



Special Olympics

Be a fan™

2014年度 ルール変更 対照表

競技名：ゴルフ

変更前の内容	変更後の内容
<p>スペシャルオリンピックス(SO)のゴルフ公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスゴルフ競技において適用される。</p> <p>国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスはRoyal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) (参照：http://www.randa.org/) または全米ゴルフ協会 the United States Golf Association (参照：http://www.usga.org/default.aspx) に承認されたルールを基に、スペシャルオリンピックス公式スポーツルールを定めた。</p>	<p>スペシャルオリンピックス(SO)のゴルフ公式スポーツルールは、全てのスペシャルオリンピックスゴルフ競技において適用される。</p> <p>国際的なスポーツ組織として、スペシャルオリンピックスはRoyal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) (参照：http://www.randa.org/) に承認されたルールを基に、スペシャルオリンピックスゴルフ公式スポーツルールを定めた。</p>
<p>セクションAー公式種目</p> <ol style="list-style-type: none">レベル1ー 個人技能競技レベル 2ー オルタネートショットチームプレイ競技レベル 3ー ユニファイドスポーツ®チームプレイレベル 4ー 個人ストロークプレイ競技 (9ホール)レベル 5ー 個人ストロークプレイ競技 (18ホール)	<p>セクションAー公式種目</p> <ol style="list-style-type: none">レベル1 個人技能競技レベル 2 ユニファイドスポーツ オルタネートショットチームプレイ (9ホール)レベル 3 ユニファイドスポーツ オルタネートショットチームプレイ (18ホール)レベル 4 個人ストロークプレイ (9ホール)レベル 5 個人ストロークプレイ (18ホール)
<p>セクションBー一般ルールと変更点</p> <p>1. 参加資格</p> <p>以下の基準は、競技中およびレベルを移動する際に従わなければならないものである。</p>	<p>セクションBー一般ルールと変更点</p> <p>1. 参加資格</p> <p>以下の基準は、競技中およびレベルを移動する際に従わなければならないものである。</p> <p>アスリートおよびパートナーの参加資格基準</p>

<p>a. アスリートおよびパートナーの参加資格基準は、個人技能競技の合計スコアが少なくとも 60 点以上であることである。さらにアスリートは、6 つのスキルのうち少なくとも 4 つのスキルで 10 点以上取らなければならない、その 4 つのスキルのうちの 1 つはウッド、あるいはアイアンショットによるものとする。また、10 点以下だった 2 つのスキルにおいても、最低 5 点以上を達成しなければならない。アスリートが個人技能競技において 100 点(バンカーショットを差し引いて)を超えるスコアを出した場合、レベル 2 競技に参加することが推奨される。</p> <p>b. 以下は各競技にエントリーする場合のレベルの平均最大値である。</p> <p>i) レベル 2—平均 75 以下</p> <p>ii) レベル 3—平均 120 以下 (18 ホール)</p> <p>iii) レベル 4—平均 70 以下</p> <p>iv) レベル 5—平均 120 以下</p> <p>c. レベルを上げようとする場合に、アスリート、あるいはチームがプレイする場合に必要とされる平均スコアは次のとおりである。</p> <p>v) レベル 2 からレベル 3=平均 60 以下</p>	<p>は、個人技能競技の合計スコアが少なくとも 60 点以上であることである。さらにアスリートは、6 つのスキルのうち少なくとも 4 つのスキルで 10 点以上取らなければならない、その 4 つのスキルのうちの 1 つはウッド、あるいはアイアンショットによるものとする。また、10 点以下だった 2 つのスキルにおいても、最低 5 点以上を達成しなければならない。アスリートが個人技能競技において 100 点(バンカーショットを差し引いて)を超えるスコアを出した場合、レベル 2 競技に参加することが推奨される。</p> <p>a) レベルを上げようとする場合に、アスリートがプレイする場合に必要とされる平均スコアは次のとおりである。</p> <p>1) レベル 2 からレベル 3=平均 120 以下 (チームスコア)</p> <p>2) レベル 2 からレベル 4=平均 60 以下</p> <p>3) レベル 3 からレベル 4=平均 60 以下</p> <p>4) レベル 3 からレベル 5=平均 120 以下 (アスリートだけのスコア)</p> <p>5) レベル 4 からレベル 5=平均 120 以下</p> <p>b) 以下は認可されたすべての競技会において、それぞれの競技のレベルの最大平均値である。これらの基準に適合しないスコアの場合は失格となることもある。</p> <p>1) レベル 2—平均 75 以下</p> <p>2) レベル 3—平均 120 以下 (18 ホール)</p> <p>3) レベル 4—平均 70 以下</p> <p>4) レベル 5—平均 120 以下</p> <p>c) 電動ゴルフカート使用の決定については、特定の競技委員会の判断に委ねられている。いかなる大会においてもアスリートは必ず歩くことが求められる。登録締め切りまでに競技委員会に対して医療診断書を提示すれば、大会中の動力付きカート使用が</p>
---	---

