



Гольф

Спортивные правила

Special Olympics
Russia



ОГЛАВЛЕНИЕ РАЗДЕЛА

1. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА	84
1.1 ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ.....	84
ОБЩИЕ ПРАВИЛА И ИХ МОДИФИКАЦИИ	84
1.2 Критерии допуска	84
1.3 Медленная игра	85
1.4 Одежда	85
1.5 Кэдди	85
1.6 Снаряжение.....	86
2. УРОВЕНЬ 1 – ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ В НАВЫКАХ	86
2.1 Цель	86
2.2 Важное замечание	86
2.3 Короткий пат (максимально – 20 очков).....	86
2.4 Длинный пат (максимально – 20 очков)	87
2.5 Удар «Чип» (максимально – 20 очков)	88
2.6 Удар «Питч» (максимально – 20 очков).....	89
2.7 Удар из бункера (максимально – 20 очков)	90
2.8 Удар «железом» (максимально – 20 очков)	91
2.9 Удар «деревом» (максимально – 20 очков).....	92
3. УРОВЕНЬ 2 – СОРЕВНОВАНИЯ ЮНИФАЙД КОМАНД (9 ЛУНОК)	93
3.1 Определение команды.....	93
3.2 Цель данного уровня игры.....	93
3.3 Форма игры	93
3.4 Подсчёт очков	93
3.5 Ничьи	93
3.6 Продолжительность раунда.....	94
3.7 Выбор игрового пространства.....	94
3.8 Структура игровой дистанции	94
3.9 Регистрация и дивизионирование	94
4. УРОВЕНЬ 3 – СОРЕВНОВАНИЯ ЮНИФАЙД КОМАНД (18 ЛУНОК)	95
4.1 Определение команды.....	95
4.2 Цель данного уровня игры.....	95
4.3 Форма игры	95
4.4 Подсчёт очков	95
4.5 Регистрация и дивизионирование	95
5. УРОВЕНЬ 4 – ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (9 ЛУНОК)	96
5.1 Цель данного уровня игры.....	96
5.2 Форма игры	96
5.3 Подсчёт очков	96
5.4 Ничьи	96
5.5 Продолжительность раунда.....	96
5.6 Выбор игрового пространства.....	96
5.7 Структура игровой дистанции	96
5.8 Регистрация и дивизионирование	97
6. УРОВЕНЬ 5 – ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (18 ЛУНОК)	97
6.1 Цель данного уровня игры.....	97

1. ОСНОВОПОЛАГАЮЩИЕ ПРАВИЛА

Соревнования по гольфу проводятся согласно Официальным Спортивным правилам Специальной Олимпиады. Как международная спортивная программа СОИ создала эти правила на основе Правил гольфа, одобренных Королевским и Древним Гольф клубом Св. Андрея, которые находятся на <http://www.randa.org/>

Правила национального руководящего органа будут применяться постольку, поскольку они не противоречат Правилам Специальной Олимпиады по гольфу или Ст.1. В случае конфликта верховенство принадлежит правилам Специальной Олимпиады. Дополнительные разъяснения, касающиеся атлетов с различными поражениями (например, с проблемами зрения, колясочниками и т.п., можно найти на сайте R&A of USGA. Для информации относительно Кодекса поведения, Стандартов тренировок, Требований медицинского обеспечения и безопасности, Критериев допуска к соревнованиям более высокого уровня, Юнифайд спорта обращайтесь к Статье 1, <http://media.specialolympics.org/resources/sports-essentials/general/Sports-Rules-Article-1.pdf>

ОФИЦИАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ

Набор соревнований предусматривает предоставление соревновательных возможностей для атлетов всех уровней способностей. Программы сами могут выбирать для себя соревнования и, при необходимости, определять порядок их проведения. Обязанность тренеров – подбирать режим тренировок и соревнования, соответствующие интересам и способностям атлетов.

1.1 Перечень официальных соревнований по гольфу в Специальной Олимпиаде:

- 1.1.1 Уровень 1 – Индивидуальные соревнования в навыках
- 1.1.2 Уровень 2 – Соревнования Юнифайд команд (9 лунок)
- 1.1.3 Уровень 3 – Соревнования Юнифайд команд (18 лунок)
- 1.1.4 Уровень 4 – Индивидуальные соревнования (9 лунок)
- 1.1.5 Уровень 5 – Индивидуальные соревнования (18 лунок)

ОБЩИЕ ПРАВИЛА И ИХ МОДИФИКАЦИИ

1.2 Критерии допуска

- 1.2.1 Для соревнований и перехода от уровня к уровню следует соблюдать следующие критерии:
- 1.2.2 Стандартное требование для атлетов и партнёров: пройти соревнования в индивидуальных навыках, набрав не менее 60 очков. Кроме того, атлет должен набрать 10 или больше очков в четырёх из шести тестируемых приёмов, причём одна из четырёх оценок 10 должна быть за удар «деревом» или «железом». Атлет должен также набрать не менее пяти очков в двух оставшихся приёмах. Если атлет наберёт больше 100 очков в индивидуальных тестах (не считая удара из бункера), ему следует соревноваться по Уровню 2.
- 1.2.3 Рекомендуемые средние результаты:
 - 1.2.3.1 Для перехода к более высокому уровню атлеты должны показать следующие средние результаты:
 - 1.2.3.1.1 От Уровня 2 к Уровню 3 = 120 или менее (командный результат)

