



Oficjalne Przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych

GOLF

WERSJA: Lipiec 2016 | © Special Olympics, Inc., 2016 | Wszelkie Prawa Zastrzeżone

www.OlimpiadySpecjalne.pl



GOLF

1. PRZEPISY REGULUJĄCE

Oficjalne Golfowe Przepisy Olimpiad Specjalnych obowiązują na wszystkich zawodach Olimpiad Specjalnych. Jako międzynarodowy program sportowy, Olimpiady Specjalne sporządziły te przepisy na podstawie zasad golfa zatwierdzonych przez Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) i Polskiego Związku Golfa. Przepisy te powinny być stosowane, z wyjątkiem sytuacji, w których stoją one w konflikcie z Oficjalnymi Przepisami Sportowymi Olimpiad Specjalnych lub z Artykułem 1. W takich przypadkach obowiązują Oficjalne przepisy Sportowe Olimpiad Specjalnych w Golfie. Dodatkowe przepisy odnoszące się do zawodników z innymi formami niepełnosprawności (np. niedowidzących, poruszających się na wózku inwalidzkim) znajdują się na stronach R&A lub USGA.

Artykułu 1 należy się odnieść po więcej informacji dotyczących zasad postępowania, standardów treningów, wymogów bezpieczeństwa i wymogów medycznych, podziału na grupy sprawnościowe, nagród, kryteriów awansowania na wyższe poziomy zawodów i sportów zunifikowanych.

2. KONKURENCJE OFICJALNE

Ich zakres został pomyślany tak, by dać możliwość startu zawodnikom z każdego poziomu sprawności. Program opisuje proponowane konkurencje i, jeśli to potrzebne, zawiera wskazówki do ich przeprowadzenia. Trenerzy są zobowiązani do dobrania odpowiedniej konkurencji oraz programu treningowego adekwatnie do możliwości oraz zaangażowania swoich zawodników.

Poniżej znajduje się lista oficjalnych konkurencji w golfie rozgrywanych w ramach Olimpiad Specjalnych.

- 2.1. **Poziom 1** – Indywidualny Konkurs Sprawności (IKS)
- 2.2. **Poziom 2** – zawody z naprzemiennym uderzeniem na 9 dołkach drużyn zunifikowanych
- 2.3. **Poziom 3** – zawody z naprzemiennym uderzeniem na 18 dołkach drużyn zunifikowanych
- 2.4. **Poziom 4** – zawody indywidualne stroke play – 9 dołków
- 2.5. **Poziom 5** – zawody indywidualne stroke play – 18 dołków

3. PRZEPISY OGÓLNE I MODYFIKACJE

3.1. Wybieranie poziomu i dopuszczenie do gry

- 3.1.1. Poniższe kryteria powinny być przestrzegane podczas zawodów i podczas przechodzenia pomiędzy poziomami.
- 3.1.2. Standardem, przed dopuszczeniem do gry i wybraniem poziomu dla zawodnika i partnera zunifikowanego, powinno być ukończenie IKSu z całkowitą ilością przynajmniej 60 punktów. Dodatkowo, zawodnicy powinni zdobyć 10 punktów lub więcej w przynajmniej 4 z 6 konkursów poszczególnych umiejętności, z jedną z czterech „dziesiątek” punktów zdobytą za uderzenie drewnianym kijem (Wood) lub kijem metalowym (iron). Zawodnik powinien też osiągnąć minimum 5 punktów w jednym z dwóch konkursów umiejętności, w których miał mniej niż 10 punktów. Jeśli zawodnik osiąga powyżej 100 punktów w IKSie (oprócz uderzenia z bunkra), zaleca się, aby rozpoczął rywalizację w zawodach na poziomie 2.
- 3.1.3. Wymagane Średnie
 - 3.1.3.1. Od zawodnika rozważającego przejście na wyższy poziom, wymagane są następujące średnie podczas udziału w zawodach:
 - 3.1.3.1.1. Poziom 2 do poziomu 3 = średnia 120 lub niżej (wynik drużyny)
 - 3.1.3.1.2. Poziom 2 do poziomu 4 = średnia 70 lub niżej
 - 3.1.3.1.3. Poziom 3 do poziomu 4 = średnia 70 lub niżej
 - 3.1.3.1.4. Poziom 3 do poziomu 5 = średnia 120 (tylko punktacja zawodników) lub niżej



- 3.1.3.1.5. Poziom 4 do poziomu 5 = średnia 120 lub niżej
- 3.1.4. Maksymalne Średnie
 - 3.1.4.1. Poniżej podano maksymalne średnie dla każdego poziomu zawodów, które będą uznawane we wszystkich zawodach. Wyniki niespełniające tych kryteriów mogą być podstawą do dyskwalifikacji.
 - 3.1.4.1.1. Poziom 2 – średnia 75 lub niżej
 - 3.1.4.1.2. Poziom 3 – średnia 120 lub niżej (18 dołków)
 - 3.1.4.1.3. Poziom 4 – średnia 70 lub niżej
 - 3.1.4.1.4. Poziom 5 – średnia 120 lub niżej
 - 3.1.4.2. Na potrzeby zgłoszenia kart wyników na zawody lub przeglądając wyniki/karty wyników w celu rozpatrzenia przesunięcia zawodnika/drużyny na poziom wyższy i w celu egzekwowania maksymalnych wyników, należy pamiętać, że wyniki/karty wyników ze skróconych dołków (executive courses) lub dołków Par 3 nie powinny być zgłaszane i brane pod uwagę.
- 3.2. Melex**
 - 3.2.1. Decyzja o wykorzystaniu melexa będzie pozostawiona do rozstrzygnięcia przez organizatorów.
 - 3.2.2. W czasie każdej konkurencji zawodnicy mają obowiązek chodzić. Organizatorzy mogą rozważać użycie auta elektrycznego podczas zawodów dopiero po przedstawieniu świadectwa medycznego przez zawodnika nie później niż w ostatnim dniu rejestracji na zawody.
- 3.3. Wolna gra**
 - 3.3.1. W celu zapobiegnięcia wolnej grze, komisja może, w regulaminie zawodów (zasada 33-1), ustalić tempo gry opierające się na wytycznych zawierających maksymalny czas ukończenia określonej rundy, dołka lub uderzenia.
- 3.4. Strój**
 - 3.4.1. Odpowiedni strój golfowy jest wymagany i określony przez komisję konkursu na wszystkich poziomach gry.
- 3.5. Asystenci**
 - 3.5.1. Zaleca się, aby zawodnicy biorący udział w zawodach na poziomach 4 i 5 mogli zapewnić sobie pomoc asystenta na czas zawodów.
 - 3.5.2. Zgodnie z przepisami USGA, asystent (caddie) jest rozumiany jako osoba, która pomaga graczowi zgodnie z zasadami, które mogą zawierać noszenie kijów golfowych podczas gry.
 - 3.5.3. Jeśli nie zdecydujesz się zapewnić sobie pomocy, organizator zawodów nie ma obowiązku go zapewnić.
 - 3.5.4. Dla zawodników zmieniających poziom z 2 i 3 na wyższe, zaleca się aby partner zunifikowany był jednocześnie pomocnikiem (caddie) zawodnika, ze względu na to, że ma doświadczenie i rozumie sposób gry zawodnika.
 - 3.5.5. Na konkursach i zawodach, trenerzy mogą przyjąć rolę pomocnika, ale muszą pamiętać, że tym samym zrzekają się przywilejów trenerskich (np.: możliwość wnoszenia protestu) podczas zawodów.
 - 3.5.6. Pomocnik nie powinien być wykorzystywany na poziomie 2 i 3, gdzie partner zunifikowany przyjmuje rolę doradcy zawodnika, dotyczące wyboru kija, toru gry, prowadzenia karty wyników i uwag odnośnie etykiety.
- 3.6. Wyposażenie**