<p>vi) レベル 2 からレベル 4=平均 60 以下</p> <p>vii) レベル 3 からレベル 5=平均 120 以下 (アスリートだけのスコア)</p> <p>viii) レベル 4 からレベル 5=平均 60 以下</p> <p>d. レベル 4 と 5 で競技を行うアスリートは、トーナメントおよび競技において、自分専用のキャディを付けることを強く推奨する。全米ゴルフ協会では、キャディは「ルールに則ってプレイヤーを補佐し、競技中のプレイヤーのクラブを運んだり管理したりすることも含まれる」と定義されている。</p> <p>a) レベル 2 および 3 から移行しようとするアスリートは、パートナーがキャディになることが奨励される。パートナーにはアスリートがどのように競技を行うかに対する理解があるからである。</p> <p>b) トーナメントや競技会では、コーチがキャディの役割を引き受けることができる。その場合には、競技会中にコーチが持つ特権（抗議を申し込む権利など）を放棄することを理解した上で行うこと。</p> <p>c) レベル 2 および 3 では、キャディの使用は行われるべきではない。クラブの選択、コース管理、エチケットなど、アスリートに対するアドバイスは、パートナーが行うことができるからである。</p>	<p>考慮される場合がある</p> <p>d) 競技の遅延を防ぐため、競技委員会は競技における(ルール 33-1)プレイのペースを定めたガイドラインを作成することができる。その内容には規定ラウンド、ホール、ストロークをやり終える最長時間を含む。</p> <p>e) すべてのレベルにおいて、トーナメント委員会により定められた適切なゴルフウェアを身につけることが求められる。</p> <p>f) レベル 4 と 5 で競技を行うアスリートは、トーナメントおよび競技会において、自分専用のキャディを付けることを強く推奨する。全米ゴルフ協会では、キャディは「ルールに則ってプレイヤーを補佐し、競技中のプレイヤーのクラブを運んだり管理したりすることも含まれる」と定義されている。アスリートがキャディを付けないことを選択した場合には、競技委員会は競技</p>
--	--

2. 個人技能競技を成功させるためのヒント

- a. 安全を最優先する。
- b. 複数のアスリートが同時に同じ目標に向かってボールを打つことができるように、異なる色（あるいは縞模様）のゴルフボールを使用する。
- c. 異なる色（あるいは縞模様）のゴルフボールを使用しない場合は、スコア記録員の安全確保のために1度に1人ずつ打つようにする。
- d. 複数の打球エリアを使用する場合、スコア記録員を安全な場所に立たせた上で、全ての打球位置にいるアスリートに、5回全てのショットを打たせる。
- e. 各アスリートが5回打ち終わった後、スコア記録員は移動し、スコアをつけ、そしてボールを拾う。
- f. スコア記録員は各打球エリアに1名必要である。

中のキャディを手配する責任を負わない。

- 1) レベル2 および3 から移行しようとするアスリートは、ユニファイドパートナーがキャディになることが奨励される。パートナーにはアスリートがどのように競技を行うかに対する理解があるからである。
- 2) トーナメントや競技会では、コーチがキャディの役割を引き受けることができる。その場合には、競技会中にコーチが持つ特権（抗議を申し込む権利など）を放棄することを理解した上で行うこと。
- 3) レベル2 および3 では、キャディの使用は行われるべきではない。クラブの選択、コース管理、エチケット、スコアカード管理など、アスリートに対するアドバイスは、ユニファイドパートナーが行うことができるからである。