- 1.2.3.1.2 От уровня 2 к Уровню 4 = 70 или менее (только результат атлета)
- 1.2.3.1.3 От Уровня 3 к Уровню 4 = 70 или менее (только результат атлета)
- 1.2.3.1.4 От Уровня 3 к Уровню 5 = 120 или менее (только результат атлета)
- 1.2.3.1.5 От Уровня 4 к Уровню 5 = 120 или менее (только результат атлета)
- 1.2.4 Максимальные средние результаты
 - 1.2.4.1 Ниже приводятся максимально допустимые результаты атлетов для каждого уровня соревнований. Результаты, не соответствующие этим критериям ведут к дисквалификации.
 - 1.2.4.1.1 Уровень 2 – 75 или меньше
 - 1.2.4.1.2 Уровень 3 – 120 или меньше (18 лунок)
 - 1.2.4.1.3 Уровень 4 – 70 или меньше
 - 1.2.4.1.4 Уровень 5 – 120 или меньше
 - 1.2.4.2 При предоставлении карточек результатов соревнований для решения вопроса о переводе на более высокий уровень атлетов/команд и проверки соблюдения максимальных результатов, имейте в виду, что результаты прохождения контрольных дистанций или дистанций с Пар 3 не должны подаваться.
 - 1.2.4.3 Тележки для игроков
 - 1.2.4.3.1 Решение о предоставлении тележек для передвижения принимается Комитетом соревнований.
 - 1.2.4.3.2 На любом соревновании атлеты должны идти пешком. Вопрос о предоставлении механической тележки может рассматриваться только предоставлении медицинского сертификата подтверждения необходимости не позже момента регистрации.

1.3 Медленная игра

- 1.3.1 В целях предотвращения излишне медленной игры Комитет может в регламенте соревнований (Правило 33-1) установить временные рамки, включая время прохождения раунда, лунки или удара.

1.4 Одежда

- 1.4.1 Игроки всех Уровней должны носить одежду для гольфа в соответствии с требованиями Комитета соревнований.

1.5 Кэдди

- 1.5.1 Игрокам Уровней 4 и 5 настоятельно рекомендуется иметь на соревнованиях своих кэдди.
- 1.5.2 Согласно правилам Американской ассоциации гольфа кэдди – это «тот, кто согласно правилам оказывает игроку помощь, которая может включать несение клюшек игрока во время игры».
- 1.5.3 Если вы не привозите своего кэдди, его должен предоставить Комитет соревнований.
- 1.5.4 Для атлетов, переходящих с Уровней 2 и 3, рекомендуется использование в качестве кэдди их Юнифайд партнёров, поскольку они уже знают, как играют их атлеты.
- 1.5.5 На турнирах и соревнованиях в качестве кэдди могут выступать тренеры атлетов, однако они должны понимать, что при этом теряют привилегии тренеров (например, право подавать протест).
- 1.5.6 На Уровнях 2 и 3 кэдди не используются. Их обязанности, включая советы

атлету, выбор клюшки, рекомендации по прохождению дистанции, ведение карточки счёта и соблюдение этикета берут на себя их партнёры.

1.6 **Снаряжение**

Каждый игрок должен быть со своим снаряжением, включая:

- 1.6.1 Набор клюшек (Не менее 14-и)
- 1.6.2 Сумку для клюшек
- 1.6.3 Мячи
- 1.6.4 Стартовые колышки
- 1.6.5 Инструмент для восстановления дёрна (не нужен на Уровне 1)
- 1.6.6 Средство метить мячи (не нужно на Уровне 1)

2. УРОВЕНЬ 1 – ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ В НАВЫКАХ

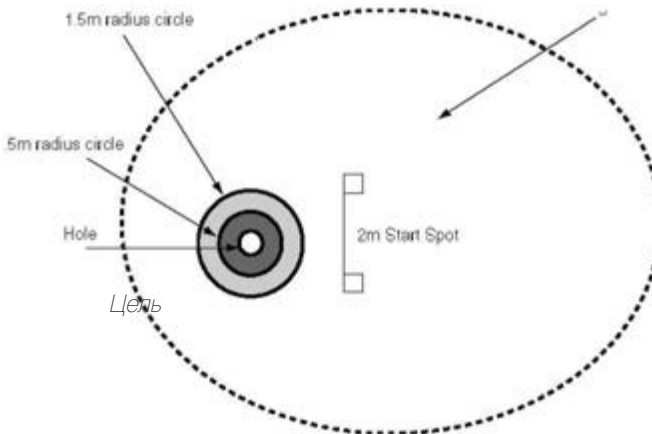
2.1 **Цель**

2.1.1 Цель индивидуальных соревнований в навыках – дать атлетам возможность тренироваться и соревноваться в базовых навыках игры в гольф. Совершенствование этих ключевых навыков необходимо для перехода на Уровни 2-5. Максимальная сумма очков на Уровне 1 может быть 140, если включаются удары из бункера. Образец карточки счёта для индивидуальных соревнований в навыках находится в Приложении к Правилам гольфа.

