

GOLFE

As Regras Oficiais da Special Olympics regerão todas as competições de golfe da Special Olympics. Por ser um programa internacional de esportes, a Special Olympics criou essas regras com base nas normas Golfe conforme aprovadas pelo Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) e pela United States Golf Association (USGA). Estas regras regerão todas as competições exceto quando elas forem conflitantes com as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics. Nestes casos, as Regras Oficiais dos Esportes da Special Olympics prevalecerão.

SEÇÃO A— EVENTOS OFICIAIS

1. Nível 1—Competição de Habilidades Individuais
2. Nível 2—Competição de Equipes Alternadas de Tiro
3. Nível 3—Jogo com Equipes Unified Sports®
4. Nível 4—Competição Individual de Tacadas [9 buracos]
5. Nível 5—Competição Individual de Tacadas [18 buracos]

Eligibilidade —Para que um atleta possa competir nos Níveis 2–5, ele/ela deve ter concluído um Teste de Habilidades Individuais com uma pontuação total de pelo menos 60 pontos. Além disso o atleta deve marcar 10 pontos ou mais em pelo menos quatro das seis habilidades, com uma das quatro pontuações 10 com um taco de madeira ou ferro. O atleta também deve atingir um mínimo de cinco pontos nas duas habilidades que tiverem a pontuação inferior a 10.

SEÇÃO B—REGRAS GERAIS E MODIFICAÇÕES

1. Dicas para uma Competição de Habilidades Individuais de Sucesso

- a. Segurança é a principal prioridade.
- b. Podem ser usadas bolas de golfe coloridas (ou listradas) para que vários atletas possam dar tacadas para o mesmo alvo ao mesmo tempo.
- c. Se você não fizer isso, apenas um atleta poderá dar uma tacada em uma área para a segurança dos responsáveis pela pontuação.
- d. Se você usar diversas áreas, peça aos atletas em todas as estações que dêem cinco tacadas com os responsáveis pela pontuação em um local seguro.
- e. Depois que todos os atletas tiverem concluído suas tentativas, os responsáveis pela pontuação saem, marcam a pontuação e recolhem o grupo de bolas.
- f. É necessário um responsável pela pontuação em cada estação.

2. Nível 1 - Competição de Habilidades Individuais

A finalidade da Competição de Habilidades Individuais é permitir que os atletas treinem e concorram em habilidades básicas de golfe. Exige-se o desenvolvimento destas habilidades chave antes de ser possível avançar para o Nível Dois. O máximo de pontos permitidos no Nível 1 é 120.

a. Short Putt (putt curto)

1) Finalidade —Medir a habilidade do atleta com putt, com foco no short putt.

2) Equipamento

- a) Um green de putting de regulamento com um buraco marcado adequadamente (alvo);
- b) Um putter para cada atleta;
- c) Cinco bolas para cada atleta;
- d) Um giz pode ser usado para marcar os alvos circulares ao redor do buraco e
- e) Um reparador de marca de pitch.

GOLFE

3) Descrição

- a) Um buraco alvo é selecionado e dois círculos são colocados ao redor do buraco. O primeiro círculo deve ter um raio de 0,5 metro e o segundo deve ter um raio de 1,5 metro do buraco.
- b) O atleta terá cinco tentativas de um ponto claramente marcado, a 2 metros do buraco.
- c) O short putt deve ser definido em um green com uma superfície o mais plana possível.

4) Pontuação

- a) O atleta terá cinco tentativas de colocar a bola no buraco de uma linha a 2 metros do buraco, marcando pontos de acordo com onde a bola parar.
- b) O atleta marcará um ponto por fazer um stroke e acertar a bola. (Um swing errando a bola conta como uma tentativa e o atleta não recebe nenhum ponto pela tacada).
- c) Um segundo ponto é marcado se a bola parar sobre ou dentro do círculo de 1,5 metro.
- d) Um terceiro ponto é marcado se a bola parar sobre ou dentro do círculo de 0,5 metro.
- e) Se a bola entrar no buraco, um total de quatro pontos serão concedidos pela tentativa.
- f) A pontuação do atleta para a tacada short putt deve ser a soma total das cinco tentativas.

b. Long Putt (putt longo)

1) Finalida — Medir a habilidade do atleta com putt, com foco no long putt.

2) Equipamento

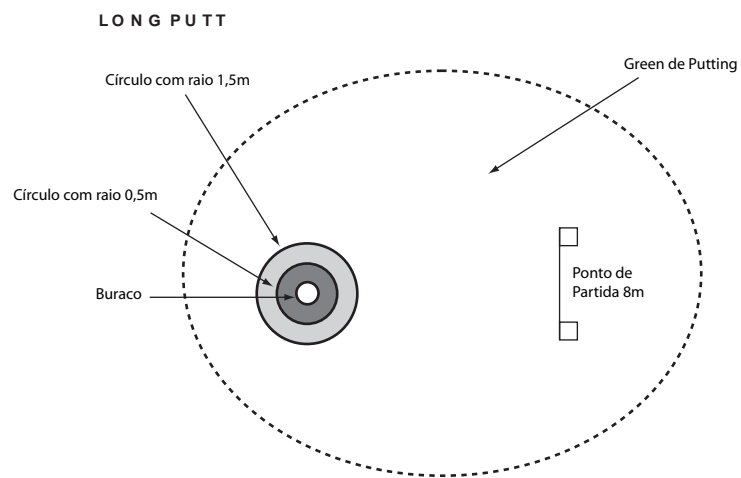
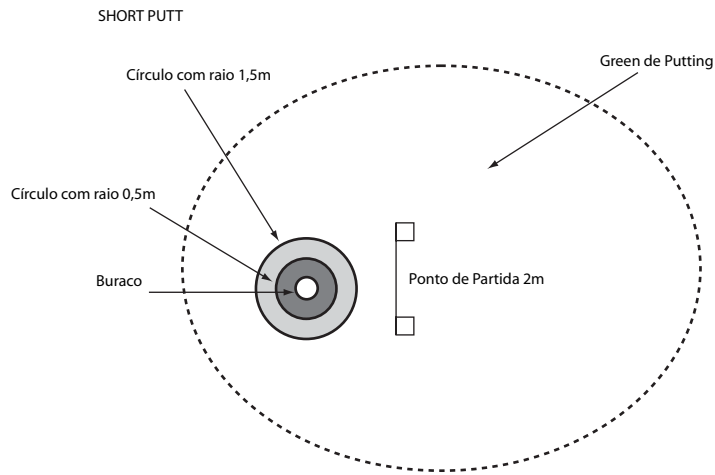
- a) Um putter para cada atleta;
- b) Um green de putting de regulamento com um buraco marcado adequadamente (alvo);
- c) Cinco bolas para cada buraco a ser usado;
- d) Um giz pode ser usado para marcar alvos circulares ao redor do buraco e
- e) Um reparador de marca de pitch.