<削除>

	<p>セクションC 用具</p> <p>各プレイヤーは以下に挙げる用具を自分用として用意する必要がある。</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 1セットのクラブ (クラブの本数は14本以下) b) ゴルフバッグ c) ゴルフボール d) ティー 4) ディボット直し(レベル1では必要ない) 5) ボールマーカー(レベル1では必要ない)
<p>3. レベル1—個人技能競技</p> <p>個人技能競技の目的は、アスリートが基礎的なゴルフスキルをトレーニングし、競技することにある。これらの主要スキルの向上が、レベル2～5へ進む際に必要となる。バンカーショットも含むと、レベル1での最高スコアは140点である。</p> <p>a. ショートパット(最大20点)</p> <p>2) 用具</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 適切に印付けられたターゲットホール(標的ホール)を有する規程のパッティンググリーン b) アスリート1名につきパター1本 c) アスリート1名につきボール5個 d) チョーク(ホール外周のサークルターゲットに印を付けるために使用) e) グリーンフォーク <p>b. ロングパット(最大20点)</p> <p>2) 用具</p>	<p>セクションD-競技ごとのルール</p> <p>1. レベル1—個人技能競技</p> <p>個人技能競技の目的は、アスリートが基礎的なゴルフスキルをトレーニングし、競技することにある。これらの主要スキルの向上が、レベル2～5へ進む際に必要となる。バンカーショットも含むと、レベル1での最高スコアは140点である。個人技能競技のスコアシートの例は、ゴルフルールの付録に示されている。</p> <p>注意：以下に挙げるスキル、すなわちショートパット、ロングパット、チップショット、ピンチショット、バンカーショットに関して、5回試打してボールが動いた場合、妨害を避けるため、次打の前にボールを取り除かなければならない。</p> <p>a. ショートパット(最大20点)</p> <p>2) 用具</p> <ul style="list-style-type: none"> a) 適切に印付けられたターゲットホール(標的ホール)を有する規程のパッティンググリーン b) ボール5個 c) チョーク(ホール外周のサークルターゲットに印を付けるために使用) <p>b. ロングパット(最大20点)</p> <p>2) 用具</p>

<p>a) 適切に印付けられたターゲットホール(標的ホール)を有する規定のパッティンググリーン</p> <p>b) アスリート 1 名につきパター 1 本</p> <p>c) 各ホールにボール 5 個</p> <p>d) チョーク (ホール外周のサークルターゲットに印を付けるために使用)</p> <p>e) グリーンフォーク</p> <p>c. チップショット (最大 20 点)</p> <p>1) 目的 : ホールより 14m 離れた地点からアスリートのチップショットを打つ能力を測る。</p> <p>2) 用具</p> <p>a) 右利きおよび左利きアスリート用の各種アイアン (注: 本技能ではウッドおよびパターの使用は禁止)</p> <p>b) 各ホールにボール 5 個</p> <p>c) 適切に印を付けられたピン (旗竿) を有するパッティンググリーン</p> <p>d. ピッチショット (最大 20 点)</p> <p>2) 用具</p> <p>a) 右利き、および左利きアスリート用のピッチショット用アイアン</p> <p>b) 各ホールにボール 5 個</p> <p>c) ペイントかチョークやマーカーできちんと印を付けた打球エリア</p> <p>d) 各打球位置でボールを回収するための布袋や筒状容器</p> <p>e) ピン (旗竿) と打球用マット、または人工マット</p> <p>f) 高さ 1m 幅 5m の横断幕、サイン、ネット、または障壁。それらを支えるために 2m の支柱 2 本を使用してもよい</p>	<p>a) 適切に印付けられたターゲットホール(標的ホール)を有する規程のパッティンググリーン</p> <p>b) ボール 5 個</p> <p>c) チョーク (ホール外周のサークルターゲットに印を付けるために使用)</p> <p>c. チップショット (最大 20 点)</p> <p>1) 目的 - ホールより 14m 離れた地点からアスリートのチップショットを打つ能力を測る。ウッドとパターはこのスキルでは使用を認められていない。</p> <p>2) 用具</p> <p>a) アスリートの数に適した数のボール (ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 人につきゴルフボール 5 個を使えるようにしておくのが望ましい)</p> <p>b) 適切に印を付けられたピン (旗竿) を有するパッティンググリーン</p> <p>d. ピッチショット (最大 20 点)</p> <p>2) 用具</p> <p>a) アスリートの数に適した数のボール (ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 人につきゴルフボール 5 個を使えるようにしておくのが望ましい)</p> <p>b) ペイントかチョークかコーンできちんと印をつけた打球エリア</p> <p>c) 各打球位置でボールを回収するための布袋や筒状容器</p> <p>d) ピン (旗竿) と打球用マット、または人工マット</p> <p>e) 高さ 1m 幅 5m の横断幕、サイン、ネット、または障壁。それらを支えるために 2m の支柱 2 本を使用してもよい</p>
--	---

e. バンカーショット (最大 20 点)

