

البند التاسع الجولف

تحكم القوانين الرسمية لرياضات الأولمبياد الخاص كافة مسابقات الأولمبياد الخاص للجولف. كبرنامج رياضي دولي فقد وضع الأولمبياد الخاص هذه القوانين بناء على قوانين الجولف المعتمدة من قبل نادي Andrews (R&A) واتحاد الجولف الأمريكي، تحكم هذه القوانين جميع المسابقات إلا في حالة تعارضها مع القوانين الرسمية لرياضات الأولمبياد الخاص. في هذه الحالة، تطبق القوانين الرسمية لرياضات الأولمبياد الخاص.

القسم (أ) - الفعاليات الرسمية

- 1- المستوى 1 - مسابقة المهارات الفردية.
- 2- المستوى 2 - مسابقة تناوب التسديد بين أفراد الفريق.
- 3- المستوى 3 - مباريات الفرق الرياضية الموحدة.
- 4- المستوى 4 - مسابقة الضربات الفردية 9 حفرة.
- 5- مستوى 5 - مسابقة الضربات الفردية 18 حفرة.

التأهل: لكي يتنافس اللاعب في المستويات 2-5 فإن عليه أن يكمل اختبار المهارات الفردية بنقاط كلية أقلها 60 نقطة. علاوة على ذلك، فإن اللاعب يجب أن يحقق عشرة نقاط أو أكثر في أربع من ست مهارات على الأقل، مع واحدة من النتائج الأربعة من العشرة التي تتحقق سواء في تسديدة الخشب أو الحديد.

على اللاعب أن يحقق على الأقل خمسة نقاط في مهارتين اجماليهما أقل من عشرة نقاط.

القسم (ب) - قوانين وتعديلات عامة

- 1- أفكار عن مسابقة المهارات الفردية الناجحة
(أ) للسلامة الأولوية القصوى.
(ب) يمكن استخدام كرات ذات ألوان مختلفة أو مخططة بحيث يمكن لأكثر من لاعب أن يضربوا هدفاً واحداً في نفس الوقت.
(ج) إذا لم تفعل ذلك، فإن لاعب واحد يمكن أن يضرب مرة واحدة في المنطقة المعنية حفاظاً على سلامة مسجلي النقاط.
(د) إذا استخدمت ضربات متعددة، دع اللاعبين في كل المواقع ينفذوا التسديدات الخمسة، على أن يبقى مسجل النقاط في مكان آمن.
(هـ) بعد أن يكمل كل اللاعبين محاولاتهم، يتحرك مسجلو النقاط لتسجيل النتائج، ويلتقطون مجموعة الكرات.

(و) يجب وجود مسجل نقاط واحد لكل موقع.

(2) مسابقة المهارات الفردية - المستوى 1

إن غرض مسابقة المهارات الفردية هو السماح للاعب بالتمرين والتنافس في المهارات الأساسية للجولف. إن تطوير هذه المهارات الرئيسية ضروري قبل التقدم إلى المستوى 2. يمكن الحصول على 120 نقطة كحد أقصى في مسابقة المهارات الفردية - المستوى 1.

(أ) الضربة القصيرة

(1) الغرض: قياس قدرة اللاعب على تركيز الضربة على مسافة قصيرة.

(2) المعدات

(أ) ملعب: أحضر قانوني مع الحفرة (الهدف) موضحة بشكل سليم.

(ب) مضرب واحد لكل لاعب.

(ج) 5 كرات لكل لاعب.

(د) يستخدم طباشير لتحديد الأهداف الدائرية حول الحفرة.

(هـ) أداة تصحيح العلامات Pitch Mark Repairer.

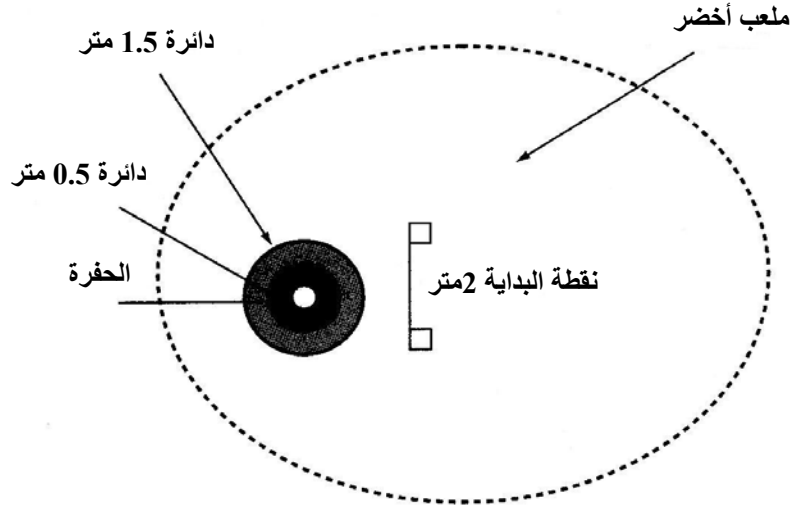
- (3) الوصف
 (أ) يتم اختيار الحفرة الهدف و توضع دائرتان حول الحفرة. يكون نصف قطر الدائرة الأولى 0.5 متر والثانية 1.5 متر من الحفرة.
 (ب) على اللاعب أن ينفذ خمس محاولات من النقطة المحددة بوضوح، على بعد 2 متر من الحفرة.
 (ت) يجب أن تكون الضربة القصيرة على ملعب أخضر بسطح مستو ما أمكن.
 (4) احتساب النتيجة
 (أ) يمنح كل لاعب خمس محاولات لوضع الكرة في الحفرة من خط يبعد 2 متر عن الحفرة، احتساب النتيجة يكون وفقاً لمكان توقف الكرة.
 (ب) يمنح اللاعب نقطة واحدة عن كل الضربة، (أرجحة المضرب دون التمكن من ضرب الكرة يعتبر محاولة فاشلة يحصل اللاعب عنها على صفر).
 (ت) يحصل اللاعب نقطة ثانية إذا توقفت الكرة على أو داخل دائرة الـ 1.5 متر.
 (ث) يحقق اللاعب النقطة الثالثة إذا توقفت الكرة على أو داخل الدائرة الـ 0.5 متر.
 (ج) إذا دخلت الكرة الحفرة، فإن إجمالي النقاط الأربعة يمنح لتلك المحاولة.
 (ح) النتيجة النهائية لمسابقة الضربة القصيرة تكون إجمالي النقاط من المحاولات الخمس.