2.2 **Важное замечание**

2.2.1 Для упражнений: короткий пат, длинный пат, удар «чип», удар «питч», удар из бункера – прежде чем выполнять очередную попытку, уберите ранее пущенный мяч, чтобы устранить возможную помеху.

2.3 **Короткий пат (максимум 20 очков)**



2.3.1 Определить способность атлета попасть в лунку с короткой дистанции.

2.3.2 Оборудование

2.3.2.1 Стандартная площадка «грин» с отмеченной целью – лункой.

2.3.2.2 Пять мячей.

2.3.2.3 Можно пользоваться средством для разметки кругов вокруг лунки и линии удара.

2.3.3 Описание

2.3.3.1 Вокруг лунки обвести два круга – первый радиусом 0,5 м, второй – 1,5 м.
 2.3.3.2 Атлету даётся пять попыток для удара с линии, проведённой в двух метрах от лунки.

2.3.3.3 Короткий пат производится на грине с максимально плоской поверхностью.

2.3.4 Подсчёт очков

2.3.4.1 У атлета будет пять попыток, чтобы послать мяч в лунку с расстояния 2 метра. Очки даются в зависимости от места, где остановится мяч.

2.3.4.2 За удар по мячу даётся одно очко (замах и промах по мячу считаются одной попыткой, оценка – ноль).

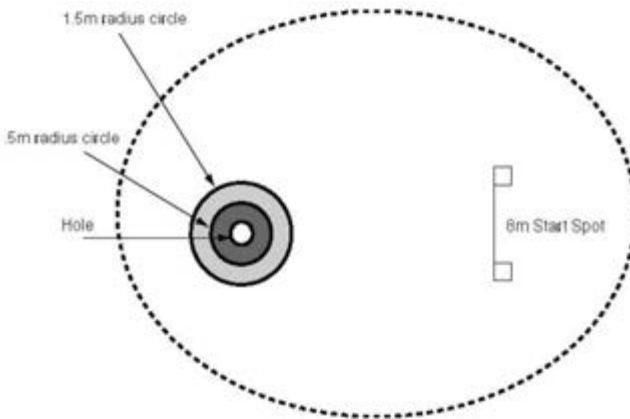
2.3.4.3 Второе очко даётся, если мяч остановится на линии 1,5 метра или внутри этого круга.

2.3.4.4 Третье очко, если мяч остановится на линии или в круге 0,5 метра.
 Если мяч падает в лунку, даётся 4 очка.

2.3.4.5 Общий результат – сумма всех пяти попыток.

2.4 Длинный пат (максимум 20 очков)

Грин для пата



2.4.1 Цель

2.4.1.1 Определить способность атлета попасть в лунку с длинной дистанции.

2.4.2 Оборудование

2.4.2.1 Стандартный грин с отмеченной лункой.

2.4.2.2 Пять мячей.

2.4.2.3 Средство для разметки кругов вокруг лунки.

2.4.3 Описание

2.4.3.1 Вокруг выбранной лунки обводятся два круга – первый радиусом 0,5 м, второй – 1,5 м.

2.4.3.2 У атлета будет пять попыток с расстояния 8 метров от лунки.

2.4.3.3 Длинный пат следует проводить на возможно более плоском грине. Рекомендуется делать пат вверх по склону.

2.4.4 Подсчёт очков

2.4.4.1 У атлета пять попыток. Очки даются в зависимости от места остановки мяча.

2.4.4.2 За удар по мячу даётся одно очко (если сделан замах и промах по мячу, – это одна попытка и счёт ноль)

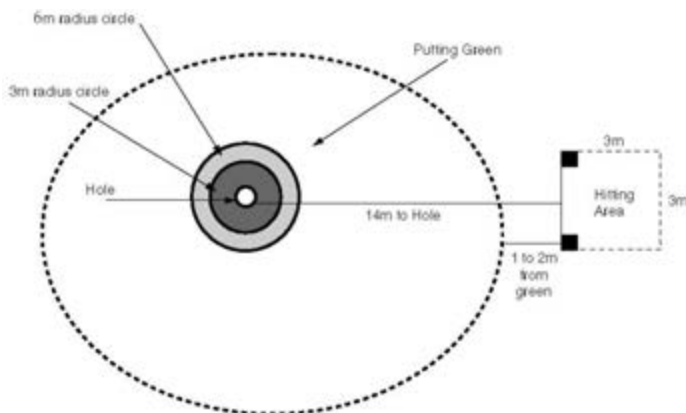
2.4.4.3 Второе очко, если мяч на линии или в круге 1,5 метра.

2.4.4.4 Третье очко, если мяч на линии или в круге 0,5 метра.

2.4.4.5 Если мяч попал в лунку – четыре очка.

