il punteggio e, dove possibile nella gara, di fungere da segnapunti per il compagno di squadra. La Commissione sportiva può anche incaricare un volontario, un caddie o un partner di assolvere a questa funzione. Entrambi i giocatori della squadra saranno responsabili dell'annotazione del punteggio e della sua veridicità.
- b. Pareggi
 - 0) I pareggi al primo posto verranno risolti nel modo seguente:
 - a) dei giocatori in parità al primo posto sarà dichiarato vincitore quello con il minor numero di punteggi 10x;
 - b) se un playoff non è fattibile, è consigliabile un confronto dei tabellini segnapunti. Ci sono molte opzioni per confrontarli, come si trova in USGA e nel Regolamento del Golf, Appendice I parte C: Condizioni di gara – come risolvere i pareggi. Si noti bene che il metodo che verrà utilizzato in caso di pareggio dovrà essere esplicitato nelle Condizioni di gara prima dell'inizio del torneo
 - 2) Tutti gli altri pareggi rimarranno tali ed entrambi i giocatori riceveranno lo stesso premio.
- e. Stipulated round
 - 1) Uno stipulated round sarà di 9 buche.
 - 2) A discrezione della Commissione del torneo un championship può essere disputato in 2, 3 o 4 round.
- f. Scelta della sede del torneo
 - 1) La scelta del campo da golf sarà a discrezione della Commissione del torneo
 - 2) La Commissione dovrà tenere in considerazione il grado di difficoltà e il suo impatto sulla gestione del torneo



f. Allestimento del campo da golf

- 1) Il campo da golf sarà allestito a discrezione della Commissione del torneo. Essa è sollecitata a fornire appropriate postazioni per i tee di ogni buca per il golfista Special Olympics adottando le seguenti linee guida:
 - a) evitare qualsiasi tiro che richieda al giocatore di percorrere una distanza superiore a 47 metri (50 yarde) su ostacoli naturali o di altro tipo, ovunque essi si trovino sul campo da golf;
 - b) creare buche che non eccedano le misure seguenti:
 - Par 3: 197 metri (150 yarde)
 - Par 4: 320 metri (350 yarde)
 - Par 5: 434 metri (475 yarde)
- 2) La Commissione del torneo dovrà definire i tee per le giocatrici.

h. Registrazione e classificazione

- 1) Ogni giocatore si iscriverà presentando un handicap ratificato o i suoi 6 punteggi più recenti sulle 9 buche.
- 2) I punteggi devono essere accompagnati dal par per il percorso per ogni punteggio.
- 3) Tutti i punteggi devono essere ratificati dal Professionista, dal Segretario del Club o dal Direttore dell'associazione golfistica.
- 4) Se non può essere giocato un round di classificazione, la Commissione del torneo può utilizzare questi punteggi per stabilire le categorie per il torneo.
- 5) In casi che permettono i round di classificazione, la Commissione del torneo avrà la discrezionalità di definire le categorie in base alle informazioni a sua disposizione.

i. Attrezzatura

- 1) Ogni giocatore ha la responsabilità della propria attrezzatura, inclusi:
 - a) un set di bastoni (con almeno un legno, un ferro e un putter);
 - b) una sacca da golf;
 - c) palline da golf;
 - d) un pitch mark repairer.

- j. La decisione di offrire l'uso di golf cart sarà a discrezione della Commissione del torneo. In ogni evento internazionale, ci si aspetta che gli atleti camminino lungo il percorso; un caso a parte per l'utilizzo di un golf cart durante una gara dei Giochi Mondiali potrebbe essere considerato con la presentazione di un certificato medico alla Commissione dei Giochi Mondiali.