(ب) الضربة الطويلة

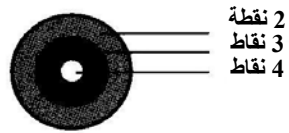
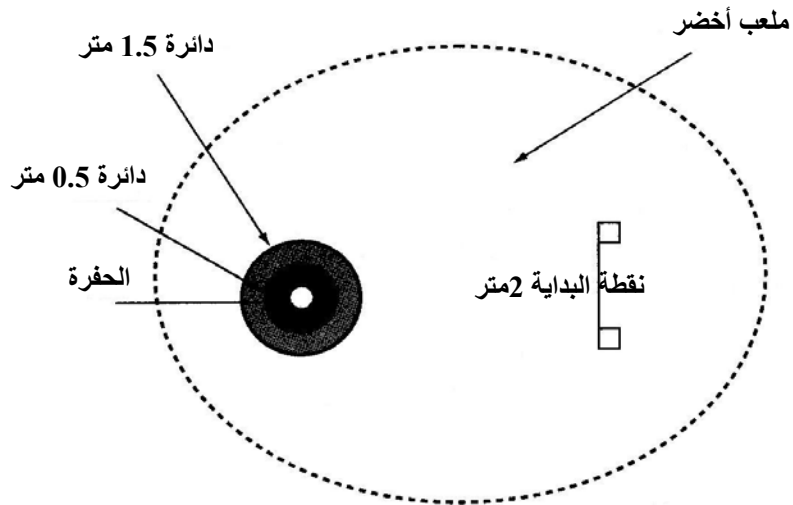
- (1) الغرض: قياس قدرة اللاعب على التركيز على الضربة الطويلة.
 (2) المعدات: ملعب: أحضر قانوني مع الحفرة الهدف موضحة بشكل سليم.
 (ب) مضرب واحد لكل لاعب.
 (ج) 5 كرات لكل لاعب.
 (د) يستخدم طباشير لتحديد الأهداف الدائرية حول الحفرة.
 (هـ) أداة تصحيح العلامات Pitch Mark Repairer.
 (3) الوصف
 (أ) يتم اختيار الحفرة الهدف، وتوضع دائرتان حول الحفرة. يكون نصف قطر الدائرة الأولى 0.5 متر والدائرة الثانية 1.5 متر من الحفرة.
 (ب) على اللاعب أن ينفذ خمس محاولات من النقطة المحددة، على بعد 8 متر من الحفرة.
 (ت) يجب أن تنفذ الضربة الطويلة على ملعب أخضر ذي سطح مستو ما أمكن.
 ملاحظة: يوصي بعمل تل.
 (4) احتساب النتيجة
 (أ) يمنح كل لاعب خمس محاولات لوضع الكرة في الحفرة من خط يبعد (2) متر عن الحفرة، احتساب النتيجة يكون وفقاً لمكان توقف الكرة.
 (ب) يمنح اللاعب نقطة واحدة عن كل ضربة، (أرجحة المضرب دون التمكن من ضرب الكرة يعتبر محاولة فاشلة يحصل اللاعب عنها على صفر).
 (ت) يحصل اللاعب نقطة ثانية إذا توقفت الكرة على أو داخل دائرة الـ (1.5) متر.
 (ث) يحقق اللاعب النقطة الثالثة إذا توقفت الكرة على أو داخل الدائرة الـ (0.5) متر.
 (ج) إذا دخلت الكرة الحفرة، فإن إجمالي النقاط الأربعة يمنح لتلك المحاولة.
 (ح) النتيجة النهائية لمسابقة الضربة الطويلة تكون إجمالي النقاط من المحاولات الخمس



الضربة القصيرة



الضربة الطويلة

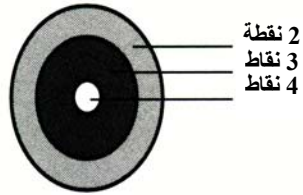
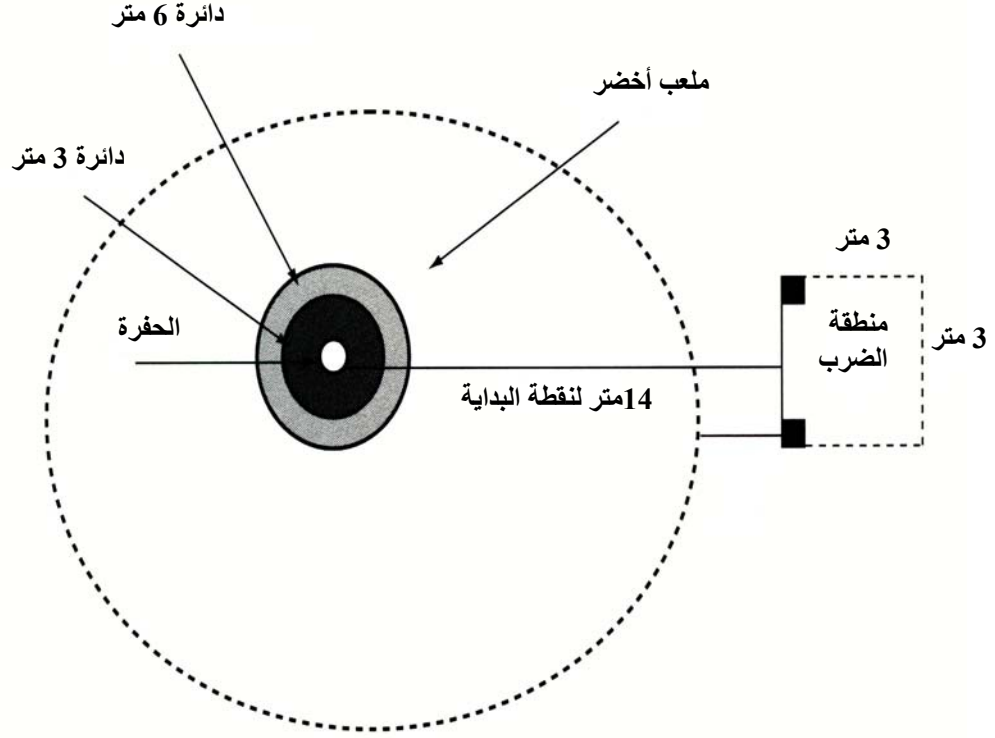