2.4.4.6 Общий результат – сумма всех пяти попыток.

2.5 «Чип» – удар из-за пределов грина (максимум 20 очков)



2.5.1 Цель

2.5.1.1 Определить способность атлета выполнить точный удар с расстояния 14 м от лунки. В этом упражнении нельзя пользоваться «деревом» (клюшка с деревянной головкой) и паттером.

2.5.2 Снаряжение

2.5.2.1 Достаточное количество мячей (рекомендуется по 5 мячей на игрока).

2.5.2.2 Грин с ясно видимым флагом в лунке.

2.5.3 Описание

2.5.3.1 Зона удара это квадрат 3 на 3 метра, расположенный в двух метрах от границы грина. Расстояние от передней стороны квадрата до лунки 14 метров.

2.5.3.2 Круги радиусом 3 м и 6 м размечаются вокруг лунки.

2.5.3.3 Размеченная зона удара 3 на 3 метра, мел.

2.5.3.4 Атлету даётся команда нанести удар по мячу так, чтобы послать его как можно ближе к лунке.

2.5.4 Подсчёт очков

2.5.4.1 Атлет имеет пять попыток, очки за которые даются в зависимости от расстояния от лунки, где остановился мяч.

2.5.4.2 Одно очко за удар по мячу (замах и промах по мячу считается одной попыткой, оценка 0 очков).

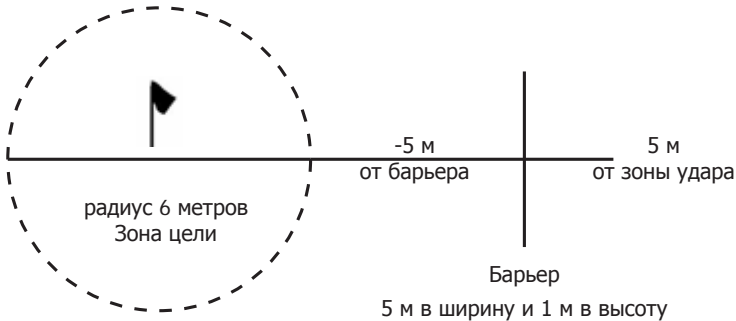
2.5.4.3 Второе очко даётся, если мяч остановился в пределах круга радиусом 6 метров.

2.5.4.4 Третье очко – за мяч остановившийся в круге радиусом 3 метра.

2.5.4.5 Четвёртое очко – за мяч, упавший в лунку.

2.5.4.6 Итоговый результат – сумма очков за все пять попыток.

2.6 «Питч» – удар через барьер (максимум 20 очков)



2.6.1 Цель

2.6.1.1 Определить способность атлета сделать нацеленный удар по воздуху в направлении круговой зоны цели.

2.6.2 Снаряжение

2.6.2.1 Достаточное количество мячей (рекомендуется по пять мячей на атлета).

2.6.2.2 Размеченная краской/мелом/конусами зона удара.

2.6.2.3 Инструмент для сбора мячей.

2.6.2.4 Флаг, обозначающий цель в центре мата или другого покрытия.

2.6.2.5 Баннер, сеть или барьер высотой 1 м и шириной 5 м. Два двухметровых шеста по бокам барьера.

2.6.3 Описание

2.6.3.1 Зона цели – круг диаметром 6 метров.

2.6.3.2 Расстояние от зону удара до барьера 5 метров.

2.6.3.3 Расстояние от барьера до границы зоны цели 45 метров.

2.6.3.4 У атлета пять попыток, чтобы послать мяч через барьер в зону цели.

2.6.3.5 Примечание: Место проведения теста должно быть выбрано с учётом требований безопасности. В общедоступном месте его следует огородить верёвками, чтобы ограничить доступ волонтеров, зрителей, других атлетов.

2.6.4 Scoring

2.6.4.1 У атлета пять попыток. Оценка зависит от места остановки мяча в зоне цели.

2.6.4.2 За попадание по мячу одно очко(замах и промах по мячу считается одной попыткой, оценка 0 очков).

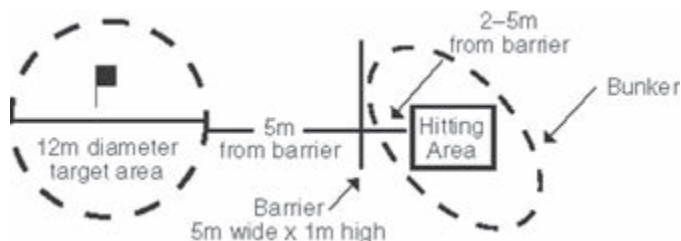
2.6.4.3 Второе очко, если мяч пролетает над барьером и между шестами.

2.6.4.4 Третье очко если мяч приземляется внутри круга радиусом 12 м и выкатывается из него или приземляется за пределами круга, но вкатывается туда и останавливается.

2.6.4.5 Четвёртое очко, если мяч приземляется в пределах круга радиусом 12 метров и остаётся там.

2.6.4.6 Итоговый результат – сумма очков за все пять попыток.