2) 用具

- a) 右利き、および左利きアスリート用のロフトのついた各種アイアン(ピッチ、ロブウェッジ、サンドウェッジ、または 9 番アイアン)
- b) 各ホールにボール 5 個
- c) バンカーにおいて、規定された打球エリア、もしくは砂、塗料またはチョークやマーカーによって作られた人工のエリア
- d) 各打球位置でボールを回収するための布袋や筒状容器
- e) 目標位置を示すピン (旗竿)、打球用マット、又は砂、塗料、チョーク、もしくはマーカーで覆われたバンカー内の人工マット
- f) バンカーのエッジ(バンカーフェース)は最低でも高さ 1m、幅 5m なければならない。もしそれが難しい場合は、バンカーの打球エリアから 1m の高さに打ち上げなければクリアできないように、横断幕、ネット、または障壁を作ること。横断幕、サイン、ネット、または障壁を支えるため、2m の支柱 2 本を使用すること。また、バンカーフェースの 5m のスコア幅を指定するためにポールを用いること。

f. アイアンショット (最大 20 点)

2) 用具

- a) 右利き、および左利きアスリート用の各種アイアン
- b) アスリート数に適した数のボール(ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 名につき 5 個ボールを用意しておくのが望ましい)
- c) 打球エリアと境界線を示すためのマーキング用の塗料、またはチョークとマーカー (さらに見やすくするために、マー

e. バンカーショット (最大 20 点)

2) 用具

- a) アスリートの数に適した数のボール(ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 人につきゴルフボール 5 個を使えるようにしておくのが望ましい)
- b) バンカーにおいて、規定された打球エリア、もしくは砂、塗料またはチョークやマーカーによって作られた人工のエリア
- c) 各打球位置でボールを回収するための布袋や筒状容器
- d) 目標位置を示すピン (旗竿)、打球用マット、又は砂、塗料、チョーク、もしくはマーカーで覆われたバンカー内の人工マット
- e) バンカーのエッジ (バンカーフェース)は最低でも高さ 1m、幅 5m なければならない。もしそれが難しい場合は、バンカーの打球エリアから 1m の高さに打ち上げなければクリアできないように、横断幕、ネット、または障壁を作ること。横断幕、サイン、ネット、または障壁を支えるため、2m の支柱 2 本を使用すること。また、バンカーフェースの 5m のスコア幅を指定するためにポールを用いること。

f. アイアンショット (最大 20 点)

2) 用具

- a) アスリートの数に適した数のボール(ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 人につきゴルフボール 5 個を使えるようにしておくのが望ましい)
- b) 打球エリアと境界線を示すためのマーキング用の塗料、またはチョークとマーカー (さらに見やすくするために、マー

<p>キングの代わりに約 1cm (1/2in)幅のコードやロープを使用してもよい)</p> <p>d) 打球用マットあるいはカーペット、ティー、ヘルメット、スコア記録員が立つ安全な区域、そしてボール回収用の布袋または筒状容器（必要な場合）</p> <p>e) 距離位置を認識できるピン（旗竿）と 8 つの三角コーンまたはその他の見やすい目印</p> <p>f) アスリートはアイアンショットもしくはウッドショットのどちらか一方に対してハイブリッドまたはレスキュークラブを使用してもよい(両方は不可)。</p> <p>g. ウッドショット（最大 20 点）</p> <p>2) 用具</p> <p>a) 右利き、および左利きアスリート用の各種ウッド</p> <p>b) アスリート数に適した数のボール（ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 人につき 5 個ボールを使えるようにしておくのが望ましい）</p> <p>c) 打球エリアと境界線を示すためのマーキング用の塗料、またはチョークとマーカー（さらに見やすくするために、マーキングの代わりに約 1cm (1/2in)幅のコードやロープを使用してもよい)</p> <p>d) 打球用マットあるいはカーペット、ティー、ヘルメット、スコア記録員が立つ安全な区域、そしてボール回収用の布袋または筒状容器（必要な場合）</p> <p>e) 距離位置が認識できるピン（旗竿）と 8 つの三角コーンあるいはその他の見やすい目印</p> <p>f) アスリートはアイアンショットもしくはウッドショットのどちらか一方に対してハイブリッドまたはレスキュークラブを使用してもよい（両方は不可）</p>	<p>キングの代わりに約 1cm (1/2in)幅のコードやロープを使用してもよい)</p> <p>c) 打球用マットあるいはカーペット、ティー、ヘルメット、スコア記録員が立つ安全な区域、そしてボール回収用の布袋または筒状容器（必要な場合）</p> <p>d) 距離位置を認識できるピン（旗竿）と 8 つの三角コーンまたはその他の見やすい目印</p> <p>e) アスリートはアイアンショットもしくはウッドショットのどちらか一方に対してハイブリッドまたはレスキュークラブを使用してもよい(両方は不可)</p> <p>g. ウッドショット（最大 20 点）</p> <p>2) 用具</p> <p>a) アスリートの数に適した数のボール（ボールを回収しなくてもよいように、アスリート 1 人につきゴルフボール 5 個を使えるようにしておくのが望ましい）</p> <p>b) 打球エリアと境界線を示すためのマーキング用の塗料、またはチョークとマーカー（さらに見やすくするために、マーキングの代わりに約 1cm (1/2in)幅のコードやロープを使用してもよい)</p> <p>c) 打球用マットあるいはカーペット、ティー、ヘルメット、スコア記録員が立つ安全な区域、そしてボール回収用の布袋または筒状容器（必要な場合）</p> <p>d) 距離位置が認識できるピン（旗竿）と 8 つの三角コーンあるいはその他の見やすい目印</p> <p>e) アスリートはフェアウェイウッド、あるいはドライバーを使用してもよい。もしアイアンショットにおいて、ハイブリッドまたはレスキュークラブを使用しない場合は、ウッドショットでそれを使うことができる</p>
---	--