Każdy zawodnik jest odpowiedzialny za zaopatrzenie się we własny sprzęt:

 - 3.6.1. Wybór kijów (nie więcej niż 14 kijów w torbie golfowej)



- 3.6.2. Torba do golfa
- 3.6.3. Piłeczki golfowe
- 3.6.4. Kołeczki Tee
- 3.6.5. Pitch fork (nie wymagany na poziomie 1)- widetki służące do naprawiania greenu po uderzeniu piłki.
- 3.6.6. Znacznik piłek (niewymagany na poziomie 1)

4. LEVEL I – INDYWIDUALNY KONKURS SPRAWNOŚCI

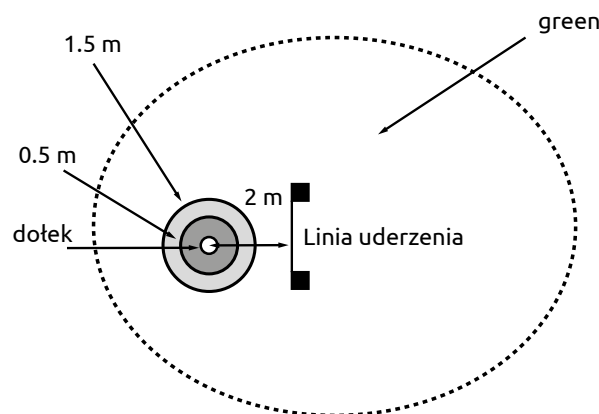
4.1. Cel

- 4.1.1. Celem IKSu jest umożliwienie zawodnikom trenowania i współzawodnictwa w podstawowych umiejętnościach golfowych. Rozwój tych kluczowych umiejętności jest konieczny do przejścia na poziomy 2-5. Zawodnik może zdobyć maksymalnie 140 punktów na poziomie 1 z uwzględnieniem punktów za uderzenie z bunkra. Przykład karty wyników zawodów Indywidualnych umiejętności można znaleźć w załączniku do zasad golfowych.

4.2. Szczególnie ważne

- 4.2.1. Do następujących konkurencji poziomu 1: short putt, long putt, chip shot, pitch shot, bunkier shot. Podczas 5 prób zalecane jest każdorazowe usunięcie piłek, które utrudniałyby dotoczenie piłki do dołka lub strefy wyżej punktowanej.

4.3. Short Putt (maksymalnie 20 punktów)

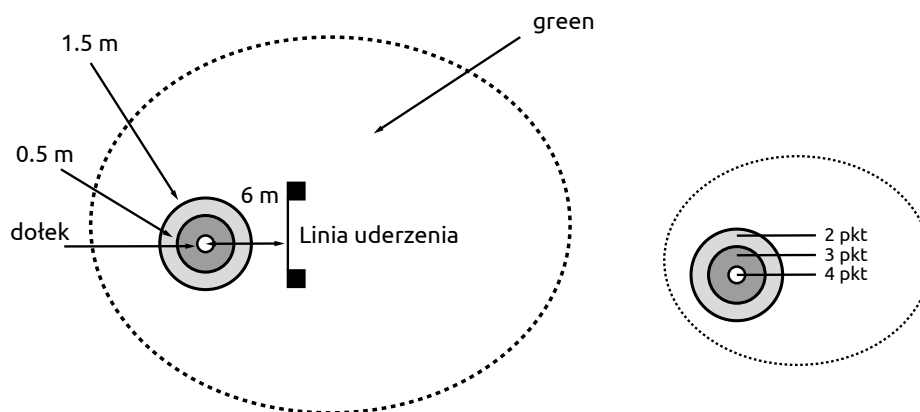


- 4.3.1. Cel
 - 4.3.1.1. Zmierzenie umiejętności zawodnika, skupienie na krótkim pucie (short putt).
- 4.3.2. Wyposażenie:
 - 4.3.2.1. *Putting Green* z odpowiednio oznaczonym dołkiem (celem).
 - 4.3.2.2. Pięć piłek.
 - 4.3.2.3. Kreda może być wykorzystana do oznaczenia kątkiem celu naokoło dołka.
- 4.3.3. Opis
 - 4.3.3.1. Zostaje wybrany dołek docelowy i oznaczone zostają dwa koła wokół dołka. Pierwszy okrąg powinien mieć promień 0,5m natomiast drugi powinien mieć promień 1,5m od dołka.
 - 4.3.3.2. Zawodnik ma 5 podejść z wyraźnie zaznaczonego miejsca w odległości 2 metrów od dołka.
 - 4.3.3.3. Short putt powinien być umiejscowiony na obszarze green z tak gładką powierzchnią jak to tylko możliwe.
- 4.3.4. Punktowanie



- 4.3.4.1. Zawodnik będzie miał 5 podejść do umieszczenia piłki w dołku z linii oddalonej od dołka o 2 metry, ilość przyznanych punktów zależy od tego gdzie znajdzie się piłka po uderzeniu.
- 4.3.4.2. Zawodnik dostanie jeden punkt za uderzenie w piłkę (*swing* i nietrafienie do dołka traktowane jest jako jedno podejście, a zawodnik otrzymuje 0 punktów).
- 4.3.4.3. Drugi punkt zawodnik otrzymuje jeśli piłka zatrzyma się na lub wewnątrz 1,5 m okręgu.
- 4.3.4.4. Trzeci punkt zawodnik dostaje jeśli piłka zatrzyma się na lub wewnątrz 0,5 m okręgu.
- 4.3.4.5. Jeśli piłka wpadnie do dołka, zawodnik otrzyma 4 punkty za to podejście.
- 4.3.4.6. Punkty za *short putt* powinny być sumą za 5 podejść.