(ج) تسديدة Chip

- (1) الغرض: قياس قدرة اللاعب في تسديدات Chip من مسافة 14 متر من الحفرة.
(2) المعدات
(أ) عدد متنوع من المضارب الحديدية Irons للاعبين الذين يستخدمون أيديهم اليمنى والآخرين الذين يستخدمون الأيدي اليسرى.
ملاحظة: المضارب الخشبية والعادية غير مسموح بها في هذه المسابقة.
(ب) تستخدم خمس كرات لكل حفرة.
(ج) ملعب أخضر مع براية و حفرة هدف محددة بوضوح.
(3) الوصف
(أ) يتم تجهيز منطقة Chipping تضم منطقة ضرب مربعة الأبعاد 3×3 متر، وتبعد 14 متراً عن الحفرة. يجب أن تبعد المنطقة بواقع 3 أو 4 متر من نهاية الملعب.
(ب) توضع دائرة نصف قطرها 3 متر و أخرى نصف قطرها 6 متر حول الحفرة.
(ت) منطقة ضرب آمنة بأبعاد 3×3 متر محددة بوضوح، و طباشير، وأداة تحديد.
(ث) يطلب من اللاعبين ضرب الكرة (Chip) نحو أقرب مكان للحفرة المخصصة.
(4) احتساب النتيجة
(أ) يحاول اللاعب خمس تسديدات على الهدف، مسجلاً النقاط حسبما تستقر الكرة.
(ب) يمنح اللاعب نقطة واحدة عن كل ضربة، (أرجحة المضرب دون التمكن من ضرب الكرة يعتبر محاولة فاشلة يحصل اللاعب عنها على صفر).
(ج) يمنح اللاعب نقطة ثانية إذا استقرت الكرة داخل الدائرة إلى نصف قطرها 6 متر حول الحفرة.
(د) يمنح اللاعب نقطة ثالثة إذا استقرت الكرة داخل الدائرة التي نصف قطرها 3 متر حول الحفرة.
(هـ) يمنح اللاعب نقطة رابعة إذا استقرت تسديدة Chip في الحفرة.
(و) تكون النتيجة النهائية للاعب إجمالي النقاط المسجلة عن المحاولات الخمس.



"رسم تخطيطي لتسديدة Chip"



(د) التسديدة المائلة Pitch Shot

(1) الغرض: قياس قدرة اللاعب على توجيه التسديدات المائلة في الهواء تجاه منطقة الهدف الدائرية المحددة.

(2) المعدات

أ) تشكيلة متنوعة من المضارب الحديدية Pitching للاعبين الذين يستخدمون الأيدي اليمنى والآخرين الذين يستخدمون الأيدي اليسرى.

ب) خمس كرات جولف لكل موقع.

ج) أكياس أو أنابيب لاسترجاع الكرات عند المواقع.

د) راية هدف و سطح صناعي لضرب الكرة.

هـ) راية، لافتة، شبكة أو حاجز بارتفاع 1 متر وعرض 5 متر. عمودان بطول 2 متر لرفع الراية أو اللافتة أو الشبكة أو الحاجز.

(3) الوصف

أ) تحدد منطقة الهدف بدائرة قطرها 12 متر.

ب) يجب أن تكون المسافة من منقطة الضرب إلى الحاجز الذي ارتفاعه 1 متر، 5 أمتار.

ت) تكون المسافة من الحاجز الذي طوله 1 متر إلى منطقة الهدف 5 متر.

ث) لكل لاعب الحق خمس محاولات يكون مطالباً فيها بإسقاط الكرة من فوق الحاجز عند منطقة الهدف المحددة.

ملاحظة: "يجب أن يكون موقع أداء المهارة في منطقة محظورة لتأمين محيط آمن. إذا استخدمت منطقة غير محظورة، فإنه يجب تحديدها بوضوح للمتطوعين، و المتفرجين و اللاعبين.

(4) احتساب النتيجة

أ) يحاول اللاعب خمس تسديدات على الهدف، ويمنح النقاط حسب موقع استقرار الكرة.

ب) يمنح اللاعب نقطة واحدة عن كل ضربة، (أرجحة المضرب دون التمكن من ضرب الكرة يعتبر محاولة فاشلة يحصل اللاعب عنها على صفر).

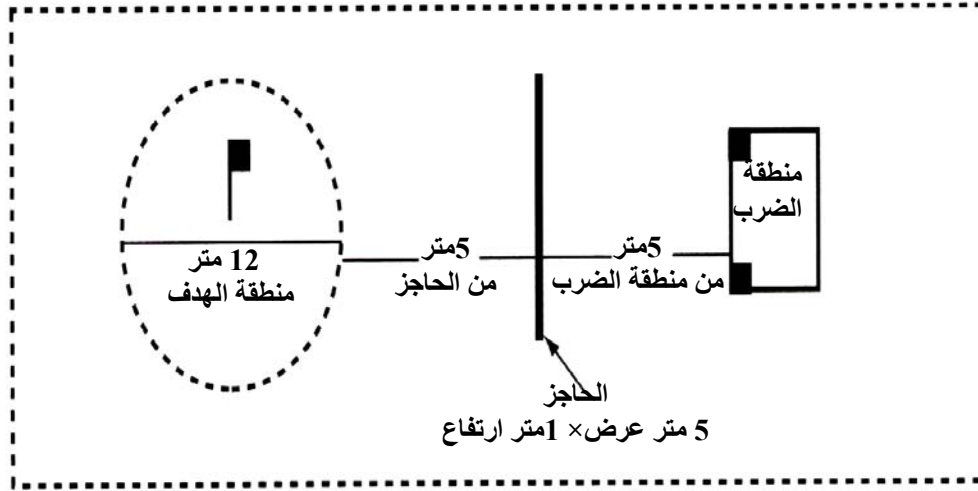
ت) يمنح اللاعب نقطة ثانية إذا مرت الكرة فوق الحاجز و بين الأعمدة المنصوبة.

ث) يمنح اللاعب نقطة ثالثة إذا هبطت الكرة داخل الدائرة التي قطرها 12 متر وتدحرجت خارجها، أو إذا هبطت خارج دائرة الـ 12 متر ثم تحركت لتستقر بداخلها.

ج) يمنح اللاعب نقطة رابعة إذا هبطت الكرة داخل دائرة الـ 12 متر لتستقر بداخلها.

و) النتيجة النهائية للاعب هي إجمالي نقاطه عن المحاولات الخمس.





رسم تخطيطي للتسديدة المائلة

(هـ) تسديدة المضرب الحديدي

(1) الغرض: قياس قدرة اللاعب على تنفيذ تسديده المضرب الحديدي لمسافة ضمن منطقة ضرب محددة.