4. レベル2ーオルタネートショット・チームプレイ競技

- a. チームの定義: アスリート1名と知的障害の無いパートナー1名によって構成される。
- b. 本レベルでのプレイの目的
 - 1) 本レベルは、S0のアスリート以上のゴルフ知識と能力を持つパートナーによるアドバイスのもと、個人スキルレベルから個人プレイレベルへと移り、さらに進歩できる機会をアスリートに提供するように考案されている。そのため、本レベルではチームメイト達が同等の能力を持つ従来のユニファイドスポーツ®の形式としては機能しない。
 - 2) アスリートがゴルフコースにおいて自分でプレイできるように、パートナーはコーチそしてメンターとしての役割を担う。
 - 3) プレイヤーは全9ホールを歩いて回るができなければならない。
- h. ゴルフコース設定
 - 2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行えるように、競技委

2. レベル2ーユニファイドスポーツオルタネートショット・チームプレイ競技 (9ホール)

- a. チームの定義: アスリート1名と知的障害の無いユニファイドパートナー1名によって構成される。
- b. 本レベルでのプレイの目的
 - 1) ゴルフに対する理解が入門レベルのスペシャルオリックスアスリートゴルファーにとって、本レベルは、S0のアスリート以上のゴルフ知識と能力を持つユニファイドパートナーによるアドバイスのもと、個人技能レベルから個人プレイレベルへと移り、さらに進歩できる機会をアスリートに提供するように考案されている。そのため、このシナリオは、本レベルではチームメイト達が同等の能力を持つ従来のユニファイドスポーツ®の形式としては機能しない。ユニファイドパートナーは、コーチそしてメンターとしての役割を担う。それによりスペシャルオリックスアスリートはゴルフコースにおいて、自分のことは自分で行うことができるようになるのである。
 - 2) 更に経験を重ねたスペシャルオリックスアスリートゴルファーにとっても、このレベルはアスリートおよび、スポーツの知識と競技できる能力レベルを持ったユニファイドパートナーのために考案されている。このシナリオは、チームメイトが同じ能力であるという、従来のユニファイドスポーツモデルにかなり似ている。アスリートがレベル4の個人プレイを出来る能力があっても、レベル2でプレイし続けるであろう。
- h. ゴルフコース設定
 - 2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行うことを提供するため