4.4. Long Putt (maksymalnie 20 punktów)

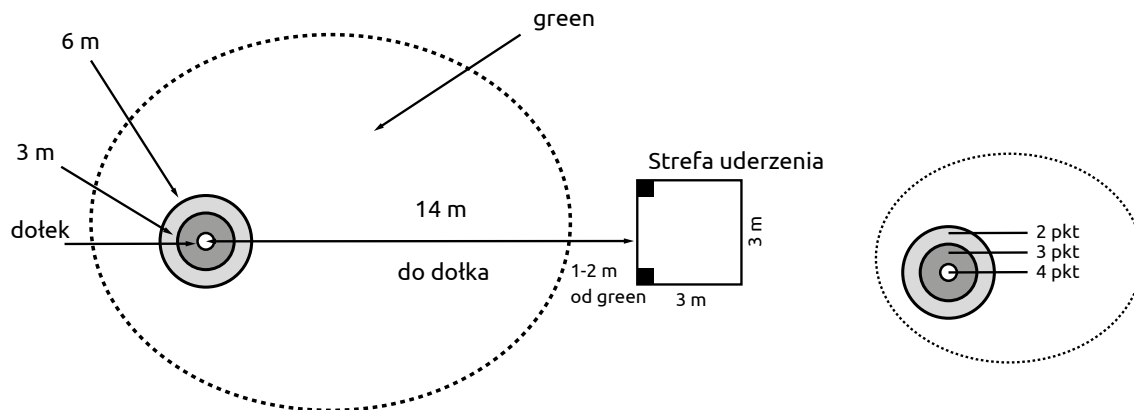


- 4.4.1. Cel
 - 4.4.1.1. Zmierzenie umiejętności zawodnika, skupienie uwagi na długim pucie (*long putt*).
- 4.4.2. Wyposażenie
 - 4.4.2.1. *Putting green* z odpowiednio oznaczonym dołkiem (celem).
 - 4.4.2.2. 5 piłek.
 - 4.4.2.3. Kreda może być wykorzystana do umieszczenia celu naokoło dołka.
- 4.4.3. Opis
 - 4.4.3.1. Zostaje wybrany dołek docelowy i oznaczone zostają dwa koła wokół dołka. Pierwszy okrąg powinien mieć promień 0,5m natomiast drugi powinien mieć promień 1,5m od dołka.
 - 4.4.3.2. Zawodnik ma 5 podejść z wyraźnie zaznaczonego miejsca w odległości 8 metrów od dołka.
 - 4.4.3.3. Long putt powinien być umiejscowiony na obszarze green z tak gładką powierzchnią jak to tylko możliwe. Uwaga: zalecane jest uderzanie pod górę.
- 4.4.4. Punktowanie
 - 4.4.4.1. Zawodnik będzie miał 5 podejść do umieszczenia piłki w dołku z linii oddalonej od dołka o 8 metrów (6,56 stóp), ilość przyznanych punktów zależy od tego gdzie zatrzyma się piłka po uderzeniu.
 - 4.4.4.2. Zawodnik dostanie jeden punkt za uderzenie piłki (*swing* i nietrafienie do dołka traktowane jest, jako jedno podejście, a zawodnik otrzymuje 0 punktów).
 - 4.4.4.3. Drugi punkt zawodnik otrzymuje jeśli piłka zatrzyma się na lub wewnątrz 1,5 m okręgu.



- 4.4.4.4. Trzeci punkt zawodnik dostaje, jeśli piłka zatrzyma się wewnątrz 0,5m okręgu.
- 4.4.4.5. Jeśli piłka wpadnie do dołka, zawodnik otrzyma 4 punkty za to podejście.
- 4.4.4.6. Punkty za *long putt* powinny być sumą za 5 podejść.

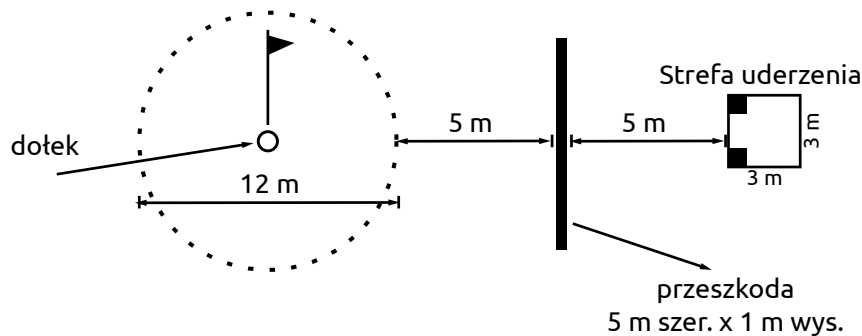
4.5. Chip Shot (maksymalnie 20 punktów)



- 4.5.1. Cel
 - 4.5.1.1. Zmierzenie umiejętności zawodników uderzenia *chip* z odległości 14 metrów od dołka. Kije drewniane i *putter* nie są dozwolone w tym konkursie.
- 4.5.2. Wyposażenie
 - 4.5.2.1. Właściwa liczba piłek golfowych powinna być oparta na liczbie zawodników (zaleca się by dostępnych było 5 piłeczek dla każdego zawodnika aby uniknąć odzyskiwanie piłek).
 - 4.5.2.2. *Putting Green* z wyraźnie zaznaczonym flagą, celem i dołkiem.
- 4.5.3. Opis
 - 4.5.3.1. Obszar *chipping* jest wyznaczony i zawiera miejsce uderzenia/*hitting area* mający 3 metry szerokości i 3 metry długości w odległości 14 metrów od dołka. Obszar *chipping* powinien znajdować się 2 metry od krawędzi Green.
 - 4.5.3.2. Koło o promieniu 3m i okrąg o promieniu 6m będą oznaczone wokół dołka.
 - 4.5.3.3. Bezpieczne oznaczenie kredą lub markerem *hitting area* 3 metry szerokości i 3 metry długości.
 - 4.5.3.4. Zawodnicy są poinstruowani jak wykonać uderzenie *chip* do stworzonego dołka, by tocząca się piłka po uderzeniu zatrzymała się jak najbliżej dołka.
- 4.5.4. Punktowanie
 - 4.5.4.1. Zawodnik podejmuje próbę pięciu uderzeń do celu i otrzymuje punkty w zależności jak blisko dołka znajdzie się piłka
 - 4.5.4.2. Zawodnik otrzymuje 1 punkt za uderzenie piłki (*swing* i nie trafienie są traktowane jako jedno uderzenie i zawodnik otrzymuje 0 punktów).
 - 4.5.4.3. Drugi punkt jest przyznawany, jeśli piłeczka zatrzyma się w okręgu o promieniu 6 m wokół dołka.
 - 4.5.4.4. Trzeci punkt zawodnik otrzymuje jeśli piłka znajdzie się okręgu o promieniu 3m wokół dołka.
 - 4.5.4.5. Czwarty punkt zawodnik otrzymuje, jeśli piłeczka trafi do dołka.
 - 4.5.4.6. Całkowita ilość punktów z 5 podejść będzie końcową ilością punktów zawodnika.