(2) المعدات

(أ) تشكيلة متنوعة من المضارب الحديدية Pitching للاعبين الذين يستخدمون الأيدي اليمنى و الآخرين الذين يستخدمون الأيدي اليسرى

(ب) عدد مناسب من كرات الجولف، بناء على عدد المتسابقين. يوصى بتوفير خمس كرات لكل لاعب لاستبعاد الحاجة إلى استرجاع الكرات.

(ت) طلاء تحديد أو طباشير، و قلم لتحديد منطقة الضرب و خطوط الحدود (يمكن استبدال ذلك بسلك أو حبل سمك 1/2 بوصة بما يجعل الخطوط أكثر وضوحاً).

(ث) بساط تسديد hitting mat ، ركام من الرمل ، وخوذات ، منطقة آمنة لتواجد مسجلي النقاط، وأكياس وأنابيب لاسترجاع الكرات (إن كان ذلك ضرورياً).

(ج) راية هدف، ثمانية أقماع أو علامات واضحة أخرى لتحديد مواضع المسافة.

(3) الوصف

يمكن للاعب أن يختار ضرب الكرة من فوق ركام الرمل، البساط، الأرض. يؤذن للاعب بضرب الكرة من منطقة مرتفعة تجاه الراية المحددة في منطقة التسديد، محاولاً إبقاء الكرة داخل علامات الحدود وتحقيق مسافة تزيد على 90 متر.

(4) احتساب النتيجة

(أ) يحاول اللاعب خمس تسديدات على الهدف، مسجلاً نقاط حيثما تستقر الكرة.

(ب) يمنح اللاعب نقطة واحدة عن كل ضربة، (أرجحة المضرب دون التمكن من ضرب الكرة يعتبر محاولة فاشلة يحصل اللاعب عنها على صفر).

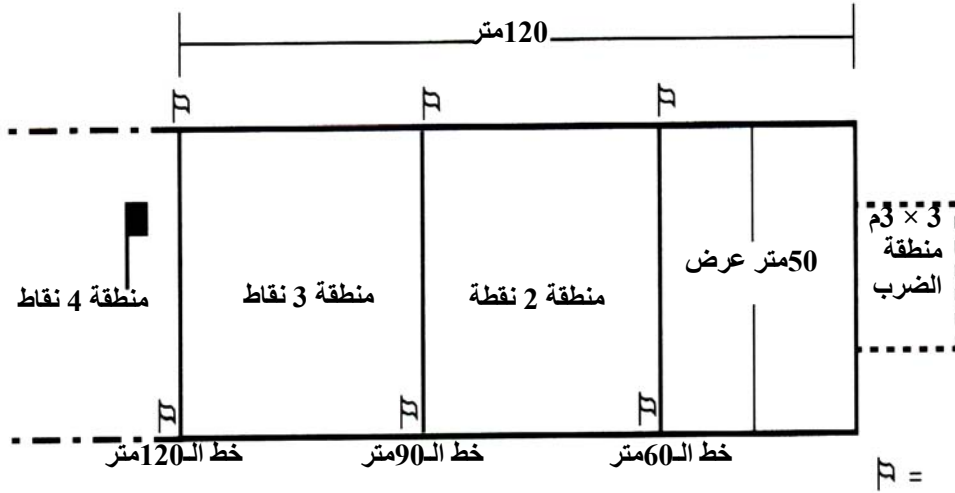
(ت) يمنح اللاعب نقطتان عندما تستقر الكرة بيني خطي (30-60) متر داخل خطوط الحدود ذات الاتساع (35) متر.

(ث) يمنح اللاعب ثلاث نقاط حينما تستقر الكرة بيني خطي (60-90) متر داخل خطوط الحدود ذات الاتساع (35) متر.

(ج) يمنح اللاعب أربعة نقاط حين تستقر الكرة خلف خط الـ (90) متر، داخل خطوط الحدود ذات الاتساع (35) متر.



ح) النتيجة النهائية للاعب هي إجمالي النقاط المسجلة عن المحاولات الخمس.



(3) رسم تخطيطي.

و) تسديدة المضرب الخشبي

1) الغرض: هو قياس قدرة اللاعب على تنفيذ تسديدة المضرب الخشبي لمسافة داخل منطقة التسديد المحددة.

2) المعدات

أ) تشكيلة متنوعة من المضارب الخشبية للاعبين الذين يستخدمون الأيدي اليمنى و الآخرين الذين يستخدمون الأيدي اليسرى

ب) عدد مناسب من كرات الجولف، بناء على عدد المتسابقين. يوصى بتوفير خمس كرات لكل لاعب لاستبعاد الحاجة إلى استرجاع الكرات.

ت) طلاء تحديد أو طباشير، قلم لتحديد منطقة الضرب خطوط الحدود (يمكن استبدال ذلك بسلك أو حبل سمك نصف بوصة بما يجعل الخطوط أكثر وضوحاً).

ث) بساط تسديد hitting mat ، ركام من الرمل ، خوذات ، منطقة آمنة لتواجد مسجلي النقاط ، أكياس ، أنابيب لاسترجاع الكرات (إن كان ذلك ضرورياً).

ج) راية هدف، وثمانية أقماع أو لافتات مرئية لتحديد مواقع المسافة.

3) الوصف

يمكن للاعب أن يختار ضرب الكرة من فوق ركام الرمل أو البساط، أو الأرض. يؤذن للاعب بضرب الكرة من منطقة مرتفعة تجاه الراية المحددة في منطقة التسديد، محاولاً إبقاء الكرة داخل علامات الحدود وتحقيق مسافة تزيد على 90 متر.

4) احتساب النتيجة

أ) يحاول اللاعب خمس تسديدات على الهدف، مسجلاً نقاطاً حيثما تستقر الكرة.