<p>員会は競技のためのティーグラウンドを、ホール長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致させるよう指定する権限を持つ。</p> <p>i. 登録とディビジョニング</p> <p>2) 各スコアのコースのパー（規準打数）を、その6回のスコアに付記する。</p> <p>j. 用具</p> <p>1) 各プレイヤーは以下のものを各自用意する責任がある。</p> <p>a) クラブのセット（最低限ウッド、アイアン、パターの各1本を含む）</p> <p>b) キャリーバッグ</p> <p>c) ゴルフボール</p> <p>d) グリーンフォーク</p> <p>k. 動力付きカート使用の決定については特定の競技委員会の判断に委ねられている。いかなる国際大会においてもプレイヤーは歩くことを求められる。世界大会実行委員会に医療診断書を提示すれば、世界大会開催中の動力付きカートの使用が考慮される場合もある。</p> <p>5. レベル 3 ゴルファーユニファイドスポーツ® チームプレイ競技</p> <p>a. チームの定義：アスリート1名と知的障害の無いパートナー1名によって構成される。</p> <p>b. 本レベルでのプレイの目的</p> <p>1) 本レベルは S0 のアスリートにパートナーとチームでプレイする機会を与えるために考案されており、そのパートナーがアスリートと同様の能力を有するという従来のユニファイドスポーツ®の形式で行われる。</p>	<p>に、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホール長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致しないよう指定する権限を持つ。</p> <p>i. 登録とディビジョニング</p> <p>2) 各スコアのコースのパー（規準打数）、コース、スロープ評価をスコアに付記する。</p> <p><削除></p> <p><削除></p> <p>3. レベル 3 ゴルファーユニファイドスポーツ® チームプレイ競技（18ホール）</p> <p>a. チームの定義：知的障害のあるアスリート1名と知的障害の無いユニファイドパートナー1名によって構成される。</p> <p>b. 本レベルでのプレイの目的</p> <p>1) ゴルフに対する理解を、基礎から中級程度レベルしているスペシャルオリンピックスアスリートゴルファーにとっては、本レベルはスペシャルオリンピックスアスリート以上のゴルフ知識と能力を持つユニファイドパートナーによるアドバイスのもと、レベル2からレベル3に移り、</p>
--	---

<p>2) 本レベルのプレイは、レベル 4 でプレイが可能なアスリートのための代替競技として考案されている。</p> <p>3) プレイヤーは 1 人でプレイすることが可能で、また全 18 ホールの歩行が可能でなければならない。</p> <p>c. プレイ形式</p> <p>1) 競技委員会の判断により、3 形式のプレイをすることが可能である。しかしながら、第 1 形式は国内、リージョナル、国際競技会で使用される。3 ラウンド以上行われる競技会では、各プレイ形式が競技会に含まれることが望ましい。</p> <p>a) 第 1 形式 (国内、リージョナル、国際競技会)</p> <p>i. フォーサム (4 人が 2 組に分かれる) : ゴルフ規則のルール 29 (オルタネートショット)。</p> <p>ii. プレイヤー 2 名はティーグラウンドから交互にプレイし、ボールが</p>	<p>さらに進歩できる機会をアスリートに提供するように考案されている。その結果として、本レベルではチームメイトたちが同等の能力を持つユニファイドスポーツの形成としては機能しない。</p> <p>2) 更に経験を重ねたスペシャルオリンピックスアスリートゴルファーにとっても、このレベルはアスリートおよび、スポーツの知識と競技できる能力レベルを持ったユニファイドパートナーのために考案されている。このシナリオは、チームメイトが同じ能力であるという、従来のユニファイドスポーツモデルにかなり似ている。アスリートがレベル 4 の個人プレイを出来る能力があっても、レベル 2 でプレイし続けるであろう。</p> <p>3) 本レベルはレベル 4 で競技することができるプレイヤーに対して、オルタネート (交代) 式競技のために考案されている。</p> <p>4) プレイヤーはひとりでプレイすることが可能でなければならない。</p> <p>c. プレイ形式</p> <p>フォーサム-ゴルフルール 29 (オルタネートショット)</p> <p>プレイヤーはティーグラウンドから交互にプレイし、ボールがホールに入るまで打つ。例えば、プレイヤー A が奇数ホールのティーからプレイした場合、プレイヤー B は偶数ホールでプレイする。1 ホールにつき、プレイ中のボールは 1 個とする。</p> <p><削除></p>
--	---

ホールに入るまで交互に打つ。

例：プレイヤーA が奇数ホールのティーからプレイした場合、プレイヤーB は偶数ホールのティーでプレイする。1ホールにつき、プレイ中のボールは1個とする。

b) 第2形式

i. フォーボール ストロークプレイ：
ゴルフ規則のルール 31。

ii. 各プレイヤーは各々のボールでプレイし、2名のうち良い方のスコアが、そのホールのスコアとなる。

例：プレイヤーAが5打、プレイヤーBが6打の場合、そのホールのチームのスコアはプレイヤーAの5打となる。

c) 第3形式

i. 2者集計 - 各プレイヤーは各々のボールでプレイし、そのボール2個のスコアの集計がそのホールのスコアとなる。

例：プレイヤーAが5打、プレイヤーBが6打の場合、そのホールのチームのスコアは両プレイヤーの合計で11打となる。

d. 得点

1) 第1形式

a) 各ホールにおいてプレイが始まった後は、プレイヤーたちはそのボールがホールに入るまで、もしくは計10打までボールを交互に打ち続ける。

b) 10打目がホールに入らなかった場合、チームのスコアは10xとし、次のホールに進む。

c) 得点(カードの記入の仕方)