2.7 Удар из бункера (максимум 20 очков)



2.7.1 Факультативный тест

2.7.1.1 Этот тест не является обязательным и может быть включён в соревнования по усмотрению организаторов.

2.7.2 Цель

2.7.2.1 Определить способность атлета нанести нацеленный удар по воздуху из бункера в намеченную зону в виде круга.

2.7.3 Снаряжение

2.7.3.1 Достаточное количество мячей (рекомендуем по пять на атлета).

2.7.3.2 Выделенная в бункере или искусственно сделанная из песка зона удара, краска, мел для разметки.

2.7.3.3 Инструмент для сбора мячей.

2.7.3.4 Флаг, показывающий цель, зона в бункере или его модели, откуда будет наноситься удар.

2.7.3.5 Край бункера должен быть не менее 1-го метра в высоты и пяти метров в ширину. Если бункера нет, сделать его имитацию – барьер и ограничить его по краям двумя шестами, чтобы показать полосу, в которую должен пролететь мяч, вылетая из бункера.

2.7.4 Описание

2.7.4.1 Зона цели – круг диаметром 6 метров.

2.7.4.2 Расстояние от зоны удара в модели бункера до барьера или до верхней границы реального бункера пять метров.

2.7.4.3 Расстояние от барьера или границы бункера до края зоны цели пять метров.

2.7.4.4 У атлета пять попыток, чтобы выбить мяч из песка и послать его в зону цели.

2.7.4.5 Примечание: Место проведения теста должно быть выбрано с учётом требований безопасности. В общедоступном месте его следует огородить верёвками, чтобы ограничить доступ волонтеров, зрителей, других атлетов.

2.7.5 Подсчёт очков

2.7.5.1 У атлета пять попыток, оцениваемых в зависимости от того, где приземлится мяч.

2.7.5.2 Атлет получает одно очко, если он попал по мячу (Замах и удар мимо мяча или «зарывание мяча» считаются попыткой с оценкой = 0).

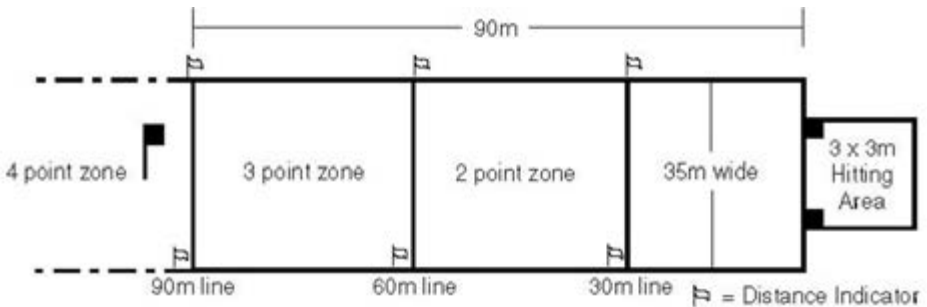
2.7.5.3 Второе очко, если мяч перелетает через барьер между шестами.

2.7.5.4 Третье очко, если мяч упал в пределах круга, но выкатился, или упал за пределами круга, но вкатился в круг и остановился там.

2.7.5.5 Четвёртое очко, если приземляется в пределах круга и останавливается там.

2.7.5.6 Итоговый результат – сумма очков за все пять попыток.

2.8 Удар «железом» (максимум 20 очков)



2.8.1 Цель: определить способность атлета наносить удар на дальность «железом» т.е. клюшкой с металлической головкой в пределах коридора.

4.8.2 Снаряжение

4.8.2.1 Достаточное количество мячей (по пять на атлета).

4.8.2.2 Средства разметки зоны удара и границ контрольной полосы (краска, мел, цветная лента или верёвка).

4.8.2.3 Мат или ковёр на зоне удара, стартовые колышки («ти»), шлемы, зона безопасности для зрителей и инструмент для сбора мячей.

4.8.2.4 Флаг в точке цели и восемь конусов или других ясно видимых отметок зон дальности.

4.8.2.8 Атлеты могут пользоваться «железом» или Hybrid/Rescue Club, но не обеими.

4.8.3 Описание

4.8.3.1 Атлет может посылать мяч с «ти», мата или с земли. Атлет должен послать мяч в направлении флага так, чтобы он летел в пределах границ коридора дальше 90 метров.

4.8.4 Подсчёт очков

4.8.4.1 Атлет имеет пять попыток, оценка которых зависит от дальности полёта мяча.

4.8.4.2 Одно очко даётся за удар по мячу (промах считается попыткой и получает 0 очков).