3) Descrição

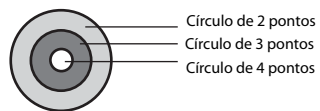
- a) Um buraco alvo é selecionado e dois círculos são colocados ao redor do buraco. O primeiro círculo deve ter um raio de 0,5 metro e o segundo deve ter um raio de 1,5 metro do buraco.
- b) O atleta terá cinco tentativas de um ponto marcado, a 8 metros do buraco.
- c) O long putt deve ser definido em um green com uma superfície o mais plana possível. Nota: Recomenda-se que o Putting seja feito em ascensão.

4) Pontuação

- a) O atleta terá cinco tentativas de colocar a bola no buraco de um ponto a 8 metros do buraco, marcando pontos de acordo com onde a bola parar.
- b) O atleta marcará um ponto por fazer um stroke e acertar a bola. (Um swing errando a bola conta como uma tentativa e o atleta não recebe nenhum ponto pela tacada).
- c) Um segundo ponto é marcado se a bola parar sobre ou dentro do círculo de 1,5 metro.
- d) Um terceiro ponto é marcado se a bola parar sobre ou dentro do círculo de 0,5 metro.
- e) Se a bola entrar no buraco, um total de quatro pontos serão concedidos pela tentativa.
- f) A pontuação do atleta para a tacada long putt deve ser a soma total das cinco tentativas.



LEGENDA



GOLFE

c. Chip Shot (tacada curta)

1) Finalidade — Medir a habilidade do atleta de acertar chip shots a 14 metros do buraco.

2) Equipamento

- a) Um número sortido de tacos de ferro para jogadores destros e canhotos (Nota: Tacos de madeira e putters não são permitidos para esta habilidade);
- b) Cinco bolas para cada buraco a ser usado; e
- c) Um green de putting com uma bandeira de alvo e um buraco claramente marcados.

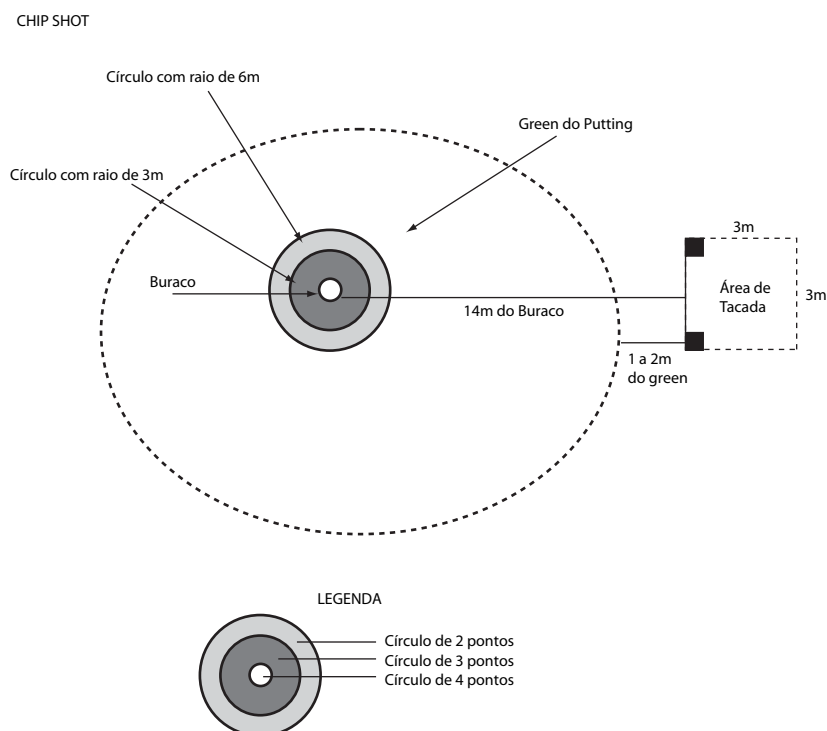
3) Descrição

- a) Uma área de chipping é definida e deve incluir uma área de tacada quadrada de 3 metros por 3 metros a 14 metros do buraco. A área de chipping deve estar a 2 metros da extremidade do green.
- b) Um círculo com raio de 3 metros e um círculo com raio de 6 metros serão marcados ao redor do buraco.
- c) Uma área marcada de tacada de segurança, quadrada, de 3 metros por 3 metros, giz e marcador.
- d) O atleta é instruído a dar uma tacada curta na bola para o buraco designado, chegando o mais próximo possível do buraco.