アスリートはスコアを付けるように教えられ、競技中可能な時には同伴競技者のマーカーを務める。競技委員会は、マーカーの役割を務めるボランティア

<削除>

<削除>

d. 得点

a)各ホールにおいてプレイが始まった後は、プレイヤーたちはそのボールがホールに入るまで、もしくは計10打までボールを交互に打ち続ける。

b) 10打目がホールに入らなかった場合、チームのスコアは10xとし、次のホールに進む。

c) 得点(カードの記入の仕方)

アスリートはスコアを付けるように教えられ、競技中可能な時には同伴競技者のマーカーを務める。競技委員会は、マーカーの役割を務めるボランティア、キャ

ア、キャディ、またはパートナーを任命することができる。チームの両競技者は、チームのスコアを確認し、スコアカードにサインをする責任を担う。

2) 第 2 と第 3 形式

- a) 10 打目がホールに入らなかった場合、プレイヤーのスコアは 10x となり、次のホールに進む。
- b) 10x に達したプレイヤーのみ、そのホールのプレイを止める。チームメイトはホールアウトするか、ホールアウトせずに 10 打に達するまで続ける。
- c) スコアの記録（カードの記入の仕方）:プレイヤーはスコアをつけるように教えられ、競技中可能な時は同伴プレイヤーのマーカーを務める。競技委員会はマーカーの役割を務めるボランティア、キャディ、またはパートナーを任命することができる。チームの両競技者は、チームのスコアを確認し、スコアカードにサインする責任を担う。

f. 規定ラウンド

- 1) 規定ラウンドは 18 ホールとする。
- 2) 決勝戦は競技委員会の判断により 1、2、3 あるいは 4 ラウンドで競ってもよい。
- 3) チーム集計形式の競技会では、競技委員会はその決定権を行使して規定ラウンドを 9 ホールに定めることができる。

h. ゴルフコース設定

- 2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行えるように、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホールの長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致させるよう指定する権限を持つ。

ディ、またはパートナーを任命することができる。チームの両競技者は、チームのスコアを確認し、スコアカードにサインをする責任を担う。

<削除>

f. 規定ラウンド

- 1) 規定ラウンドは 18 ホールとする。
- 2) 決勝戦は競技委員会の判断により 1、2、3 あるいは 4 ラウンドで競ってもよい。

<削除>

h. ゴルフコース設定

- 2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行うことを提供するよう、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホールの長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致しないよう指定する権限を持つ。

i. 登録とディビジョニング

1) 各プレイヤーのハンディキャップは 35 を越えてはならない。

2) チームメンバー間のハンディキャップの差は 10 を越えてはならない。

3) チームを登録する際、ハンディキャップの差が 10 を越えているチームは、2 つのハンディキャップのうち高い方を低い方に 10 加えたものに修正した上で、ディビジョニングされる。

例：プレイヤーAがハンディキャップ 10 で、プレイヤーBが 35 の時、競技委員会はディビジョニングのために、ハンディキャップの最大差 10 の規定に基づき、ハンディキャップの低い方のプレイヤー（プレイヤーA）のハンディキャップ 10 に合わせ、プレイヤーBのハンディキャップを 20 とする。