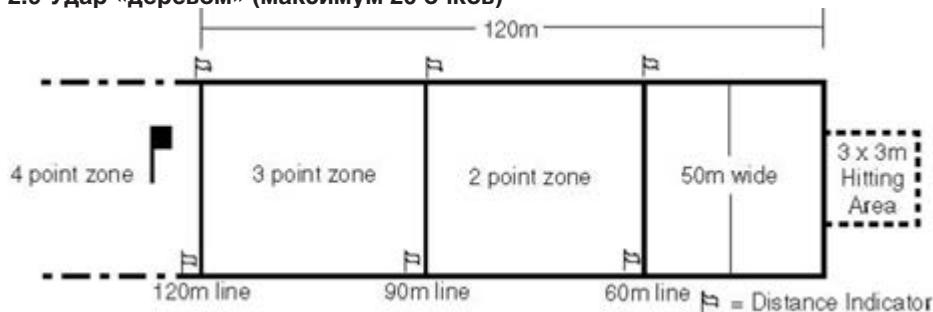
4.8.4.3 Два очка за удар, после которого мяч остановился в зоне между 30 и 60 метров в пределах зоны шириной 35 метров.

4.8.4.4 Три очка, если мяч остановился в зоне 60-90 метров внутри зоны в 35 метров.

4.8.4.5 Четыре очка, если мяч остановился дальше отметки 90 метров, не выходя за пределы зоны в 35 метров.

4.8.4.6 Итоговый результат – сумма очков за все пять попыток.

2.9 Удар «деревом» (максимум 20 очков)



2.9.1 Цель – определить способность атлета наносить удар на дальность «деревом» (клюшкой с деревянной головкой) в пределах коридора.

2.9.2 Снаряжение

2.9.2.1 Достаточное количество мячей (по пять мячей на атлета).

2.9.2.2 Средства разметки зоны удара и границ коридора (краска, мел, цветная лента или верёвка).

2.9.2.3 Мат или ковёр в зоне удара, «ти», шлемы, зона безопасности для зрителей, инструмент для сбора мячей.

2.9.2.4 Флаг в точке цели и восемь конусов или других ясно видимых знаков, ограничивающих ширину коридора и дистанции.

2.9.2.5 Атлеты могут пользоваться клюшкой Fairway Wood, или Driver, а если они не пользовались Hybrid/Rescue Club вместо «железа», могут применять её сейчас вместо «дерева».

2.9.3 Описание

2.9.3.1 Атлет может наносить удар с «ти», мата или с земли. Его задача послать мяч в направлении флага в пределах обозначенного коридора на дальность более 120 метров.

2.9.3.2 У атлета пять попыток, оценка которых зависит от дальности удара.

2.9.3.3 Атлет получает одно очко за удар по мячу (промах по мячу считается попыткой, оценка = 0 очков).

2.9.3.4 Два очка, если мяч остановится между отметками 60 и 90 метров в пределах коридора шириной 50 метров.

2.9.3.5 Три очка, если мяч остановится в коридоре и между отметками 90 и 120 метров.

2.9.3.6 Четыре очка, если мяч остановится дальше 120 метров и не вылетит за пределы коридора.

Итоговый результат – сумма всех пяти попыток.

3. УРОВЕНЬ 2 – КОМАНДЫ ЮНИФАЙД СПОРТА (9 ЛУНОК)

3.1 Определение команды

3.1.1 Команда состоит из одного атлета и одного партнёра.

3.2 Цель данного уровня игры

3.2.1 Атлету Специальной Олимпиады с начальным уровнем понимания гольфа этот уровень даёт возможность перейти от соревнований в индивидуальных навыках к индивидуальной игре и прогрессировать под руководством партнёра, обладающего более высоким уровнем знаний и способностей. Таким образом, этот сценарий не является традиционной моделью Юнифайд спорта, где атлет и партнёр обычно имеют примерно одинаковый уровень способностей. Здесь партнёр выступает в качестве тренера и учителя с тем, чтобы партнёр стал самодостаточным гольфистом.

3.2.2 Этот уровень также позволяет играть вместе атлетам и партнёрам примерно одинакового уровня способностей и понимания вида спорта. В этом случае мы видим сценарий, напоминающий традиционную модель Юнифайд спорта. Впрочем, даже если атлет имеет уровень индивидуального мастерства на Уровне 4, он всё-таки может продолжать играть на Уровне 2.

3.3 Форма игры

3.3.1 Формой игры будет Правило четвёрки 29 из Правил гольфа, – игроки поочерёдно начинают игру с «ти» и поочерёдно ведут мяч до лунки.

3.3.2 Пример: Если игрок А, начиная с «ти», играет нечётные лунки, тогда игрок Б играет с «ти» чётные лунки. В игре до лунки используется только один мяч.

3.4 Подсчёт очков

3.4.1 Когда мяч в игре, игроки поочерёдно наносят удары, пока не загонят его в лунку или не сделают 10 ударов.

Примечание: Промаш по мячу считается ударом.

3.4.2 Если после 10-го удара мяч не попал в лунку, команда ставит себе оценку 10х и переходит к следующей лунке.

3.4.3 Запись очков в карточке игры – Атлета следует обучить правилам ведения счёта и, по возможности, в ходе соревнований исполнять роль регистратора для товарища по команде. Комитет соревнований может назначить на роль регистратора волонтера или партнёра. Оба члена команды должны подтверждать результаты прохождения каждой лунки и один из игроков, предпочтительно атлет, должен подписать карточку.

3.5 Ничьи

3.5.1 Первенство определяется следующим образом: Из двух команд, претендующих на первое место, победителем объявляется команда, имеющая наименьшее количество оценок 10х.