4) Pontuação

- a) O atleta tentará cinco tacadas no alvo, marcando pontos de acordo com onde a bola parar.
- b) O atleta marcará um ponto por fazer um stroke e acertar a bola.
 - (Um swing errando a bola conta como uma tentativa e o atleta não recebe nenhum ponto pela tacada).
- c) Um segundo ponto é marcado se a bola parar dentro do círculo de 6 metros ao redor do buraco.
- d) Um terceiro ponto é marcado se a bola parar dentro do círculo de 3 metros ao redor do buraco.
- e) Um quarto ponto é marcado se a bola entrar no buraco.
- f) A pontuação total das cinco tentativas será a pontuação total do atleta para o chip shot.

5) Diagrama (Chip Shot):



d. O Pitch Shot (tacada de arremesso)

1) Finalidade — Medir a habilidade do atleta de dar pitch shots controladas no ar na direção adequada para uma área circular definida.

2) Equipamento

- a) Um número sortido de tacos de ferro para pitching para jogadores destros e canhotos;
- b) Cinco bolas para cada estação a ser usada;
- c) Uma área de tacada marcada, tinta ou giz e marcador;
- d) Shag bags ou tubos para recuperar as bolas na estação;
- e) Uma bandeira de alvo e um tapete de tacada ou superfície artificial e
- f) Um banner, sinal ou barreira com 1 metro de altura por 5 metros de largura. Dois postes de suporte com 2 metros podem ser usados para segurar o banner, sinal ou barreira.

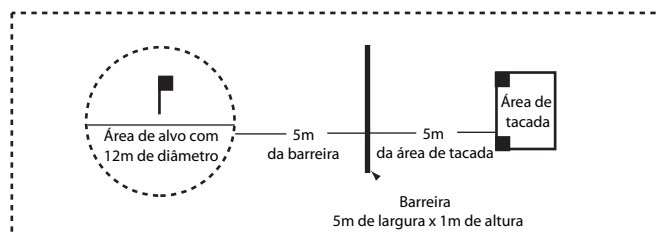
3) Descrição

- a) A área de alvo deve ser um círculo com diâmetro de 12 metros.
- b) A distância da área de tacada até a barreira de 1 metro deve ser de 5 metros.
- c) A distância da barreira de 1 metro até a área de alvo deve ser de 5 metros.
- d) O atleta deve fazer cinco tentativas. O atleta é instruído a dar uma tacada por cima da barreira até a área designada de alvo.

Nota: A estação de habilidade deve estar localizada em uma área restrita, como uma faixa direcionada, para fornecer o ambiente mais seguro possível. Se for usada uma área não restrita, a área deve ser isolada por cordas e claramente identificada para voluntários, espectadores e atletas.

4) Pontuação

- a) O atleta tentará cinco tacadas até o alvo, marcando pontos de acordo com onde a bola aterrissar.
- b) Os atletas marcarão um ponto por fazerem um stroke e acertarem a bola. (Um swing errando a bola conta como uma tentativa e o atleta não recebe nenhum ponto pela tacada).
- c) Um segundo ponto será concedido se a bola passar sobre a barreira e entre os postes de suporte.
- d) Um terceiro ponto será marcado se a bola aterrissar dentro do círculo de 12 metros e rolar para fora ou se a bola aterrissar fora do círculo e rolar para dentro dele.



- e) Um quarto ponto é marcado se a bola aterrissar dentro do círculo de 12 metros e ficar dentro do círculo.
- f) A pontuação de pitch shot deve ser a soma total das cinco tentativas.

GOLFE

e. Bunker Shot (tacada de banco de areia)

Esta habilidade é considerada opcional. Ela pode não ser adequada para atletas de menos habilidade e para Programas que não possuem acesso a bancos de areia. Os locais dos Programas e Jogos Mundiais devem ter acesso a um banco de areia ou a uma estação de banco de areia "modificada" para acomodar os atletas que estão aprendendo esta habilidade. Todos os atletas e parceiros que participam nos Níveis 2–5 em todos os níveis —local, estado/província, nacional, mundial — devem enviar sua pontuação de habilidade Nível 2 (que inclui o banco de areia) em seus formulários de registro, juntamente com seu handicap ou pontuações "0" antes de serem elegíveis para competir nos Níveis 2–5. Esta avaliação pode ser feita a qualquer momento na temporada de treinamento, contanto que seja atestada por um técnico ou profissional. Para competição, a estação de pitching pode ser modificada e usada como estação de banco de areia com um pouco de criatividade após a conclusão das primeiras seis habilidades.

1) Finalidade —Medir a habilidade do atleta de dar tacadas controladas a partir de um banco de areia na direção adequada para uma área circular definida.

2) Equipamento

- a) Um número sortido de tacos de ferro "lofted" (pitch, lob ou sand wedge ou ferro 9) para jogadores destros e canhotos;
 - b) Cinco bolas para cada estação a ser usada;
 - c) Uma área de tacada definida em um banco de areia ou área artificial com areia, tinta ou giz e marcadores;
 - d) Shag bags ou tubos para recuperar as bolas na estação;
 - e) Uma bandeira de alvo, carpete de tacada ou superfície artificial coberta com areia, tinta, giz ou marcador no banco a partir do qual a tacada será dada e
 - f) A borda do banco (face do banco de areia) deve ter pelo menos 1 metro de altura e 5 metros de largura. Se não, um banner, rede ou barreira deve ser colocada de forma a uma bola ter que passar acima da altura de 1 metro ao ser lançada da área do banco de areia.
- Dois postes de suporte com 2 metros podem ser usados para segurar o banner, sinal ou barreira. Os postes também podem ser usados para designar a largura de pontuação da face do banco.