4.6. Pitch Shot (maksymalnie 20 pkt)

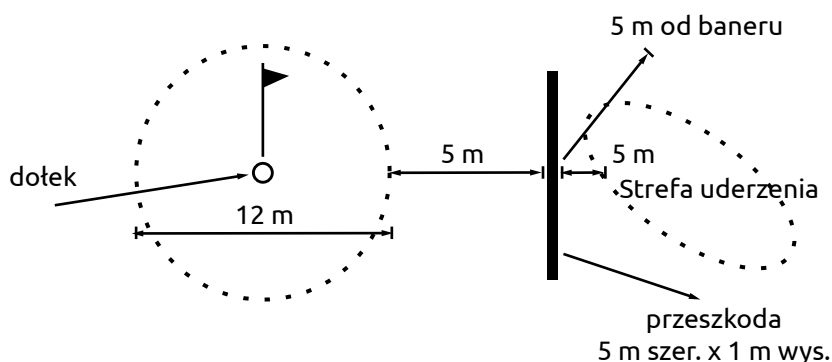


- 4.6.1. Cel
- 4.6.1.1. Zmierzenie umiejętności zawodnika co do kontroli uderzenia typu *pitch shot* – z zaakcentowanym lotem piłki w powietrzu i we właściwym kierunku do określonego okręgu docelowego.
- 4.6.2. Wyposażenie
- 4.6.2.1. Właściwa liczba piłek golfowych oparta na liczbie zawodników (zaleca się by dostępnych było 5 piłeczek dla każdego zawodnika aby uniknąć odzyskiwanie piłek).
- 4.6.2.2. Oznaczenie miejsca uderzenia, mata golfowa, farba, kreda lub stożki.
- 4.6.2.3. Tuby do zbierania piłek na stanowisku.
- 4.6.2.4. Docelowa flaga, mata z wyznaczonym celem lub sztuczna nawierzchnia.
- 4.6.2.5. Transparent, znak, sieć lub bariera, (wykonana, np. z baneru) o rozmiarach: wysokość 1 m i 5 m szerokości. Dwa 2-metrowe słupki mogą być wykorzystane do podparcia transparentu, znaku, sieci lub barier.
- 4.6.3. Opis
- 4.6.3.1. Obszar docelowy powinien mieć promień 6 m.
- 4.6.3.2. Odległość od miejsca uderzenia do bariery powinna mieć 5 m.
- 4.6.3.3. Odległość od bariery do obszaru docelowego powinna wynosić 5 m.
- 4.6.3.4. Zawodnik ma 5 podejść. Zawodnik został poinstruowany w uderzeniu *pitch* nad barierą, która określa obszar docelowy.
- 4.6.3.5. Uwaga: Stanowisko sprawdzania umiejętności powinno być umiejscowione w terenie odizolowanym takim jak *driving range* żeby zapewnić bezpieczne otoczenie. Jeśli ograniczony teren jest używany powinien być oddzielony linią i prosty do zidentyfikowania dla wolontariuszy, obserwatorów i zawodników.
- 4.6.4. Punktowanie
- 4.6.4.1. Zawodnik będzie miał 5 podejść do umieszczenia piłki w dołku zaś ilość przyznanych punktów zależy od tego gdzie znajdzie się piłka.
- 4.6.4.2. Zawodnik dostanie jeden punkt za uderzenie piłki (*swing* i nietrafienie do dołka traktowane jest jako jedno podejście, a zawodnik nie otrzymuje punktów).
- 4.6.4.3. Drugi punkt zawodnik otrzymuje, jeśli piłka przejdzie nad barierką i pomiędzy ustawionymi słupkami.
- 4.6.4.4. Trzeci punkt zawodnik dostaje jeśli piłka wyląduje wewnątrz 12 m okręgu i się stamtąd wytoczy lub jeśli piłka wyląduje na zewnątrz 12 m okręgu, wtoczy się do środka i tam zostanie.



- 4.6.4.5. Czwarty punkt zawodnik dostaje, jeśli piłka wyląduje wewnątrz 12m okręgu i tam zostanie.
- 4.6.4.6. Punkty za pitch shot powinny być sumą za 5 podejść.

4.7. Bunker Shot (maksymalnie 20 punktów)



- 4.7.1. Opcjonalne umiejętności
 - 4.7.1.1. Umiejętność ta jest opcjonalna i może wejść w skład IKSu na życzenie Programu Narodowego.
- 4.7.2. Cel
 - 4.7.2.1. Zmierzenie umiejętności zawodnika do kontroli uderzenia z bunkra z zaznaczonym lotem piłki w powietrzu, we właściwym kierunku w celu określenia obszaru docelowego.
- 4.7.3. Wyposażenie
 - 4.7.3.1. Odpowiednia ilość piłeczek golfowych oparta na liczbie zawodników (zaleca się by dostępnych było 5 piłeczek dla każdego zawodnika aby uniknąć odzyskiwania piłek).
 - 4.7.3.2. Oznaczenie farbą, lub kredą bądź innymi znacznikami miejsca uderzenia w bunkrze lub wytworzonych przeszkodach wypełnionych piaskiem.
 - 4.7.3.3. Opcjonalnie tuby do zbierania piłeczek na stanowisku.
 - 4.7.3.4. Docelowa flaga, mata golfowa lub sztuczna nawierzchnia pokryta piaskiem, farbą lub kredą w bunkrze, z którego następuje uderzenie.
 - 4.7.3.5. Obrzeże bunkra (*bunker face*) powinno być przynajmniej wysokie na 1 m i szerokie na 5 m. Jeśli tak nie jest, bunkier powinien być skonstruowany tak by z miejsca uderzenia w bunkrze piłka poleciała wysoko na 1m. Dwa dwumetrowe słupki powinny być użyte do podparcia baneru, znaków, sieci lub barier. Słupki powinny również wskazywać pięciometrową szerokość obrzeża bunkra.
- 4.7.4. Opis
 - 4.7.4.1. Pole docelowe powinno być okręgiem o promieniu 6 m.
 - 4.7.4.2. Dystans od miejsca uderzenia w bunkrze do 1 metrowej bariery lub obrzeża bunkra powinien wynosić 5 m.
 - 4.7.4.3. Dystans od 1 metrowej bariery lub obrzeża bunkra do miejsca docelowego powinien wynosić 5 m.
 - 4.7.4.4. Zawodnik ma 5 podejść. Zawodnik został poinstruowany w uderzeniu *pitch* nad barierą, która określa obszar docelowy.
 - 4.7.4.5. Uwaga: stanowiska umiejętności powinny być umiejscowione w ograniczonym terenie takim jak *driving range* żeby zapewnić bezpieczne otoczenie. Je-

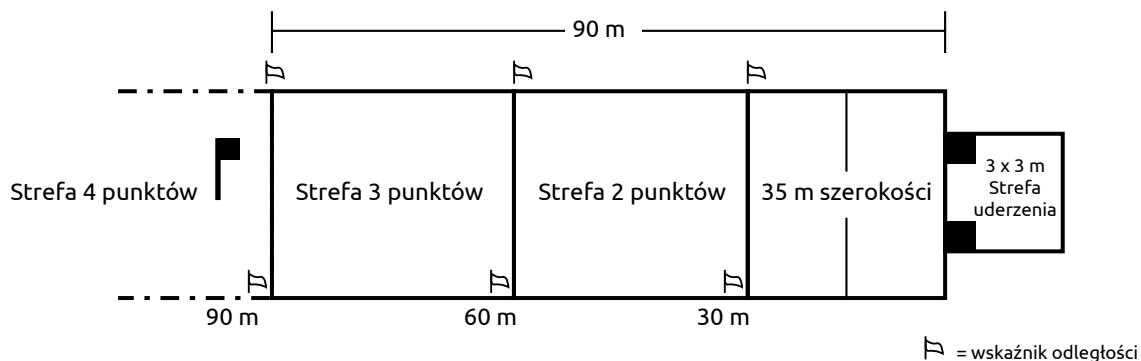


śli ograniczony teren jest używany powinien być odgradzony linią i prosty do zidentyfikowania dla wolontariuszy, obserwatorów i zawodników.

4.7.5. Punktowanie

- 4.7.5.1. Zawodnik będzie miał 5 podejść do umieszczenia piłki w dołku, punkty są przyznawane w zależności od miejsca wylądowania piłki.
- 4.7.5.2. Zawodnik dostanie jeden punkt za uderzenie piłki (*swing* i nietrafienie w piłkę traktowane jest jako jedno podejście, a zawodnik nie otrzymuje punktów).
- 4.7.5.3. Drugi punkt zawodnik otrzymuje jeśli piłka przejdzie nad barierką lub obrzeżem bunkra i pomiędzy ustawionymi słupkami.
- 4.7.5.4. Trzeci punkt zawodnik dostaje jeśli piłka wyląduje wewnątrz 12 m okręgu i się stamtąd wytoczy lub jeśli piłka wyląduje na zewnątrz 12 m okręgu i tam się wtoczy i zostanie.
- 4.7.5.5. Czwarty punkt zawodnik dostaje jeśli piłka wyląduje wewnątrz 12m okręgu i tam zostanie.
- 4.7.5.6. Punkty za *bunker shot* powinny być sumą za 5 podejść.