3.5.2 Если невозможно провести плей-офф, сравниваются карточки. Есть несколько правил их сравнения и они описаны в Правилах гольфа USGA and R & A Rules of Golf, Приложение I, часть C: Условия проведения соревнований – Как решать ничьи. Конкретный метод решения ничьих должен быть указан в Условиях соревнований до начала турнира.

3.3.3 Во всех остальных случаях обе команды с равными результатами объявляются победителями и получают одинаковые награды.

3.6 Продолжительность раунда

3.6.1 Продолжительность раунда 9 лунок.

3.6.2 По усмотрению Комитета турнира соревнования могут проводиться в один, два, три или четыре раунда.

3.7 Выбор игрового пространства

3.7.1 Выбор игрового пространства – по усмотрению Комитета турнира.

3.7.2 Комитет должен учесть степень сложности пространства и её на проведение турнира.

3.8 Структура игровой дистанции

3.8.1 Структура дистанции определяется Комитетом турнира. Для атлетов Специальной Олимпиады следует располагать площадки для начальных ударов с «ти» так, чтобы отвечать следующим рекомендациям:

3.8.1.1 Избегать таких отрезков, которые потребуют, чтобы атлет был вынужден идти более 50 метров через различные препятствия.

3.8.1.2 Дистанции от «ти» до лунок не должны превышать следующих расстояний:

3.8.1.2.1 Пар 3 = 137 метров

3.8.1.2.2 Пар 4 = 320 метров

3.8.1.2.3 Пар 5 = 434 метра

3.8.2 Комитет турнира может выбирать место для начальных ударов в соревнованиях, не отвечающие требованиям к длине дистанций до лунок и норм регистрации и дивизионирования.

3.9 Регистрация и дивизионирование

3.9.1 В данном формате каждая команда подаёт для регистрации карточки результатов шести последних соревнований.

3.9.1.1 Для местных/зональных соревнований минимальное число подаваемых карточек определяет Комитет турнира.

3.9.1.2 Для национальных, региональных и всемирных игр минимальное число подаваемых для регистрации карточек – 6.

3.9.2 К каждой карточке должны быть приложены сведения о рейтинге паров, дистанций и уклонов дистанций.

3.9.3 Все карточки должны быть заверены профессиональным игроком, секретарём клуба или заместителем директора клуба.

3.9.4 Если нет возможности провести классификационный раунд, Комитет турнира может использовать эти результаты для дивизионирования.

3.9.5 Если классификационный турнир возможен, Комитет турнира проведёт окончательное дивизионирование на основе всей имеющейся у него информации.

4. УРОВЕНЬ 3 – КОМАНДЫ ЮНИФАЙД СПОРТА (18 ЛУНОК)

4.1 Определение команды

4.1.1 Команда состоит из одного атлета и одного партнёра.

4.2 Цель данного уровня игры

4.2.1 Для атлета Специальной Олимпиады с пониманием гольфа от начального до среднего данный уровень даёт ему возможность перейти к Уровню 3 под руководством партнёра, чьи способности и понимание игры превосходят такие качества атлета. На этом уровне отсутствует стандартная модель Юнифайд спорта – объединение в команде атлета и партнёра с примерно одинаковым уровнем способностей.

4.2.2 Этот уровень подходит и для более подготовленных атлетов со способностями и пониманием игры, сравнимыми с качествами партнёров, что будет приближаться к традиционной модели Юнифайд спорта, где игроки обладают приблизительно равными способностями. Даже если атлет в индивидуальных навыках достиг уровней 4 или 5, он может продолжать играть в команде по Уровню 3

4.2.3 Данный уровень предназначен для поочерёдной игры атлета, освоившего Уровень 4.

4.2.4 Игроки должны быть в состоянии играть самостоятельно.

4.3 Форма игры

4.3.1 Форма игры такая же, как и описанная для Уровня 2.

4.4 Подсчёт очков

4.4.1 С момента ввода мяча в игру игроки бьют поочерёдно, пока не загонят мяч в лунку или сделают 10 ударов. Если после десяти ударов мяч ещё не забит, игроки ставят в карточке отметку 10x и переходят к следующей лунке. Атлеты должны быть обучены вести карточку счёта и в ходе соревнования вести, если Ведение карточки счёта. Атлеты должны быть обучены вести карточку счёта и в ходе соревнования вести, если возможно, карточки друг друга. Комитет турнира может сам назначить человека для ведения карточек счёта обоих игроков. По завершению соревнования игроки должны подтвердить правильность записей и один из них, предпочтительно атлет, подписать карточку.

Все остальные требования и условия такие же, как и для Уровня 2 за исключением:

4.4.2 Продолжительность раунда – 18 лунок. Число раундов в соревновании определяет Комитет турнира.

4.4.3 Длина отрезков переходов не должна превышать 140 метров.

4.4.4 Дистанции от «ти» до лунок не должны превышать:

4.4.4.1 Пар 3 – 160 метров.

4.4.4.2 Пар 4 – 366 метров.