3) Descrição

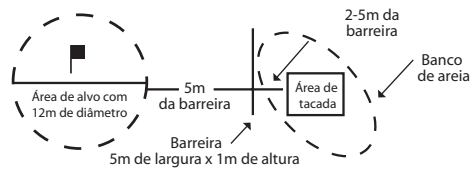
- a) A área de alvo deve ser um círculo com diâmetro de 12 metros.
- b) A distância da área de tacada no banco de areia até a barreira de 1 metro ou face do banco deve ser de 5 metros.
- c) A distância da barreira de 1 metro ou face do banco até a área de alvo deve ser de 5 metros.
- d) O atleta deve fazer cinco tentativas. O atleta é instruído a dar uma tacada por cima da barreira ou face do banco até a área designada de alvo.

Nota: A estação de habilidade deve estar localizada em uma área restrita, como uma faixa direcionada, para fornecer o ambiente mais seguro possível. Se for usada uma área não restrita, a área deve ser isolada por cordas e claramente identificada para voluntários, espectadores e atletas.

4) Pontuação

- a) O atleta tentará cinco tacadas até o alvo, marcando pontos de acordo com onde a bola aterrissar.
- b) Os atletas marcarão um ponto por fazerem um stroke e acertarem a bola. (Um swing errando a bola, ou "grounding" conta como uma tentativa e o atleta não recebe nenhum ponto pela tacada).
- c) Um segundo ponto será concedido se a bola passar sobre a barreira ou face do banco e entre os postes de suporte.
- d) Um terceiro ponto será marcado se a bola aterrissar dentro do círculo de 12 metros e rolar para fora ou se a bola aterrissar fora do círculo e rolar para dentro dele.

- e) Um quarto ponto é marcado se a bola aterrissar dentro do círculo de 12 metros e ficar dentro do círculo.
f) A pontuação de bunker shot deve ser a soma total das cinco tentativas.



f. Iron Shot (tacada com taco de ferro)

1) Finalidade —Medir a habilidade do atleta em dar uma tacada com um taco de ferro em distância dentro de uma área definida.

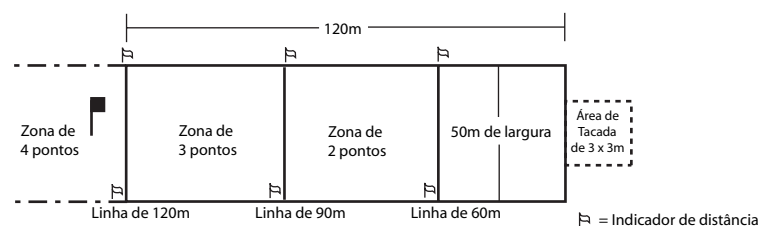
2) Equipamento

- Um número sortido de tacos de ferro para jogadores destros e canhotos;
- Um número adequado de bolas de golfe com base no número de competidores (recomenda-se cinco bolas por atleta para eliminar a necessidade de ter que recuperar as bolas);
- Tinta ou giz de marcação e marcador para marcar a linha de tiro e as linhas de limites (faixa ou corda de ½ polegada substituída para marcação das linhas de limite, facilitando a visualização).
 - Carpete ou capacho para tacada, tees, capacetes, uma zona de segurança para os responsáveis pela pontuação e shag bags ou tubos para recuperar (se necessário) as bolas; e
 - Uma bandeira e oito cones ou outros marcadores visíveis para identificar os locais à distância.

3) Descrição —O atleta pode escolher dar a tacada de um tee, carpete ou do solo. O atleta é instruído a atingir a bola da área de teeing em direção a uma bandeira na área da tacada, tentando manter a bola dentro dos marcadores de limite e atingindo uma distância de mais de 90 metros.

4) Pontuação

- O atleta tentará cinco tacadas no alvo, marcando pontos de acordo com onde a bola parar.
- Os atletas marcarão um ponto por fazerem um stroke e acertarem a bola. (Um swing errando a bola conta como uma tentativa e o atleta não recebe nenhum ponto pela tacada).
- São concedidos dois pontos para uma bola que pare entre as linhas de 30 metros e 60 metros dentro das linhas de limite de 35 metros de largura.
- São concedidos três pontos para uma bola que pare entre as linhas de 60 metros e 90 metros dentro das linhas de limite de 35 metros de largura.



GOLFE

- e) São concedidos quatro pontos para uma bola que pare além da linha de 90 metros dentro das linhas de limite de 35 metros de largura.
- f) A pontuação do atleta para a tacada com taco de ferro deve ser a soma total das cinco tentativas.
- g. Tacada com Taco de Madeira

1) Finalidade — Medir a habilidade do atleta em dar uma tacada com um taco de madeira em distância dentro de uma área definida.

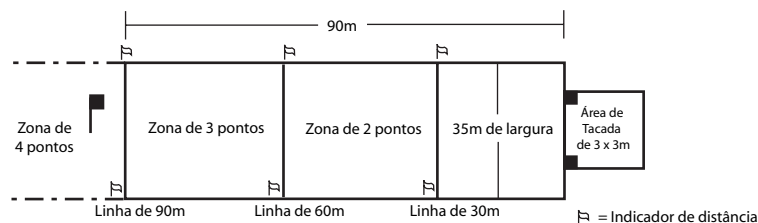
2) Equipamento

- a) Um número sortido de tacos de madeira para jogadores destros e canhotos;
- b) Um número adequado de bolas de golfe com base no número de competidores (recomenda-se cinco bolas por atleta para eliminar a necessidade de ter que recuperar as bolas);
- c) Tinta ou giz de marcação e marcador para marcar a linha de tiro e as linhas de limites (faixa ou corda de ½ polegada pode ser substituída para marcação das linhas de limite, facilitando a visualização).
- d) Carpete ou capacho para tacada, tees, capacetes, uma zona de segurança para os responsáveis pela pontuação e shag bags ou tubos para recuperar (se necessário) as bolas; e
- e) Uma bandeira e oito cones ou outros marcadores visíveis para identificar os locais à distância.