4.8. Iron Shot (maksymalnie 20 punktów)



4.8.1. Cel

- 4.8.1.1. Zmierzenie umiejętności zawodnika do uderzenia *iron* na dystansie wewnątrz pola uderzenia

4.8.2. Wyposażenie

- 4.8.2.1. Właściwa liczba piłek golfowych oparta na liczbie zawodników (zaleca się by dostępnych było 5 piłeczek dla każdego zawodnika, aby uniknąć odzyskiwania piłek).
- 4.8.2.2. Oznaczenie farbą lub kredą i oznacznikami miejsca uderzenia i linii granicznych (sznurek lub lina o grubości 0,5 cala mogą być wykorzystane do przygotowania linii granicznych w widoczny sposób).
- 4.8.2.3. *Hitting mat*, lub dywan, tee, kaski, strefa bezpieczeństwa dla zawodnika i *shag bag* lub tuby do zbierania piłek na stanowisku.
- 4.8.2.4. Flaga w miejscu docelowym, osiem słupków lub inne widoczne znaki do określenia dystansu.
- 4.8.2.5. Zawodnicy mogą korzystać z kija *iron* lub *hybrid/rescue* ale nie obu naraz.

4.8.3. Opis

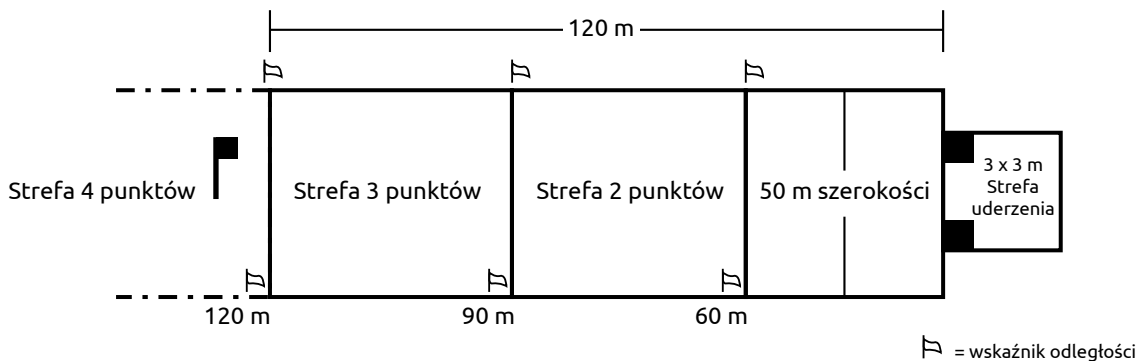
- 4.8.3.1. Zawodnik może wybrać miejsce wybicia piłki: tee, mata lub ziemia. Zawodnik jest instruowany o uderzeniu piłki z tee w kierunku flagi w miejscu docelowym, próbie utrzymania piłki w oznaczonych granicach i osiągnięciu dystansu większego niż 90 metrów.



4.8.4. Punktowanie

- 4.8.4.1. Zawodnik będzie miał 5 podejść. Punkty przyznawane są w zależności od miejsca, w którym znajdzie się piłeczka.
- 4.8.4.2. Zawodnik dostanie jeden punkt za uderzenie piłki (*swing* i nietrafienie w piłkę traktowane jest jako jedno podejście, a zawodnik nie otrzymuje punktów).
- 4.8.4.3. Dwa punkty zawodnik otrzymuje jeśli piłka zatrzyma się pomiędzy 30 a 60 metrem wewnątrz 35 metrowej szerokiej linii granicznej.
- 4.8.4.4. Trzy punkty zawodnik dostaje jeśli piłka zatrzyma się pomiędzy 60 a 90 metrem wewnątrz 35 metrowej szerokiej linii granicznej.
- 4.8.4.5. Cztery punkty zawodnik dostaje jeśli piłka zatrzyma się za 90 metrem wewnątrz 35 metrowej szerokiej linii granicznej.
- 4.8.4.6. Punkty za iron shot powinny być sumą za 5 podejść.

4.9. Wood Shot (maksymalnie 20 punktów)



4.9.1. Cel

- 4.9.1.1. Zmierzenie umiejętności zawodnika co do uderzenia kijem typu *wood* na dystansie wewnątrz pola uderzenia.

4.9.2. Wyposażenie

- 4.9.2.1. Właściwa liczba piłek golfowych oparta na liczbie zawodników (zaleca się by dostępnych było 5 piłeczek dla każdego zawodnika aby uniknąć odzyskiwania piłek).
- 4.9.2.2. Oznaczenie farbą lub kredą i oznacznikami miejsca uderzenia i linii granicznych (sznurek lub lina o grubości 1,27cm mogą być wykorzystane do przygotowania linii granicznych w widoczny sposób).
- 4.9.2.3. Mata golfowa, lub dywan, tee, kaski, strefa bezpieczeństwa dla zawodnika i *shag bag* lub tuby do zbierania piłek na stanowisku.
- 4.9.2.4. Flaga w miejscu docelowym, osiem słupków lub inne widoczne znaki do określenia dystansu.
- 4.9.2.5. Zawodnicy mogą korzystać z *fairway wood* lub *driver* jeśli nie korzystają z kijów *iron /hybryd* lub *rescue* przy uderzeniu *iron*.

4.9.3. Opis

- 4.9.3.1. Zawodnik może wybrać miejsce wybicia piłki: tee, mata lub ziemia. Zawodnik jest instruowany o uderzeniu piłki z tee w kierunku flagi w miejscu docelowym, próbie trzymania piłki w oznaczonych granicach i osiągnięciu dystansu większego niż 120 metrów.



4.9.4. Punktowanie

- 4.9.4.1. Zawodnik będzie miał 5 podejść do umieszczenia piłki w dołku. Punkty przyznawane są w zależności od miejsca, w którym znajdzie się piłeczka.
- 4.9.4.2. Zawodnik dostanie jeden punkt za uderzenie piłki (*swing* i nietrafienie w piłkę traktowane jest jako jedno podejście, a zawodnik nie otrzymuje punktów).
- 4.9.4.3. Dwa punkty zawodnik otrzymuje jeśli piłka zatrzyma się pomiędzy 60 a 90 metrem wewnątrz 50 metrowej szerokiej linii granicznej.
- 4.9.4.4. Trzy punkty zawodnik dostaje, jeśli piłka zatrzyma się pomiędzy 90 a 120 metrem wewnątrz 50 metrowej szerokiej linii granicznej.
- 4.9.4.5. Cztery punkty zawodnik dostaje jeśli piłka zatrzyma się za 120 metrem wewnątrz 50 metrowej szerokiej linii granicznej.
- 4.9.4.6. Punkty za *wood shot* powinny być sumą za 5 podejść.

5. POZIOM 2 – ZAWODY DRUŻYNOWE ZUNIFIKOWANE Z NAPRZEMIENNYM UDERZENIEM NA PRZESTRZENI 9 DOŁKÓW

5.1. Definicja drużyny

- 5.1.1. Drużyna składa się z jednego zawodnika z niepełnosprawnością intelektualną i jednego partnera zunifikowanego bez niepełnosprawności intelektualnej.

5.2. Cele gry na tym poziomie

- 5.2.1. Ten poziom, został stworzony dla Golfistów Olimpiad Specjalnych, o podstawowym rozumieniu golfa, aby dać zawodnikom możliwość przejścia od startu w IKS do gry indywidualnej i rozwoju pod wytycznymi partnera zunifikowanego, którego możliwości i wiedza o golfie jest bardziej zaawansowana niż zawodnika Olimpiad Specjalnych. W wyniku tego, scenariusz ten nie funkcjonuje w tradycyjnym modelu Sportów Zunifikowanych gdzie od członków drużyny oczekuje się podobnych umiejętności. Partner zunifikowany występuje w roli trenera i mentora, dzięki czemu zawodnik staje się samo-wystarczalny na polu golfowym.
- 5.2.2. Dla bardziej doświadczonych golfistów Olimpiad Specjalnych, poziom ten został stworzony również dla zawodników i partnerów zunifikowanych o porównywalnym poziomie umiejętności i wiedzy o sporcie. Scenariusz ten bardziej przypomina tradycyjny model sportów zunifikowanych zgodnie, z którym członkowie drużyny mają podobne możliwości. Nawet jeśli zawodnik jest nastawiony na grę indywidualną na poziomie 4, może wybrać kontynuację gry na poziomie 2.