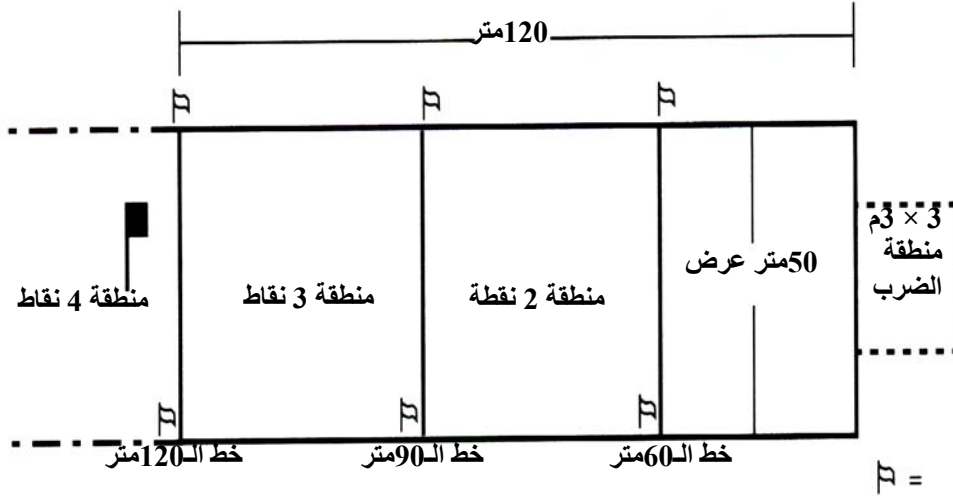
ب) يمنح اللاعب نقطة واحدة عن كل ضربة، أرجحة المضرب دون التمكن من ضرب الكرة يعتبر محاولة فاشلة يحصل اللاعب عنها على صفر.

ت) يمنح اللاعب نقطتان عندما تستقر الكرة بيني خطي 60-90 متر داخل خطوط الحدود ذات الاتساع 50 متر.

ث) يمنح اللاعب ثلاث نقاط حينما تستقر الكرة بيني خطي 90-120 متر داخل خطوط الحدود ذات الاتساع 50 متر.



(ج) يمنح اللاعب أربعة نقاط حين تستقر الكرة خلف خط الـ 120 متر، داخل خطوط الحدود ذات الاتساع 50 متر.
(ح) النتيجة النهائية للاعب هي إجمالي النقاط المسجلة عن المحاولات الخمس.



(3) المستوى 2- تناوب التسديد بين أفراد الفريق (مسابقة فريق الشركاء سابقاً)

(أ) تعريف الفريق: يتألف الفريق من لاعب جولف واحد يعاني من إعاقة ذهنية ولاعب جولف آخر بدون إعاقة ذهنية.

(ب) هدف هذا المستوى من اللعب

(1) صمم هذا المستوى لإعطاء لاعب جولف الأولمبياد الخاص الفرص للانتقال من مرحلة تنفيذ المهارات الأساسية، إلى مرحلة اللعب الفردي و التطور تحت إرشاد شريك أكثر تقدماً من لاعب الأولمبياد الخاص. نتيجة لذلك، فإن هذا المستوى لا يستخدم في نموذج فرق الرياضات الموحدة التقليدية، حيث يتوقع من زملاء الفريق أن يكونوا على نفس مستوى القدرة.

(2) يعمل الشريك كمدرّب ومرشد، بحيث يكون لاعب جولف الأولمبياد الخاص مكتفياً ذاتياً أثناء ممارسته اللعبة داخل مضمار الجولف.

(3) يجب أن يكون لاعبي الجولف قادرين على السير لمسافة الدورة الكاملة تسعة حفر.

(ج) شكل اللعب

(1) يكون اللعب وفق قانون "Foursome Rule 29" في ظل قوانين الجولف (تناوب التسديد).

يلعب اللاعبون بالتناوب من مواضع الركام الرملي، ثم يتناوبون تسديد الكرة حتى تستقر في الحفرة.

مثال: إذا لعب اللاعب (أ) من مواضع الركام على الحفر ذات الأرقام الفردية، فإن اللاعب (ب) يلعب من مواضع الركام على الحفر ذات الأرقام الزوجية. تستخدم كره واحدة للعب على الحفرة المعنية.

(د) احتساب النتيجة

(1) حالما يبدأ تسديد الكرة على كل حفرة، فإن اللاعبين يتناوبون ضرب الكرة حتى تستقر الكرة في الحفرة، أو حتى يتم استنفاد 10 ضربات.

ملاحظة: يحتسب تأرجح الضرب و إخفاق ضرب الكرة كمحاولة تسديد.

(2) إذا لعبت الضربة العاشرة دون سقوط الكرة في الحفرة، فإن نتيجة الفريق تكون 10 ثم يتقدم إلى الحفرة التالية.

(3) التسجيل- تعليم البطاقات - يجب تعليم اللاعبين كيفية تسجيل النقاط، وأن يعملوا - كلما أمكن أثناء المسابقة - كمرشدين للمنافس الزميل. كذلك، يمكن أن تعين لجنة الدورة متطوعاً، أو غلاماً مساعداً،

أو شريكا للعمل كمرشد. يكون المتسابقان مسؤولين معاً عن تأكيد نقاط الفريق، والتوقيع على بطاقة النتائج الخاصة بهما.

هـ - التعادلات

(1) تحسم التعادلات الأولى على النحو التالي:

(أ) الفرق التي تتعادل للمرة الأولى، فإن الفريق الذي له أقل عدد من نقاط (10 ×) يعلن فائزاً.
(ب) إذا كان لعب جولة حاسمة غير عملي، فإنه يوصى بمقارنة بطاقات النتائج. هنالك العديد من البدائل لكيفية مقارنة بطاقات النتائج في قوانين USGA و RDA للجولف. تحت الملحق (1) جزء (ج). شروط مسابقة حسم التعادلات. يرجى ملاحظة أن طريقة حسم التعادل يجب أن تكون واردة في شروط المسابقة قبل بداية الدورة.

(2) كافة التعادلات الأخرى تبقى على ما هي عليه، و يمنح كلا الفريقين جائزة.

(و) الجولة المشروطة

(1) تتكون الجولة المشروطة من تسعة حفر.

(2) حسب ما تقرره لجنة الدورة، فإن البطولة يمكن أن تتكون من واحدة، أو اثنتين، أو ثلاث، أو أربع جولات.

(ز) اختيار موقع إقامة الدورة

(1) يكون اختيار مسار الجولف وفق رأي لجنة الدورة.

(2) على اللجنة أن تدرس درجة الصعوبة و أثرها على مجرى الدورة.

(ح) إقامة مسار الجولف

(1) إقامة المسار تكون وفق رأي لجنة الدورة، كما أنه يجب أن تقوم اللجنة بتأمين مواضع ركام بديلة عند كل حفرة للاعبين الأولمبياد الخاص، و ذلك في ضوء التوجيهات التالية:

(أ) تجنب أية تسديدات تقتضي من لاعب الجولف أن يمشي مسافة تزيد عن 47 متراً عبر مخاطر أو عوائق أخرى، في أي مكان من مسار الجولف.
(ب) إقامة حفر لا تتجاوز القياسات التالية:

3140 Par متر	(150 ياردة)
4326 Par متر	(350 ياردة)
5419 Par متر	(475 ياردة)

(2) على لجنة الدورة تحديد أراضيات من الركام الرملي للاعبات الإناث.