3) Descrição — O atleta pode escolher dar a tacada de um tee, carpete ou do solo. O atleta é instruído a atingir a bola da área de teeing em direção a uma bandeira na área da tacada, tentando manter a bola dentro dos marcadores de limite e atingindo uma distância de mais de 120 metros.

4) Pontuação

- a) O atleta tentará cinco tacadas no alvo, marcando pontos de acordo com onde a bola parar.
- b) O atleta marcará um ponto por acertar a bola (um swing errando a bola contará como uma tentativa e o atleta não receberá nenhum ponto pela tacada).
- c) São concedidos dois pontos para uma bola que pare entre as linhas de 60 metros e 90 metros dentro das linhas de limite de 50 metros de largura.
- d) São concedidos três pontos para uma bola que pare entre as linhas de 90 metros e 120 metros dentro das linhas de limite de 50 metros de largura.



- e) São concedidos quatro pontos para uma bola que pare além da linha de 120 metros dentro das linhas de limite de 50 metros de largura.
- f) A pontuação do atleta para a tacada com taco de madeira deve ser a soma total das cinco tentativas.

3. Nível 2—Equipes Alternadas de Tacada

[Anteriormente conhecida como Competição de Equipes de Parceiros]

a. Definição de uma Equipe: Uma equipe deve consistir em um participante com deficiência intelectual e um participante sem deficiência intelectual.

b. Finalidade deste Nível de Competição

1) Este nível foi desenvolvido para dar ao participante Special Olympics uma oportunidade de transição de habilidades individuais para competição individual e para progredir sob a orientação de um parceiro cuja habilidade e conhecimento no golfe seja mais avançada que a do participante Special Olympics. Como resultado, este nível não funciona no modelo Unified Sports tradicional em que espera-se que os parceiros de equipe tenham habilidades similares.

2) O parceiro serve como um treinador e mentor, para que o atleta Special Olympics se torne auto-suficiente no campo de golfe.

3) Os atletas devem poder andar durante o percurso de nove buracos.

c. Forma de Jogo

1) A forma de jogo será Regra de Quarteto 29 sob as Regras do Golfe (Tacada Alternada)—Os jogadores jogam alternadamente dos pontos de teeing e então alternam tacadas até a bola cair no buraco.

Exemplo: Se o jogador "A" joga do tee nos buracos ímpares, o jogador "B" joga do tee nos buracos pares. Apenas uma bola fica em jogo em um buraco.

d. Pontuação

1) Depois que a bola estiver em jogo em cada buraco, os jogadores se alternam acertando a bola até ela entrar no buraco ou até 10 tacadas serem dadas. Nota: um swing e erro conta como stroke.

2) Se o 10º stroke for jogado sem colocar a bola no buraco, a equipe deve receber uma pontuação de 10x e proceder para o próximo buraco.

3) Pontuação (marcação de cartas)—Os atletas devem ser ensinados a marcar a pontuação e sempre que possível em competição, devem servir como marcador para o outro competidor. O Comitê do Torneio também pode indi

car um

voluntário, caddie ou parceiro para servir como marcador. Ambos os competidores da equipe serão responsáveis por verificar a pontuação da equipe e assinar o cartão de pontuação.

e. Empates

1) Os empates por primeiro lugar devem ser decididos da seguinte maneira:

a) Das equipes empatadas em primeiro lugar, a equipe com o menor número de pontuações 10x deve ser declarada vencedora.

b) Se não for possível executar uma partida de desempate, recomenda-se desempatar os cartões de pontuação. Há muitas formas de desempate por cartões de pontuação, que podem ser encontrados nas regras de golfe da USGA e R & A no Apêndice I Parte C: Condições de Competição —Como Decidir Empates. Observe que o método de desempate deve ser declarado nas Condições de Competição antes do início do torneio.

2) Todos os outros empates devem permanecer, pois os empates e as duas equipes devem receber o mesmo prêmio.

f. Rodada Estipulada

1) Uma rodada estipulada deve conter nove buracos.

2) De acordo com o Comitê do Torneio, um campeonato pode ser competido em um, dois, três ou quatro rodadas.

g. Seleção do Local do Torneio

1) A seleção do campo de golfe deve ficar a cargo do Comitê do Torneio.

2) O Comitê deve considerar o grau de dificuldade e o impacto na conduta do torneio.