5.3. Format gry

- 5.3.1. Forma gry będzie określona jako *Foursome Rule 29* w przepisach Golfa (*Alternate Shot*) – zawodnik gra zmiennie od obszaru tee aż do umieszczenia piłeczki w dołku.
- 5.3.2. Przykład: Jeśli zawodnik „A” gra od tee nieparzystymi uderzeniami, zawodnik „B” będzie grał od tee uderzeniami parzystymi. Wykorzystywana jest tylko jedna piłeczka.

5.4. Punktowanie

- 5.4.1. Kiedy piłeczka jest w grze, zawodnicy uderzają piłkę naprzemiennie aż do umieszczenia piłki w dołku lub do 10 uderzenia. Uwaga: *swing* i nie trafienie jest traktowane jako uderzenie.
- 5.4.2. Jeśli 10 uderzenie nie skutkuje trafieniem piłki do dołka, drużyna zdobywa 10x punktów i przechodzi do następnego dołka.
- 5.4.3. Punktowanie (oznaczenie karty) – zawodnicy powinni być przeszkoleni w obliczaniu uderzeń oraz w umiejętności zapisywaniu wyników na karcie turniejowej. Organizator turnieju może powołać wolontariuszy lub partnerów do zapisywania wyników. Obaj gracze w zespole powinni weryfikować punkty przyznawane drużynie po każdym doł-



ku, jeden z nich, najlepiej zawodnik z niepełnosprawnością intelektualną, powinien podpisać kartę wyników.

5.5. Remisy

5.5.1. W przypadku remisu pierwsze miejsce powinno być rozstrzygnięte według następujących wskazówek::

5.5.1.1. Zwycięzcą powinna zostać ogłoszona drużyna z najmniejszą ilością 10x punktów.

5.5.1.2. Jeśli dogrywka jest niemożliwa, zalecane jest dopasowanie kart wyników. Istnieje wiele sposobów dopasowywania kart, które znaleźć można w USGA and R&A Zasadach Golfa w załączniku I część C: warunki zawodów – Jak rozstrzygnąć remis? Zauważ, że metody rozstrzygnięcia remisu muszą być przedstawione w regulaminie zawodów przed rozpoczęciem turnieju.

5.5.2. Wszystkie inne remisy pozostają jako remisy – obie drużyny powinny zostać nagrodzone tą samą nagrodą

5.6. Runda dodatkowa

5.6.1. Runda dodatkowa powinna mieć 9 dołków.

5.6.2. W gestii Organizatorów leży określenie ile rund należy rozegrać by wyłonić zwycięzcę. Może ich być maksymalnie 4.

5.7. Wybór miejsca turnieju

5.7.1. Wybór pola golfowego powinien być zatwierdzony przez kierownictwo turnieju.

5.7.2. Komitet organizacyjny powinien rozważyć stopień trudności i wpływ na zachowanie zawodników.

5.8. Przygotowanie pola golfowego

5.8.1. Pole golfowe powinno być zorganizowane za zgodą komitetu organizacyjnego, który zachęcany jest do zapewnienia zawodnikom Olimpiad Specjalnych alternatywnej lokalizacji obszaru tee przy każdym dołku według poniższych wskazówek:

5.8.1.1. Unikanie sytuacji, które wymagałyby od zawodnika noszenia sprzętu na odległość większa niż 47 m uwzględniającą utrudnienia na polu golfowym.

5.8.1.2. Tworzenie dołków, które nie przekraczają poniższych wymiarów:

5.8.1.2.1. Par 3:137 metrów

5.8.1.2.2. Par 4:320 metrów

5.8.1.2.3. Par 5:434 metrów

5.8.2. Organizator turnieju jest upoważniony do wyznaczenia obszarów tee na czas zawodów tak aby były one spójne z zalecanymi ograniczeniami w celu zapewnienia równych szans i jak najlepszego doświadczenia zawodników.

5.9. Rejestracja i podział

5.9.1. Każda drużyna powinna się zarejestrować podając sześć ostatnich wyników w następującym formacie formacie:

5.9.1.1. Na zawody lokalne/regionalne, szczególnie na początku sezonu golfowego, komitet organizacyjny może określić minimalną liczbę kart wyników potrzebną aby się zarejestrować.

5.9.1.2. Podczas narodowych, kontynentalnych i światowych zawodów minimalna liczba kart wyników którą należy złożyć podczas rejestracji wynosi 6.

5.9.2. Punkty muszą być przyznawane z uwzględnieniem par pola golfowego i jego stopnia trudności.

5.9.3. Wszystkie wyniki muszą być zweryfikowane i podpisane przez profesjonalnego golfistę, sekretarza klubu lub asystenta dyrektora klubu.

5.9.4. Jeśli niemożliwe jest sklasyfikowanie rundy, komitet organizacyjny turnieju może użyć tych punktów do ustalenia podziału na grupy.



- 5.9.5. W przypadkach umożliwiających sklasyfikowanie rund, komisja zawodów powinna przedstawić ostateczny podział oparty na udostępnionych im informacjach.

6. POZIOM 3 ZAWODY DRUŻYNOWE ZUNIFIKOWANE Z NAPRZEMIENNYM UDERZENIEM NA PRZESTRZENI 18 DOŁKÓW

6.1. Definicja drużyny

- 6.1.1. Drużyna składa się z jednego zawodnika z niepełnosprawnością intelektualną i jednego partnera zunifikowanego bez niepełnosprawności intelektualnej.

6.2. Cele gry na tym poziomie

- 6.2.1. Dla Golfistów Olimpiad Specjalnych o podstawowym rozumieniu golfa, ten poziom, został stworzony, aby dać zawodnikom możliwość przejścia z poziomu 2 na poziom 3 i rozwoju pod wytycznymi partnera zunifikowanego, którego możliwości i wiedza o golfie jest bardziej zaawansowana niż zawodnika Olimpiad Specjalnych. W wyniku tego, scenariusz ten nie funkcjonuje w tradycyjnym modelu Sportów Zunifikowanych gdzie od członków drużyny oczekuje się podobnych umiejętności.
- 6.2.2. Dla bardziej doświadczonych golfistów Olimpiad Specjalnych, poziom ten został stworzony również dla zawodników i partnerów zunifikowanych o porównywalnym poziomie umiejętności i wiedzy o sporcie. Scenariusz ten bardziej przypomina tradycyjny model sportów zunifikowanych zgodnie, z którym członkowie drużyny mają podobne możliwości. Nawet jeśli zawodnika cechują wyniki umożliwiające mu grę indywidualną na poziomie 4 lub 5, może wybrać kontynuację gry na poziomie 3.
- 6.2.3. Ten poziom gry jest alternatywny dla zawodnika cechującego się umiejętnościami pozwalającymi grę na poziomie 4.
- 6.2.4. Zawodnik powinien być zdolny do gry samodzielnej/indywidualnej.