(ح) التسجيل والتقسيم

(1) يتقدم كل فريق للتسجيل بتقديم أحدث ستة نتائج تحت هذه الصيغة.

(2) يجب أن ترفق النتائج بمتوسط المسار المعني لكل نتيجة.

(3) يجب أن تثبت جميع النتائج بتوقيع محترف الجولف، سكرتير النادي، مدير اتحاد الجولف.

(4) إذا تعذر لعب جولة تمهيدية، يكون للجنة الدورة حرق استكمال عملية التقسيم في ضوء المعلومات المتاحة لديها.

(ط) المعدات

(1) يكون كل لاعب مسؤولاً عن تأمين معداته الخاصة و التي تضم:

(أ) مجموعة مضارب (تضم على الأقل: مضرب حديدي وآخر خشبي، و Putter).

(ب) حقيبة جولف.

(ج) كرات جولف.

(د) أداة تصحيح العلامات Pitch Mark Repairer



(ي) يترك قرار استخدام عربات كهربائية للجنة الدورة. في أي مسابقة دولية يتوقع أن يسير اللاعبون على أرجلهم. يمكن بحث استخدام العربات الكهربائية في حالات استثنائية أثناء بطولة العالم، و ذلك بناء على تقديم شهادة طبية للجنة بطولة العالم.

(4) المستوى (3) جولف - فرق الرياضات الموحدة

(أ) تعريف الفريق: يضم الفريق لاعباً واحداً من الأولمبياد الخاص وشريك.
(ب) الغرض من هذا المستوى:

- (1) صمم هذا المستوى لإتاحة الفرصة للاعبين الأولمبياد الخاص للمشاركة ضمن فريق يضم شريكا آخر في النموذج التقليدي للرياضات الموحدة، حيث زملاء الفريق لديهم نفس مستوى القدرة.
- (2) صمم هذا المستوى من اللعب كنوع بديل من المسابقات للاعبين القادرين على اللعب في المستوى الرابع.
- (3) على اللاعبين أن يكونوا قادرين على اللعب باستقلالية، و أن يكونوا قادرين على السير لكامل مسار الجولة المكون من (18) حفرة.

(ت) شكل اللعب

- (1) هنالك ثلاثة أشكال من اللعب يمكن أن تستخدم بناء على رأي لجنة الدورة. إذا أجريت الدورة على أكثر من ثلاث جولات، فإنه يوصي بإدراج جميع أشكال اللعب في الدورة.
(أ) الشكل (1)

• Foursomes - قانون "29" من قوانين الجولف (تناوب التسديد).

- يتناوب اللاعبون التسديد من مواضع ركام رملي، حتى تستقر الكرة في الحفرة.
- مثال: إذا لعب اللاعب (أ) من موضع الركام الرملي تجاه الحفر ذات الأرقام الفردية، فإن اللاعب (ب) يلعب من موضع الركام الرملي تجاه الحفر ذات الأرقام الزوجية. كرة واحدة فقط تستخدم في التسديد على الحفرة الواحدة.

(ب) الشكل (2)

- أسلوب الضربات الأربع - القانون (31) من قوانين الجولف.
- يلعب كل لاعب كرتة الخاصة، وأفضل نقاط الاثنين هي نقاط الحفرة.
- مثال: يسجل (أ) خمسة نقاط، و (ب) ستة نقاط. تكون نتيجة الفريق للحفرة خمسة.

(ج) الشكل (3)

- إجمالي نقاط شخصين: يلعب كل لاعب كرتة الخاصة، ويكون إجمالي نقاط الكرتين هو نتيجة الحفرة.

مثال: يسجل اللاعب (أ) خمسة و اللاعب (ب) ستة، تكون نقاط الفريق للحفرة (11).

(د) احتساب النتيجة

(1) الشكل (1)

(أ) حالما تلعب الكرة على كل حفرة، على اللاعبين تناوب تسديد الكره حتى تستقر في الحفرة، أو يصل عدد الضربات إلى (10).

(ب) إذا لعبت الكرة العاشرة دون أن تستقر في الحفرة، فإن الفريق يسجل النتيجة (10×) ويتقدم إلى الحفرة التالية.

(2) الشكل (2) و (3)

(أ) إذا لعبت الكرة العاشرة دون أن تسقط في الحفرة، فإن اللاعب يسجل (10×)، و يتقدم إلى الحفرة التالية.

(ب) فقط اللاعب الذي يصل (10 ×) يتوقف عن اللعب عند الحفرة، و يكون على زميله مواصلة تسديد الكرة تجاه الحفرة، أو استكمال عشر ضربات دون إسقاط الكرة في الحفرة.

(ث) التسجيل - تعليم البطاقات - يجب تعليم اللاعبين كيفية تسجيل النقاط، وأن يعملوا - كلما أمكن أثناء المسابقة - كمرشدين للمنافس الزميل. كذلك، يمكن أن تعين لجنة الدورة متطوعاً، أو غلاماً



مساعداء، أو شريكا للعمل كمرشد. يكون المتسابقان مسؤولين معاً عن تأكيد نقاط الفريق، والتوقيع على بطاقة النتائج الخاصة بهما.

(هـ) التعادلات

(1) تحسم التعادلات على المركز الأول بالطريقة التالية
(أ) من بين الفرق التي تتساوى في الترتيب الأول، يعلن الفريق الأقل عدداً من 10 فائزاً.
(ب) إذا تعذر لعب جولات فاصلة، فإنه يوصى بمقارنة بطاقات النتائج. هنالك العديد من بدائل مقارنة البطاقات، يمكن الاطلاع عليها في قوانين USGA و RPA للجولف تحت الملحق (1) الجزء - "ج". شروط مسابقة كيفية حسم التعادلات. يرجى ملاحظة أن طريقة حسم التعادلات يجب أن ترد في شروط المسابقة قبل بداية الدورة.

(2) كل التعادلات الأخرى تبقى كما هي، ويمنح الفريقان المتعادلان نفس الجائزة.

(و) الجولة المشروطة

(1) تتكون الجولة المشروطة من 18 حفرة.

(2) حسب ما تقرره لجنة الدورة، فإن البطولة يمكن أن تتكون من واحدة، أو اثنتين، أو ثلاث، أو أربع جولات.

(3) بالنسبة للعب دورات إجمالي نتائج الفرق، فإن لجنة الدورة يمكن أن تستخدم صلاحيتها، وتحدد الجولة المشروطة بتسعة حفر.