GOLFE

h. Preparação do Campo de Golfe

1) O campo de golfe deve ser preparado de acordo com o que decidir o Comitê do Torneio. Eles são encorajados a fornecer locais alternativos para teeing em cada buraco para os jogadores Special Olympics usando as diretrizes a seguir:

- a) Evitar tacadas que exijam que o jogador ande uma distância maior que 47 metros (50 jardas) sobre obstáculos ou dificuldades no campo de golfe.
- b) Criar buracos que não excedam as medidas a seguir:
 - Par 3:140 metros (150 jardas)
 - Par 4:326 metros (350 jardas)
 - Par 5:419 metros (475 jardas)

2) O Comitê do Torneio deve definir os locais de teeing para jogadoras.

i. Registro e Divisão

- 1) Cada equipe deve se registrar enviando as seis pontuações mais recentes no seguinte formato.
- 2) As pontuações devem estar acompanhadas pelo par do campo para cada pontuação.
- 3) Todas as pontuações devem ser verificadas pela assinatura do Profissional de Golfe, da Secretária do Clube ou do Diretor da Associação de Golfe.
- 4) Se não puder ser jogada uma rodada de classificação, o Comitê do Torneio pode usar essas pontuações para estabelecer divisões para o torneio.
- 5) Em casos que permitam rodadas de classificação, o Comitê do Torneio deve ter a sabedoria de finalizar divisões com base nas informações disponíveis.

j. Equipamento

- 1) Cada jogador é responsável por fornecer seu próprio equipamento, incluindo:
 - a) Um conjunto de tacos (incluindo ao menos um de madeira, uma de ferro e um putter);
 - b) Uma bolsa de golfe;
 - c) Bolas de golfe e
 - d) Um reparador de marca de pitch.

k. A decisão de oferecer o uso de carrinhos de golfe fica a critério do Comitê do Torneio. Em um evento internacional, espera-se que os atletas andem. Um caso pode ser considerado para uso de carrinho durante competições de Jogos Mundiais mediante uma apresentação de um atestado médico ao Comitê dos Jogos Mundiais.

4. Golfe Nível 3—Jogo com Equipes Unified Sports®

a. Definição de uma Equipe: Uma equipe deve incluir um atleta Special Olympics e um atleta sem incapacidade intelectual (parceiro?).

b. Finalidade deste Nível de Competição

- 1) Este nível foi desenvolvido para fornecer ao atleta Special Olympics uma oportunidade de jogar em um formato de equipe com um parceiro no modelo tradicional Unified Sports, onde os companheiros de equipe são de habilidade similar.
- 2) Este nível de jogo é desenvolvido para um tipo alternativo de competição para um jogador capaz de jogar no Nível 4.
- 3) Os jogadores devem poder jogar independentemente andar durante o todo o percurso de 18 buracos.

c. Forma de Jogo

1) Três formas de jogo podem ser usadas a critério do Comitê do Torneio. Se o torneio for conduzido em três rodadas, recomenda-se que cada forma de jogada seja incluída no torneio.

a) Forma 1

i. Quartetos —Regra 29 das Regras do Golfe (Tacada Alternada)

ii. Os jogadores jogam alternadamente dos locais de teeing e então alternam tacadas até conseguir colocar a bola no buraco.

Exemplo: Se o jogador "A" joga do tee nos buracos ímpares, o jogador "B" joga do tee nos buracos pares. Apenas uma bola fica em jogo em um buraco.

b) Forma 2

i. Jogo com Tacadas com Quatro Bolas —Regra 31 das Regras do Golfe

ii. Cada jogador joga com sua bola e a melhor pontuação é a pontuação do buraco.

Exemplo: O Jogador "A" pontua cinco e o Jogador "B" pontua um seis. A pontuação da equipe para o buraco é cinco.

c) Forma 3

i. Duas pessoas agregadas - Cada jogador joga com sua bola e a pontuação agregada das duas bolas é a pontuação do buraco.

Exemplo: O Jogador "A" pontua cinco e o Jogador "B" pontua um seis. A pontuação da equipe para o buraco é 11.

d. Pontuação

1) Forma 1

a) Depois que a bola estiver em jogo em cada buraco, os jogadores se alternam acertando a bola até ela entrar no buraco ou até 10 tacadas serem dadas.

b) Se o décimo stroke for jogado sem colocar a bola no buraco, a equipe deve receber uma pontuação de 10x e proceder para o próximo buraco.

2) Forma 2 e Forma 3

a) Se o décimo stroke for jogado sem colocar a bola no buraco, o jogador deve receber uma pontuação de 10x e proceder para o próximo buraco.

b) Apenas o jogador que atingir 10x pára de jogar no buraco. Seu companheiro de equipe deve continuar até o buraco ser acertado ou atingir 10 sem acertar o buraco.

c) Pontuação (marcação de cartas)—Os atletas devem ser ensinados a marcar a pontuação e sempre que possível em competição, devem servir como marcador para o outro competidor. O Comitê do Torneio também pode indicar um voluntário, caddie ou parceiro para servir como marcador. Ambos os competidores da equipe serão responsáveis por verificar a pontuação da equipe e assinar o cartão de pontuação.

e. Empates

1) Os empates por primeiro lugar devem ser decididos da seguinte maneira:

a) Das equipes empatadas em primeiro lugar, a equipe com o menor número de pontuações 10x deve ser declarada vencedora.

b) Se não for possível executar uma partida de desempate, recomenda-se desempatar os cartões de pontuação.

Há muitas formas de desempate por cartões de pontuação, que podem ser encontrados nas regras de golfe da USGA e R & A no Apêndice I Parte C: Condições de Competição —Como Decidir Empates. Observe que o método de desempate deve ser declarado nas Condições de Competição antes do início do torneio.

2) Todos os outros empates devem permanecer, pois os empates e as duas equipes devem receber o mesmo prêmio.

f. Rodada Estipulada

1) Uma rodada estipulada deve conter 18 buracos.

2) De acordo com o Comitê do Torneio, um campeonato pode ser competido em um, dois, três ou quatro rodadas.