7. Livello 5 – Gara individuale

- a. Finalità di questo livello di gioco
 - 1) Questo livello è concepito per venire incontro alle necessità del golfista Special Olympics che vuole giocare individualmente in un torneo dove lo stipulated round è di 18 buche.
 - 2) Questo livello metterà alla prova il golfista su un percorso con poche, eventuali, modifiche.
 - 3) Il giocatore dovrà essere in grado di giocare in modo autonomo e deve essere in grado di camminare per tutto il percorso delle 9 buche.
- b. Formula di gioco
 - 1) La formula di gioco sarà la stroke play competition.
- c. Punteggi
 - 1) Se il al 10° tiro la pallina non va in buca, il giocatore totalizza il punteggio di 10x e prosegue alla buca successiva;
 - 2) Punteggio (annotazione sui cartellini) – Agli atleti verrà insegnato come tenere il punteggio e, dove possibile nella gara, di fungere da segnapunti per un compagno di squadra. La Commissione sportiva può anche incaricare un volontario, un caddie o un partner di assolvere a questa funzione. Il giocatore sarà responsabile dell’annotazione del punteggio e della sua veridicità.
 - 3) I tornei possono essere giocati nella formula ad handicap o a punteggio lordo.
- d. Pareggi
 - 1) I pareggi al primo posto verranno risolti nel modo seguente:
 - a) dei giocatori in parità al primo posto sarà dichiarato vincitore quello con il minor numero di punteggi 10x;
 - b) se un playoff non è fattibile, è consigliabile un confronto dei (tabellini) segnapunti. Ci sono molte opzioni per confrontarli, come si trova in USGA e nel Regolamento del Golf, Appendice I parte C: Condizioni di gara – come risolvere i pareggi. Si noti bene che il metodo che verrà utilizzato in caso di pareggio dovrà essere esplicitato nelle Condizioni di gara prima dell’inizio del torneo.
 - 2) Tutti gli altri pareggi rimarranno tali e tutti i giocatori riceveranno lo stesso premio.
- e. Stipulated round
 - 1) Uno stipulated round sarà di 18 buche;
 - 2) A discrezione della Commissione del torneo un championship può essere disputato in 2, 3 o 4 round.
- f. Scelta della sede del torneo
 - 1) La scelta del campo da golf sarà a discrezione della Commissione del torneo.
 - 2) La Commissione dovrà tenere in considerazione il grado di difficoltà e il suo impatto sulla gestione del torneo.



g. Allestimento del campo da golf

- 1) Il campo da golf sarà allestito a discrezione della Commissione del torneo. Essa è sollecitata a fornire appropriate postazioni per i tee di ogni buca dove possibile, per mettere alla prova i giocatori così come prevede il percorso, adottando le seguenti linee guida:
 - a) evitare qualsiasi tiro che richieda al giocatore di percorrere una distanza superiore a 140 metri (150 yarde) su ostacoli naturali o di altro tipo;
 - b) le buche possono essere giocate da postazioni tee già esistenti, che non eccedano le misure seguenti:
 - Par 3: 160 metri (175 yarde)
 - Par 4: 366 metri (400 yarde)
 - Par 5: 480 metri (525 yarde)
- 2) La Commissione del torneo dovrà definire i tee per le giocatrici.

h. Registrazione e classificazione

- 1) Ogni giocatore si iscriverà presentando un handicap ratificato o i suoi 6 punteggi più recenti sulle 18 buche
- 2) I punteggi devono essere accompagnati dal par per il percorso per ogni punteggio.
- 3) Tutti i punteggi devono essere ratificati dal Professionista, dal Segretario del Club o dal Direttore dell'associazione golfistica.
- 4) Se non può essere giocato un round di classificazione, la Commissione del torneo può utilizzare questi punteggi per stabilire le categorie per il torneo;
- 5) In casi che permettono i round di classificazione, la Commissione del torneo avrà la discrezionalità di definire le categorie in base alle informazioni a sua disposizione.

i. Attrezzatura

- 1) Ogni giocatore ha la responsabilità della propria attrezzatura, inclusi:
 - a) un set di bastoni (con almeno un legno, un ferro e un putter);
 - b) una sacca da golf;
 - c) palline da golf;
 - d) un pitch mark repairer.

- j. La decisione di offrire l'uso di golf cart sarà a discrezione della Commissione del torneo. In ogni evento internazionale, ci si aspetta che gli atleti camminino lungo il percorso; un caso a parte per l'utilizzo di un golf cart durante una gara dei Giochi Mondiali potrebbe essere considerato con la presentazione di un certificato medico alla Commissione dei Giochi Mondiali.