(ز) اختيار مكان إقامة الدورة

(1) اختيار مسار الجولف يكون من اختصاص لجنة الدورة.

(2) علي اللجنة مراعاة درجة الصعوبة و مدى تأثيرها على سير الدورة.

(ح) إعداد مسار الجولف

(1) إعداد مسار الجولف يتم حسب رأي اللجنة، و التي يحبذ أن توفر مواضع ركام رملي مناسبة، و أن تستخدم مواضع الركام الرملي الموجودة، ما أمكن، لمواجهة هؤلاء اللاعبين على المسار، مع مراعاة ما يلي:

(أ) تجنب السير لمسافة تزيد عن (140) متر عبر المخاطر أو العوائق الأخرى.

(ب) حيثما أمكن، تستخدم مواضع الركام الرملي القائمة مع هذه المسافات القصوى الموصى بها:

3165 par متر (175 ياردة)

4372 par متر (400 ياردة)

5490 par متر (525 ياردة)

(2) على لجنة الدورة أن تحدد مواضع ركام رملي متميزة للإناث.

(ط) التسجيل والتقسيم

1- يجب ألا تتجاوز درجة إعاقة كل لاعب (35).

2- الفارق بين درجات إعاقة أفراد الفريق الواحد يجب ألا تتجاوز (10).

3- في حالة تقدم فريق للتسجيل، يكون الفارق بين درجات إعاقة أفراد أكثر من (10)، فإن الفريق يتم تصنيفه وفقاً للتمييز المعياري (10) مطبقاً على أدنى الإعاقين.

4- تستخدم هذه الإعاقات فقط لأغراض عملية التقييم، و ليس لأغراض التسجيل في لعب الدورة.

5- على كل لاعب يتقدم للتسجيل أن يقدم شهادة إعاقة مثبتة، أو أحدث نتائج الست على (18) حفرة.

(أ) يجب أن يرفق بالنتائج متوسط المسار لكل نتيجة.

(ب) يجب أن تثبت جميع النتائج بتوقيع اختصاصي الجولف، أو سكرتير النادي، أو مدير اتحاد الجولف.

6- إذا تعذر لعب جولة تمهيدية، فإن لجنة الدورة يمكن أن تستخدم هذه النتائج لتكوين تصنيفات الدورة.



7- في الحالات التي يمكن فيها لعب جولات تمهيدية، فإن لجنة الدورة يكون لها حق استكمال عملية التقسيم في ضوء المعلومات المتاحة لديها.

(ي) المعدات

- (1) يكون كل لاعب مسؤولاً عن تأمين معداته الخاصة و التي تضم:
 - (أ) مجموعة مضارب (تضم على الأقل: مضرب حديدي، و آخر خشبي، و Putter).
 - (ب) حقيبة جولف.
 - (ج) كرات جولف.
 - (د) أداة تصحيح العلامات Pitch Mark Repairer

5- المستوى 4 - مسابقة الضربة الفردية

(أ) الغرض من هذا المستوى:

- (1) صمم هذا المستوى للوفاء باحتياجات لاعبي جولف الأولمبياد الخاص الذين يرغبون في اللعب بصورة فردية في دورة جولتها المشروطة تتكون من 9 حفر.
- (2) على اللاعب أن يكون قادراً على اللعب بشكل مستقل، وأن يكون قادراً على سير كامل الدائرة التي تضم 9 حفر.

(ب) شكل اللعب

(1) يتخذ اللعب شكل مسابقة ضرب الكرة.

(ج) احتساب النتيجة

(1) إذا لعبت الضربة العاشرة دون أن تسقط الكرة في الحفرة، فإن اللاعب أن يسجل نتيجة 10 ويتقدم إلى الحفرة التالية.

(2) التسجيل- تعليم البطاقات - يجب تعليم اللاعبين كيفية تسجيل النقاط، وأن يعملوا - كلما أمكن أثناء المسابقة - كمرشدين للمنافس الزميل. كذلك، يمكن أن تعين لجنة الدورة متطوعاً، أو غلاماً مساعداً، أو شريكاً للعمل كمرشد. يكون المتسابقان مسؤولين معاً عن تأكيد نقاط الفريق، والتوقيع على بطاقة النتائج الخاصة بهما.

(د) التعادلات

(1) التعادلات على الترتيب الأول تحسم على النحو التالي:

(أ) من بين اللاعبين المتساوين في نتيجة المركز الأول، يعلن اللاعب صاحب أقل عدد من (10X) فائزاً.

(ب) إذا تعذر لعب جولات فاصلة، فإنه يوصي بمقارنة بطاقات النتائج. هنالك العديد من بدائل مقارنة البطاقات، يمكن الاطلاع عليها في قوانين USGA و RPA للجولف تحت الملحق (1) الجزء - "ج". شروط مسابقة كيفية حسم التعادلات. يرجى ملاحظة أن طريقة حسم التعادلات يجب أن ترد في شروط المسابقة قبل بداية الدورة.

(ج) جميع التعادلات الأخرى تبقى كما هي، ويمنح جميع اللاعبين نفس الجائزة.

(هـ) الجولة المشروطة

(1) تتكون الجولة المشروطة من 9 حفر.

(2) بناء على رأي لجنة الدورة، فإن البطولة يمكن أن تجرى على واحدة، أو اثنتين، أو ثلاث، أو أربع جولات.

(و) اختيار مكان إقامة الدورة

(1) اختيار مسار الدورة هو من اختصاص لجنة الدورة.

(2) على اللجنة أن تبحث درجة الصعوبة وأثرها على مجريات الدورة.



ز) إقامة مسار الجولف

1) إعداد مسار الجولف يتم حسب رأي اللجنة، و التي يحبذ أن توفر مواضع ركام رملي مناسبة، و أن تستخدم مواضع الركام الرملي الموجودة، ما أمكن، لمواجهة هؤلاء اللاعبين على المسار، مع مراعاة ما يلي:

أ) تجنب أية تسديدات تقتضي من لاعب الجولف السير لمسافة تزيد عن (47) متر فوق أية مخاطر أو عوائق أخرى في أي مكان من مسار الجولف.
ب) إقامة حفر لا تتجاوز القياسات التالية:

150 ياردة	3140 Par متر
350 ياردة	4326 Par متر
475 ياردة	5419 Par متر



2) على لجنة الدورة أن تحدد مواضع ركام رملي للاعبات الإناث.