GOLFE

3) Para jogo com Equipes Alternadas, o Comitê do Torneio pode usar seus critérios e definir uma rodada estipulada de nova buracos.

g. Seleção do Local do Torneio

- 1) A seleção do campo de golfe deve ficar a cargo do Comitê do Torneio.
- 2) O Comitê deve considerar o grau de dificuldade e o impacto na conduta do torneio.

h. Preparação do Campo de Golfe

- 1) A preparação do campo de golfe deve ficar a cargo do Comitê do Torneio. Eles são encorajados a fornecer locais de teeing adequados, usando os locais de tee existente onde possível para desafiar os jogadores, considerando os aspectos a seguir:
 - a) Evitar andar uma distância superior a 140 metros (150 jardas) sobre obstáculos ou dificuldades no campo de golfe.
 - b) Onde possível, usar os locais disponíveis de tee com estas distâncias máximas recomendadas:
 - Par 3:165 metros (175 jardas)
 - Par 4:372 metros (400 jardas)
 - Par 5:490 metros (325 jardas)

2) O Comitê do Torneio deve definir locais de teeing distintos para jogadoras.

i. Registro e Divisão

- 1) O handicap de cada jogador não pode exceder 35.
- 2) A diferença entre os handicaps de um membro da equipe não deve exceder 10.
- 3) Em casos em que uma equipe registre a diferença de handicaps maior que 10, a equipe deverá ser dividida de acordo com um diferencial padrão ou 10 aplicado ao mais baixos dos dois handicaps.
Exemplo: O Jogador "A" tem um handicap de 10 e o Jogador "B" tem um handicap de 35. Para fins de divisão, o Comitê do Torneio deve aplicar o diferencial de 10 tacadas e considerar o handicap do jogador "B" como 20.
- 4) Estes handicaps são usados apenas para processo de divisão e não se aplicam ao processo de pontuação em torneios.
- 5) Cada jogador deve se registrar enviando um handicap verificado ou suas 6 pontuações mais recentes em 18 buracos.
 - a) As pontuações devem estar acompanhadas pelo par do campo para cada pontuação.
 - b) Todas as pontuações devem ser verificadas pela assinatura do Profissional de Golfe, da Secretária do Clube ou do Diretor da Associação de Golfe.
- 6) Se não puder ser jogada uma rodada de classificação, o Comitê do Torneio pode usar essas pontuações para estabelecer divisões para o torneio.
- 7) Em casos que permitam rodadas de classificação, o Comitê do Torneio deve ter a sabedoria de finalizar divisões com base nas informações disponíveis.

j. Equipamento

- 1) Cada jogador é responsável por fornecer seu próprio equipamento, incluindo:
 - a) Um conjunto de tacos (incluindo ao menos um de madeira, uma de ferro e um putter);
 - b) Uma bolsa de golfe;
 - c) Bolas de golfe e
 - d) Um reparador de marca de pitch.

5. Nível 4 Golfe—Competição de Tacadas Individuais

a. Finalidade deste Nível de Competição

- 1) Este nível foi desenvolvido para atender as necessidades dos participantes Special Olympics que desejam jogar individualmente em um torneio onde a rodada estipulada é de nove buracos.
- 2) O jogador deve poder jogar independentemente e em todo o percurso de nove buracos.

b. Forma de Jogo

- 1) A forma de jogo é a de uma competição de tacadas.

c. Pontuação

- 1) Se o décimo stroke for jogado sem colocar a bola no buraco, o jogador deve receber uma pontuação de 10x e proceder para o próximo buraco.
- 2) Pontuação (marcação de cartas)—Os atletas devem ser ensinados a marcar a pontuação e sempre que possível em competição, devem servir como marcador para o outro competidor. O Comitê do Torneio também pode indicar um voluntário ou caddie para servir como marcador. O competidor será responsável por verificar sua pontuação e assinar o cartão de pontuação.

d. Empates

- 1) Os empates por primeiro lugar devem ser decididos da seguinte maneira:
 - a) Dos jogadores empatados em primeiro lugar, o jogador com o menor número de pontuações 10x deve ser declarado vencedora.
 - b) Se não for possível executar uma partida de desempate, recomenda-se desempatar os cartões de pontuação. Há muitas formas de desempate por cartões de pontuação, que podem ser encontrados nas regras de golfe da USGA e R & A no Apêndice I Parte C: Condições de Competição —Como Decidir Empates. Observe que o método de desempate deve ser declarado nas Condições de Competição antes do início do torneio.
- 2) Todos os outros empates devem permanecer, pois os empates e todos os jogadores devem receber o mesmo prêmio.

e. Rodada Estipulada

- 1) Uma rodada estipulada deve conter nove buracos.
- 2) De acordo com o Comitê do Torneio, um campeonato pode ser competido em um, dois, três ou quatro rodadas.

f. Seleção do Local do Torneio

- 1) A seleção do campo de golfe deve ficar a cargo do Comitê do Torneio.
- 2) O Comitê deve considerar o grau de dificuldade e o impacto na conduta do torneio.

g. Preparação do Campo de Golfe

- 1) O campo de golfe deve ser preparado de acordo com o que decidir o Comitê do Torneio. Eles são encorajados a fornecer locais adequados para teeing em cada buraco para os jogadores Special Olympics usando as diretrizes a seguir:
 - a) Evitar tacadas que exijam que o jogador ande uma distância maior que 47 metros (50 jardas) sobre obstáculos ou dificuldades no campo de golfe.
 - b) Criar buracos que não excedam as medidas a seguir:
 - Par 3: 140 metros (150 jardas)
 - Par 4: 326 metros (350 jardas)
 - Par 5: 419 metros (475 jardas)
- 2) O Comitê do Torneio deve definir os locais de teeing para jogadoras.