6.3. Formuła gry

- 6.3.1. Gra czwórkami/czterooosobowa - Zasada nr 29 Zasad Golfa - Naprzemienne Uderzenie (alternate shot). Zawodnicy grają naprzemian od obszaru tee aż do umieszczenia piłeczki w dołku. Przykład: Jeśli zawodnik „A” gra od tee na nieparzystych dołkach to zawodnik „B” będzie grał od tee na dołkach parzystych. Wykorzystywana jest tylko jedna piłeczka.

6.4. Punktowanie

- 6.4.1. Kiedy piłeczka jest w grze, zawodnicy uderzają piłkę naprzemiennie aż do umieszczenia piłki w dołku lub do 10 uderzenia. Uwaga: swing i nietrafienie jest traktowane jako uderzenie.
- 6.4.2. Jeśli 10 uderzenie nie skutkuje trafieniem piłki do dołka, drużyna zdobywa 10x punktów i przechodzi do następnego dołka.
- 6.4.3. Punktowanie (oznaczenie karty) – zawodnicy powinni być przeszkoleni w obliczaniu uderzeń oraz w umiejętności zapisywaniu wyników na karcie turniejowej. Komitet organizacyjny turnieju może też powołać wolontariuszy lub partnerów do zapisywania wyników. Obaj gracze w zespole powinni weryfikować punkty przyznawane drużynie po każdym dołku, oraz za podpisywanie karty wyników.

6.5. Remisy

- 6.5.1. W przypadku remisu pierwsze miejsce powinno być rozstrzygnięte według następujących wskazówek:
- 6.5.1.1. Zwycięzcą powinna zostać ogłoszona drużyna z najmniejszą ilością 10x punktów.
- 6.5.1.2. Jeśli dogrywka jest niemożliwa, zalecane jest dopasowanie kart wyników. Istnieje wiele sposobów dopasowywania kart, które znaleźć można w USGA i R&A Zasadach Golfa w załączniku I część C: warunki zawodów – Jak rozstrzy-



gnąć remis? Zauważ, że metody rozstrzygnięcia remisu muszą być przedstawione w regulaminie zawodów przed rozpoczęciem turnieju.

6.5.2. Wszystkie inne remisy pozostają jako remisy – obie drużyny powinny zostać nagrodzone tą samą nagrodą.

6.6. Runda dodatkowa

6.6.1. Runda dodatkowa powinna mieć 18 dołków.

6.6.2. W gestii Organizatora Turnieju leży określenie ile rund należy rozegrać by wyłonić zwyciężcę (po 1,2,3 czy też 4, itd.).

6.7. Wybór miejsca turnieju

6.7.1. Wybór pola golfowego powinien być zatwierdzony przez organizatora turnieju.

6.7.2. Komitet organizacyjny powinien rozważyć stopień trudności i wpływ na zachowanie zawodników.

6.8. Przygotowanie pola golfowego

6.8.1. Pole golfowe powinno być przygotowane za zgodą komitetu organizacyjnego, który zachęcany jest do zapewnienia zawodnikom Olimpiad Specjalnych alternatywnej lokalizacji obszaru tee przy każdym dołku według poniższych wskazówek:

6.8.1.1. Unikać sytuacji, które wymagałyby od zawodnika uderzenia piłki na odległość większą niż 140 m ponad przeszkodami terenowymi lub innymi gdziekolwiek na polu golfowym.

6.8.1.2. Tam, gdzie to możliwe, należy wykorzystać istniejące już obszary tee maksymalnymi odległościami:

6.8.1.2.1. Par 3:160 metrów

6.8.1.2.2. Par 4:366 metrów

6.8.1.2.3. Par 5:480 metrów

6.8.2. Komitet organizacyjny turnieju jest upoważniony do wyznaczenia obszarów tee na czas zawodów tak, aby były one spójne z zalecanymi ograniczeniami w celu zapewnienia równych szans i jak najlepszego doświadczenia zawodników.

6.9. Rejestracja i podział na grupy sprawnościowe.

6.9.1. Każda drużyna powinna się zarejestrować podając sześć ostatnich wyników po 18 dołkach.

6.9.1.1. Punkty muszą być przyznawane z uwzględnieniem par pola i jego stopnia trudności.

6.9.1.2. Wszystkie wyniki muszą być zweryfikowane i podpisane przez profesjonalnego golfistę, sekretarza klubu lub asystenta dyrektora klubu.

6.9.1.3. Na lokalne/regionalne zawody, szczególnie na początku sezonu golfowego, komitet organizacyjny może określić minimalną liczbę kart wyników potrzebną aby się zarejestrować.

6.9.1.4. Podczas narodowych, kontynentalnych i światowych zawodów minimalna liczba kart wyników którą należy złożyć podczas rejestracji wynosi 6.

6.9.2. Jeśli niemożliwe jest sklasyfikowanie rundy, komitet organizacyjny turnieju może użyć tych punktów do ustalenia podziału.

6.9.3. W przypadku możliwości sklasyfikowania rundy, komisja zawodów powinna przedstawić ostateczny podział oparty na udostępnionych im informacjach.

7. LEVEL 4 – ZAWODY INDYWIDUALNE W STROKE PLAY – 9 DOŁKÓW

7.1. Cele gry na tym poziomie

7.1.1. Poziom ten został stworzony aby wyjść naprzeciw potrzebom zawodników Olimpiad Specjalnych, którzy grają indywidualnie w zawodach gdzie runda dodatkowa liczy 9 dołków.



7.1.2. Podczas gdy zawodnicy powinni być zdolni do grania niezależnie, zaleca się, żeby gracze zapewnili sobie pomocnika na czas zawodów.

7.2. Formuła rozgrywek

7.2.1. Zawody będą rozgrywane na formule stroke play (całkowita) liczba uderzeń.

7.3. Punktowanie

7.3.1. Jeśli 10 uderzenie nie skutkuje trafieniem piłki do dołka, drużyna zdobywa 10x punktów i przechodzi do następnego dołka.

7.3.2. Punktowanie (wypełnianie karty z wynikami) – zawodnicy powinni być przeszkoleni w poprawnym wypełnianiu karty wyników i jeśli zajdzie taka potrzeba w czasie zawodów, by wywiązać się z roli markera dla współgracza. Organizator turnieju może powołać wolontariuszy lub pomocnika (cadiego) do zapisywania wyników. Zawodnik jest odpowiedzialny za poprawne zliczenie swoich i współgracza uderzeń oraz podpisanie swojej karty wyników.

7.4. Remisy

7.4.1. W przypadku remisu pierwsze miejsce powinno być rozstrzygnięte według następujących wskazówek:

7.4.1.1. Zwycięzcą powinna zostać ogłoszony zawodnik z najmniejszą ilością 10x punktów.

7.4.1.2. Jeśli dogrywka jest niemożliwa, zalecane jest dopasowanie kart wyników. Istnieje wiele sposobów dopasowywania kart, które znaleźć można w USGA and R&A Zasadach Golfa w załączniku I część C: warunki zawodów – Jak rozstrzygnąć remis? Zauważ, że metody rozstrzygnięcia remisu muszą być przedstawione w regulaminie zawodów przed rozpoczęciem turnieju.

7.4.2. Wszystkie inne remisy pozostają jako remisy – obie drużyny powinny zostać nagrodzone tą samą nagrodą.

7.5. Runda dodatkowa

7.5.1. Runda dodatkowa powinna mieć 9 dołków.

7.5.2. Komitet Organizacyjny zawodów ma prawo orzec ile rund należy rozegrać by wyłonić zwycięzcę. (po 1, 2, 3 lub 4 rundach).