ح) التسجيل والتقسيم

1) يتقدم كل لاعب للتسجيل و بحوزته شهادة إعاقة موثقة، أو آخر ستة نتائج على 9 حفر.
2) يجب أن يرفق بالنتائج متوسط المسار لكل نتيجة.
3) يجب أن تثبت جميع النتائج بتوقيع اختصاصي الجولف، سكرتير النادي، مدير اتحاد الجولف.
4) إذا تعذر لعب جولة تمهيدية، فإن لجنة الدورة تستخدم هذه النتائج لتكوين مجموعات الدورة.
5) في الحالات التي يمكن فيها لعب جولات تمهيدية، فإن لجنة الدورة يكون لها حق استكمال عملية التقسيم في ضوء المعلومات المتاحة لديها.

ط) المعدات

1) يكون كل لاعب مسؤولاً عن تأمين معداته الخاصة و التي تضم:
أ) مجموعة مضارب (تضم على الأقل: مضرب حديدي، و آخر خشبي، و Putter).

ب) حقيبة جولف.

ج) كرات جولف.

د) أداة تصحيح العلامات Pitch Mark Repairer

ي) يترك قرار استخدام عربات كهربائية للجنة الدورة. في أي مسابقة دولية يتوقع أن يسير اللاعبون على أرجلهم. يمكن بحث استخدام العربات الكهربائية في حالات استثنائية أثناء بطولة العالم، و ذلك بناءً على تقديم شهادة طبية للجنة بطولة العالم.

6- المستوى (5) جولف – اللعب الفردي

أ) الغرض هذا المستوى من اللعب:

1) لقد خصص هذا المستوى للوفاء باحتياجات لاعبي جولف الأولمبياد الخاص الذين يرغبون في اللعب بصورة فردية في الدورات التي تكون جولتها المشروطة (18) حفرة.

2) إن هذا المستوى سيكون بمثابة تحدي للاعب الجولف في المسار، مع قليل من التعديلات.
2) على اللاعب أن يكون قادراً على اللعب بشكل مستقل، وأن يكون قادراً على سير كامل مسار الجولة البالغ (18) حفرة.

ب) شكل اللعب

1) يتخذ اللعب شكل مسابقة ضرب الكرة

ت) احتساب النتيجة

1) إذا لعبت الضربة العاشرة دون استقرار الكرة في الحفرة، يكون اللاعب قد سجل النقاط 10، ويتقدم إلى الحفرة التالية.



(2) التسجيل- تعليم البطاقات – يجب تعليم اللاعبين كيفية تسجيل النقاط، وأن يعملوا - كلما أمكن أثناء المسابقة - كمرشدين للمنافس الزميل. كذلك، يمكن أن تعين لجنة الدورة متطوعاً، أو غلاماً مساعداً، أو شريكاً للعمل كمرشد. يكون المتسابقان مسؤولين معاً عن تأكيد نقاط الفريق، والتوقيع على بطاقة النتائج الخاصة بهما.

ث) التعادلات

(1) تحسم التعادلات على الترتيب الأولى على النحو التالي:

أ) من بين اللاعبين المتساوين في نتيجة المركز الأول، يعلن اللاعب صاحب أقل عدد من (10X) فائزاً.

ب) إذا تعذر لعب جولات فاصلة، فإنه يوصى بمقارنة بطاقات النتائج. هنالك العديد من بدائل مقارنة البطاقات، يمكن الاطلاع عليها في قوانين USGA و RPA للجولف تحت الملحق (1) الجزء – "ج". شروط مسابقة كيفية حسم التعادلات. يرجى ملاحظة أن طريقة حسم التعادلات يجب أن ترد في شروط المسابقة قبل بداية الدورة.

(2) جميع التعادلات الأخرى تبقى كما هي، ويمنح جميع اللاعبين نفس الجائزة.

هـ) الجولة المشروطة

(1) تتكون الجولة المشروطة من (18) حفرة.

(2) بناء على رأي لجنة الدورة، فإن البطولة يمكن أن تجرى على واحدة، أو اثنتين، أو ثلاث، أو أربع جولات

و) اختيار مكان إقامة المسابقة

(1) اختيار مكان إقامة المسابقة هو من اختصاص لجنة المسابقات.

(1) على اللجنة أن تبحث درجة الصعوبة وأثرها على مجريات المسابقة.

ز) إقامة مسار الجولف:

(1) إعداد مسار الجولف يتم حسب رأي اللجنة، و التي يجذب أن توفر مواضع ركام رملي مناسبة، و أن تستخدم مواضع الركام الرملي الموجودة، ما أمكن، لمواجهة هؤلاء اللاعبين على المسار، مع مراعاة ما يلي:

أ) تجنب السير لمسافة تزيد على (140) متر فوق المخاطر و العوائق الأخرى.

ب) الحفر التي يمكن اللعب عليها من مواضع الركام يجب ألا تتجاوز القياسات التالية:

170" ياردة" 3165Par متر

400" ياردة" 4372 Par متر

525" ياردة" 5490 Par متر

(2) على لجنة المسابقات أن تحدد مواضع ركام رملي للاعبات الإناث.

ح) التسجيل والتقسيم

(1) يتقدم كل لاعب للتسجيل و بحوزته شهادة إعاقه موثقة، أو آخر سنة نتائج على (9) حفر.

(2) يجب أن يرفق بالنتائج متوسط المسار لكل نتيجة.

(3) يجب أن تثبت جميع النتائج بتوقيع اختصاصي الجولف، أو سكرتير النادي، أو مدير اتحاد الجولف.

(4) إذا تعذر لعب جولة تمهيدية، فإن لجنة الدورة يمكن أن تستخدم هذه النتائج لتكوين مستويات الدورة.

(5) في الحالات التي يمكن فيها لعب جولات تمهيدية، فإن لجنة المسابقات يكون لها حق استكمال عملية التقسيم في ضوء المعلومات المتاحة لديها.

ط) المعدات

(1) يكون كل لاعب مسؤولاً عن تأمين معداته الخاصة و التي تضم:

أ) مجموعة مضارب (تضم على الأقل: مضرب حديدي و آخر خشبي و Putter).

ب) حقيبة جولف.



ج) كرات جولف.

د) أداة تصحيح العلامات Pitch Mark Repairer

ي) يترك قرار استخدام عربات كهربائية للجنة الدورة. في أي مسابقة دولية يتوقع أن يسير اللاعبون على أرجلهم. يمكن بحث استخدام العربات الكهربائية في حالات استثنائية أثناء بطولة العالم، و ذلك بناء على تقديم شهادة طبية للجنة بطولة العالم.