GOLFE

h. Registro e Divisão

- 1) Cada jogador deve se registrar enviando um handicap verificado ou suas 6 pontuações mais recentes em nove buracos.
- 2) As pontuações devem estar acompanhadas pelo par do campo para cada pontuação.
- 3) Todas as pontuações devem ser verificadas pela assinatura do Profissional de Golfe, da Secretária do Clube ou do Diretor da Associação de Golfe.
- 4) Se não puder ser jogada uma rodada de classificação, o Comitê do Torneio pode usar essas pontuações para estabelecer divisões para o torneio.
- 5) Em casos que permitam rodadas de classificação, o Comitê do Torneio deve ter a sabedoria de finalizar divisões com base nas informações disponíveis.

i. Equipamento

- 1) Cada jogador é responsável por fornecer seu próprio equipamento, incluindo:
 - a) Um conjunto de tacos (incluindo ao menos um de madeira, uma de ferro e um putter);
 - b) Uma bolsa de golfe;
 - c) Bolas de golfe e
 - d) Um reparador de marca de pitch.

j. A decisão de oferecer o uso de carrinhos de golfe fica a critério do Comitê do Torneio. Em um evento internacional, espera-se que os atletas andem. Um caso pode ser considerado para uso de carrinho durante competições de Jogos Mundiais mediante uma apresentação de um atestado médico ao Comitê dos Jogos Mundiais.

6. Nível 5 Golfe—Jogo Individual

a. Finalidade deste Nível de Competição

- 1) Este nível foi desenvolvido para atender as necessidades dos participantes Special Olympics que desejam jogar individualmente em um torneio onde a rodada estipulada é de 18 buracos.
- 2) Este nível desafiará o atleta com algumas, se houver, modificações.
- 3) O jogador deve poder jogar independentemente e deve poder andar durante o todo o percurso de 18 buracos.

b. Forma de Jogo

- 1) A forma de jogo é a de uma competição de tacadas.

c. Pontuação

- 1) Se o décimo stroke for jogado sem colocar a bola no buraco, o jogador deve receber uma pontuação de 10x e proceder para o próximo buraco.
- 2) Pontuação (marcação de cartas)—Os atletas devem ser ensinados a marcar a pontuação e sempre que possível em competição, devem servir como marcador para o outro competidor. O Comitê do Torneio também pode indicar um voluntário ou caddie para servir como marcador. O competidor será responsável por verificar sua pontuação e assinar o cartão de pontuação.

d. Empates

- 1) Os empates por primeiro lugar devem ser decididos da seguinte maneira:
 - a) Dos jogadores empatados em primeiro lugar, o jogador com o menor número de pontuações 10x deve ser declarado vencedora.
 - b) Se não for possível executar uma partida de desempate, recomenda-se desempatar os cartões de pontuação. Há muitas formas de desempate por cartões de pontuação, que podem ser encontrados nas regras de golfe da USGA e R & A no Apêndice I Parte C: Condições de Competição —Como Decidir Empates. Observe que o método de desempate deve ser declarado nas Condições de Competição antes do início do torneio.

GOLFE

2) Todos os outros empates devem permanecer, pois os empates e todos os jogadores devem receber o mesmo prêmio.

e. Rodada Estipulada

1) Uma rodada estipulada deve conter 18 buracos.

2) De acordo com o Comitê do Torneio, um campeonato pode ser competido em um, dois, três ou quatro rodadas.

f. Seleção do Local do Torneio

1) A seleção do campo de golfe deve ficar a cargo do Comitê do Torneio.

2) O Comitê deve considerar o grau de dificuldade e o impacto na conduta do torneio.

g. Preparação do Campo de Golfe

1) O campo de golfe deve ser preparado de acordo com o que decidir o Comitê do Torneio. Eles são encorajados a fornecer locais de teeing adequados, usando os locais de tee existente onde possível para desafiar os jogadores, considerando os aspectos a seguir:

a) Evitar andar uma distância superior a 140 metros (150 jardas) sobre obstáculos ou dificuldades no campo de golfe.

b) Os buracos podem ser jogados a partir dos locais de tee existentes que não excedam as medidas a seguir:

Par 3:165 metros (175 jardas)

Par 4:372 metros (400 jardas)

Par 5:490 metros (325 jardas)

2) O Comitê do Torneio deve definir os locais de teeing para jogadoras.

h. Registro e Divisão

1) Cada jogador deve se registrar enviando um handicap verificado ou suas 6 pontuações mais recentes em 18 buracos.

2) As pontuações devem estar acompanhadas pelo par do campo para cada pontuação.

3) Todas as pontuações devem ser verificadas pela assinatura do Profissional de Golfe, da Secretária do Clube ou do Diretor da Associação de Golfe.

4) Se não puder ser jogada uma rodada de classificação, o Comitê do Torneio pode usar essas pontuações para estabelecer divisões para o torneio.

5) Em casos que permitam rodadas de classificação, o Comitê do Torneio deve ter a sabedoria de finalizar divisões com base nas informações disponíveis.

i. Equipamento

1) Cada jogador é responsável por fornecer seu próprio equipamento, incluindo:

a) Um conjunto de tacos (incluindo ao menos um de madeira, uma de ferro e um putter);

b) Uma bolsa de golfe;

c) Bolas de golfe e

d) Um reparador de marca de pitch.

j. A decisão de oferecer o uso de carrinhos de golfe fica a critério do Comitê do Torneio. Em um evento internacional, espera-se que os atletas andem. Um caso pode ser considerado para uso de carrinho durante competições de Jogos Mundiais mediante uma apresentação de um atestado médico ao Comitê dos Jogos Mundiais.