7.6. Wybór miejsca turnieju

7.6.1. Wybór pola golfowego powinien być zatwierdzony przez organizatora turnieju.

7.6.2. Komitet organizacyjny powinien rozważyć stopień trudności i wpływ na zachowanie zawodników.

7.7. Przygotowanie pola golfowego

7.7.1. Pole golfowe powinno być zorganizowane za zgodą komitetu organizacyjnego,

7.7.2. który zachęcany jest do zapewnienia zawodnikom Olimpiad Specjalnych alternatywnej lokalizacji obszaru tee przy każdym dołku według poniższych wskazówek:

7.7.2.1. Unikanie sytuacji, które wymagałyby od zawodnika noszenia sprzętu na odległość większa niż 47m uwzględniającą utrudnienia na polu golfowym.

7.7.2.2. Tworzenie dołków, których długości nie przekraczają poniższych wymiarów:

7.7.2.2.1. Par 3:137metrów

7.7.2.2.2. Par 4:320metrów

7.7.2.2.3. Par 5:434 metrów

7.7.3. Komitet organizacyjny turnieju jest upoważniona do wyznaczenia obszarów tee na czas zawodów tak, aby były one spójne z zalecanymi ograniczeniami w celu zapewnienia równych szans i jak najlepszego doświadczenia zawodników.

7.8. Rejestracja i podział na grupy sprawnościowe

7.8.1. Każdy zawodnik powinien się zarejestrować podając sześć ostatnich wyników po 9 dołkach.



- 7.8.1.1. Na lokalne/regionalne zawody, szczególnie na początku sezonu golfowego, komitet organizacyjny może określić minimalną liczbę kart wyników potrzebną aby się zarejestrować.
- 7.8.1.2. Podczas narodowych, kontynentalnych i światowych zawodów minimalna liczba kart wyników którą należy złożyć podczas rejestracji wynosi 6.
- 7.8.2. Punkty zapisujemy wraz z par dołka i jego stopnia trudności (course, slope rating).
- 7.8.3. Wszystkie wyniki muszą być zweryfikowane i podpisane przez profesjonalnego golfistę, sekretarza klubu lub asystenta dyrektora klubu.
- 7.8.4. Jeśli niemożliwe jest zaklasyfikowanie rundy, komitet organizacyjny turnieju może użyć tych punktów do ustalenia podziału.
- 7.8.5. W sytuacji umożliwiającej sklasyfikowanie rundy, komisja zawodów powinna przedstawić ostateczny podział oparty na udostępnionych im informacjach.

8. POZIOM 5 – ZAWODY INDYWIDUALNE W STROKE PLAY – 18 DOŁKÓW

8.1. Cele gry na tym poziomie

- 8.1.1. Poziom ten został stworzony aby wyjść naprzeciw potrzebom zawodników Olimpiad Specjalnych, którzy grają indywidualnie w zawodach gdzie wymaganych jest 18 dołków
- 8.1.2. Na tym poziomie zawodnicy mierzą się na polu z niewieloma, jeśli w ogóle, modyfikacjami.
- 8.1.3. Podczas gdy zawodnicy powinni być zdolni do grania samodzielnie/indywidualnie, zaleca się, żeby gracze zapewnili sobie pomocnika na czas zawodów

8.2. Formuła zawodów

- 8.2.1. Zawody będą rozgrywane na formule stroke play (całkowita) liczba uderzeń.

8.3. Punktowanie

- 8.3.1. Jeśli 10 uderzenie nie skutkuje trafieniem piłki do dołka, drużyna zdobywa 10x punktów i przechodzi do następnego dołka.
- 8.3.2. Punktowanie (wypełnianie karty z wynikami) – zawodnicy powinni być przeszkoleni w poprawnym zliczaniu liczby uderzeń ilekroć zachodzi taka potrzeba w czasie zawodów, by wywiązać się z roli markera dla współgracza. Organizator turnieju może powołać wolontariuszy, pomocnika (cadiego) do zapisywania wyników. Zawodnik jest odpowiedzialny za poprawne zliczenie swoich i współgracza uderzeń oraz odpowiednia zapisanie ich na karcie wyników.
- 8.3.3. Zawody mogą być rozegrane w wariacie łatwiejszym lub trudniejszym

8.4. Remisy

- 8.4.1. W przypadku remisu pierwsze miejsce powinno być rozstrzygnięte według następujących wskazówek:
 - 8.4.1.1. Zwycięzcą powinna zostać ogłoszony zawodnik z najmniejszą ilością 10x punktów.
 - 8.4.1.2. Jeśli dogrywka jest niemożliwa, zalecane jest dopasowanie kart wyników. Istnieje wiele sposobów dopasowywania kart, które znaleźć można w USGA and R&A Zasadach Golfa w załączniku I część C: warunki zawodów – Jak rozstrzygnąć remis? Zauważ, że metody rozstrzygnięcia remisu muszą być przedstawione w regulaminie zawodów przed rozpoczęciem turnieju.
- 8.4.2. Wszystkie inne remisy pozostają jako remisy – obie drużyny powinny zostać nagrodzone tą samą nagrodą.

8.5. Runda dodatkowa

- 8.5.1. Runda dodatkowa powinna mieć 18 dołków.
- 8.5.2. Komitet Organizacyjny zawodów ma prawo orzec ile rund należy rozegrać by wyłonić zwycięzcę. (po 1, 2, 3 lub 4 rundach).



8.6. Wybór miejsca turnieju

- 8.6.1. Wybór pola golfowego powinien być zatwierdzony przez organizatora turnieju.
- 8.6.2. Komitet organizacyjny powinien rozważyć stopień trudności i jego wpływ na przebieg zawodów.

8.7. Przygotowanie pola golfowego

- 8.7.1. Pole golfowe powinno być zorganizowane za zgodą komitetu organizacyjnego, który zachęcany jest do zapewnienia zawodnikom Olimpiad Specjalnych alternatywnej lokalizacji obszaru tee przy każdym dołku według poniższych wskazówek:
 - 8.7.1.1. Unikać sytuacji, które wymagałyby od zawodnika uderzeń na odległość większą niż 140m ponad przeszkodami terenowymi i innymi gdziekolwiek na polu golfowym.
 - 8.7.1.2. Tworzenie dołków, które nie przekraczają poniższych wymiarów:
 - 8.7.1.2.1. Par 3:160 metrów
 - 8.7.1.2.2. Par 4:366 metrów
 - 8.7.1.2.3. Par 5:480 metrów
- 8.7.2. Komitet organizacyjny turnieju jest upoważniona do wyznaczenia obszarów tee na czas zawodów tak aby były one spójne z zalecanymi ograniczeniami w celu zapewnienia równych szans i jak najlepszego doświadczenia zawodników.

8.8. Rejestracja i podział na grupy sprawnościowe

- 8.8.1. Każdy zawodnik powinien się zarejestrować podając sześć ostatnich wyników po 18 dołkach.
- 8.8.2. Punkty muszą być przyznawane z uwzględnieniem par pola golfowego oraz jego stopnia trudności.
- 8.8.3. Wszystkie wyniki muszą być zweryfikowane i podpisane przez profesjonalnego golfistę, sekretarza klubu lub asystenta dyrektora klubu.
- 8.8.4. Jeśli niemożliwe jest zaklasyfikowanie rundy, komitet organizacyjny turnieju może użyć tych punktów do ustalenia podziału.
- 8.8.5. W sytuacji umożliwiającej sklasyfikowanie rundy, komisja zawodów powinna przedstawić ostateczny podział oparty na udostępnionych im informacjach.