4.4.4.3 Пар 5 – 480 метров.

4.5 Регистрация и дивизионирование

4.5.1 Для регистрации каждая команда должна подать карточки не менее шести турниров продолжительностью 18 лунок.

4.5.2 К карточкам прилагаются характеристики каждой дистанции – пар, рейтинг сложности и уклонов. Все записи должны быть заверены профессиональным игроком, секретарём или заместителем директора клуба.

5. УРОВЕНЬ 4 – ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (9 ЛУНОК)

5.1 Цель данного уровня игры

- 5.1.1 Этот уровень предназначен для тех атлетов Специальной Олимпиады, которые хотят играть в индивидуальном турнире с раундом в 9 лунок.
- 5.1.2 Поскольку игрок способен к самостоятельной игре он должен сам обеспечить себе кэджи для турнира.

5.2 Форма игры

- 5.2.1 Форма игры – соревнование в ударах по мячу.

5.3 Подсчет очков

- 5.3.1 Если после десятого удара мяч не забит в лунку, игрок ставит в карточке счёта 10х и переходит к следующей лунке.
- 5.3.2 Ведение записи в карточке – атлета следует обучить ведению счёта и, если это возможно в ходе соревнования, исполнять обязанность ведения карточки того, с кем он соревнуется. Комитет турнира также может назначить счётчиком волонтера или кэджи. Игрок должен подтвердить свой результат и заверить его подписью.

5.4 Ничьи

Первенство определяется следующим образом:

- 5.4.1 Из двух игроков с равным результатом победителем объявляется тот, у кого в карточке меньше отметок 10х.
- 5.4.2 Если невозможно провести плей –офф, рекомендуется сравнивать карточки счёта. Варианты сравнения карточек описаны в Правилах гольфа USGA and R & A Rules of Golf under Appendix I Part C: Conditions of Competition – How to Decide Ties. Способы разрешения случаев ничьей должны быть заранее внесены в регламент соревнований.
Во всех остальных случаях ничьи признаются окончательным результатом и оба атлета получают одинаковые награды.

5.5 Продолжительность раунда

- 5.5.1 Продолжительность раунда – 9 лунок.
- 5.5.2 Комитет турнира определяет продолжительность турнира в один, два, три или четыре раунда.

5.6 Выбор места проведения турнира

- 5.6.1 Выбор места проведения турнира возлагается на Комитет турнира.
- 5.6.2 При выборе следует учитывать степень его сложности и влияния на проведение турнира.

5.7 Структура игровых дистанций

- 5.7.1 Игровые дистанции определяет Комитет турнира.
- 5.7.2 Они должны отвечать следующим требованиям:
- 5.7.3 Выбирать место для начального удара так, чтобы атлету не пришлось идти более 50 метров через опасные места и препятствия;
- 5.7.4 Расстояния до лунок не должны превышать следующих расстояний:
 - 5.7.4.1 Пар 3 – 137 метров.
 - 5.7.4.2 Пар 4 – 320 метров.
 - 5.7.4.3 Пар 5 – 434 метра.

5.7.3 Комитет турнира может выбрать точки для начального удара с нарушением рекомендаций относительно расстояний до лунок и длительности проходов, если это необходимо для создания наиболее честных условий соревнования и предоставления игрокам наилучших условий для приобретения опыта.

5.8 Регистрация и дивизионирование

5.8.1 Каждый игрок при регистрации должен подать свой подтверждённый гандикап и шесть последних карточек с турниров в 9 лунок.

5.8.1.1 Для местных /локальных турниров Комитет сам определяет минимальное количество карточек, необходимых для регистрации.

5.8.1.2 Для национальных, региональных и всемирных игр минимальное количество 6.

5.8.2 К карточкам должна быть приложена информация о физических характеристиках каждой игровой дистанции.

5.8.3 Все карточки должны быть заверены профессиональным игроком, секретарём или заместителем директора гольф-клуба.

5.8.4 Если невозможно сыграть классификационный раунд, дивизионирование производится на основе информации в карточках.

5.8.5 Если можно проводить классификационный раунд, окончательное дивизионирование проводит Комитет турнира на основе всей имеющейся информации.

6. УРОВЕНЬ 5 – ИНДИВИДУАЛЬНЫЕ СОРЕВНОВАНИЯ (18 ЛУНОК)

6.1 Цель данного уровня игры

6.1.1 Этот уровень предназначен для тех гольфистов Специальной Олимпиады, которые желают играть в индивидуальном турнире продолжительностью 18 лунок.

ОТЛИЧИЯ ОТ УРОВНЯ 4:

1. Турнир может играть с гандикапом или с общим подсчётом очков.
2. Максимальная длина перехода – 140 метров.
3. Максимальная дистанция от «ти» до лунки:
Пар 3 - 160 метров
Пар 4 – 366 метров
Пар 5 – 480 метров.
4. При регистрации подать заверенные карточки шести турниров продолжительностью 18 лунок с характеристиками каждого игрового поля.
Все прочие требования аналогичны требованиям и условиям для Уровня 4.