4) これらのハンディキャップはディビジョニング過程においてのみ使用され、競技会のプレイ中の採点過程では適用されない。

5) 各プレイヤーは証明済のハンディキャップ、または 18 ホールの最新 6 回分のスコアを提出して登録する。

a) 各スコアに対するコースのパー（標準打数）をそのスコアに付記する。

b) 全てのスコアはゴルフのプロ、クラブ事務局長、あるいはゴルフ協会の理事のサインによって証明されなければならない

i. 登録とディビジョニング

1) 各チームは、18 ホールを越える最新 6 回分のスコアを提出して登録を行うこと。

a) 各スコアに対するコースのパー（標準打数）、コース、スロープ評価をそのスコアに付記する。

b) 全てのスコアはゴルフのプロ、クラブ事務局長、あるいはゴルフ協会の理事のサインによって証明されなければならない。

2) クラシフィケーションを行うことができない場合、競技委員会はこれらのスコアを競技会用のディビジョンを決定するために使用することができる。

3) クラシフィケーションが行われる場合、競技委員会は入手できる情報に基づいて最終的なディビジョンを決定する裁量権を持つ。

<削除>

<削除>

<p>ない。</p> <p>6) クラシフィケーションを行うことができない場合、競技委員会はこれらのスコアを競技会用のディビジョンを決定するために使用することができる。</p> <p>7) クラシフィケーションが行われる場合、競技委員会は入手できる情報に基づいて最終的なディビジョンを決定する裁量権を持つ。</p> <p>j. 用具</p>	<p><削除></p> <p><削除></p> <p><削除></p>
<p>6. レベル 4 ゴルファー個人ストロークプレイ競技</p> <p>a. 本レベルでのプレイの目的</p> <p>1) 本レベルは、規定ラウンドが 9 ホールである競技会において、個人でプレイしたいと望む S0 のアスリートのために考案されている。</p> <p>2) プレイヤーは 1 人でプレイすることが可能で、また全 9 ホールの歩行が可能でなければならない。</p> <p>3) プレイヤーは 1 人でプレイすることが可能であるが、トーナメントおよび競技においては、自分専用のキャディを付けることを強く推奨する。レベル 2 または 3 でのパートナーもキャディの役目を務めることができる。コーチもキャディの役割を引き受けることができる。その場合には、競技会中にコーチが持つ特権を放棄することを理解した上で行うこと。</p> <p>g. ゴルフコース設定</p> <p>2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行えるように、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホールの長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致させるよう指定する権限を持つ。</p>	<p>4. レベル 4 ゴルファー個人ストロークプレイ競技 (9 ホール)</p> <p>a. 本レベルでのプレイの目的</p> <p>1) 本レベルは、規定ラウンドが 9 ホールである競技会において、個人でプレイしたいと望む S0 のアスリートのために考案されている。</p> <p>2) プレイヤーは 1 人でプレイすることが可能であるが、トーナメントおよび競技においては、自分専用のキャディを付けることを強く推奨する。</p> <p><削除></p> <p>g. ゴルフコース設定</p> <p>2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行うことを提供するように、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホールの長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致しないよう指定する権限を持つ。</p>

<p>h. 登録とディビジョニング</p> <p>2) 各スコアに対するコースのパー（規準打数）をそのスコアに付記する。</p> <p>i. 用具</p> <p>j. 動力付きカート使用の決定は特定の競技委員会の判断に委ねられている。いかなる国際大会においてもプレイヤーは歩くことを求められる。世界大会競技委員会に診断書を提示すれば、世界大会開催中の動力付きカートの使用が考慮される場合もある。</p> <p>7. レベル5 ゴルファー個人ストロークプレイ</p> <p>a. 本レベルでのプレイの目的</p> <p>3) プレイヤーは1人でプレイすることが可能で、また全18ホールの歩行が可能でなければならない。</p> <p>4) プレイヤーは1人でプレイすることが可能であり、トーナメントおよび競技において、自分専用のキャディを付けることを強く推奨する。レベル2または3でのパートナーもキャディの役目を務めることができる。コーチもキャディの役割を引き受けることができる。その場合には、競技会中にコーチが持つ特権）を放棄することを理解した上で行うこと。</p> <p>g. ゴルフコース設定</p> <p>2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行えるように、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホールの長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致させるよう指定する権限を持つ。</p>	<p>h. 登録とディビジョニング</p> <p>2) 各スコアに対するコースのパー（規準打数）、コース、スロープ評価をそのスコアに付記する。</p> <p><削除></p> <p><削除></p> <p>5. レベル5 ゴルファー個人ストロークプレイ（18ホール）</p> <p>a. 本レベルでのプレイの目的</p> <p>3) プレイヤーは1人でプレイすることが可能であるが、トーナメントおよび競技においては、自分専用のキャディを付けることを強く推奨する。</p> <p><削除></p> <p>g. ゴルフコース設定</p> <p>2) 素晴らしい挑戦、できる限りの経験をすべての競技者が行うことを提供するよう、競技委員会は競技のためのティーグラウンドを、ホールの長さやフォースドキャリーに関して、推奨された制限と一致しないよう指定する権限を持つ。</p>
--	--

<p>h. 登録とディビジョニング</p> <p>2) 各スコアに対するコースのパー(規準打数)をそのスコアに付記する。</p> <p>i. 用具</p> <p>j. 動力付きカート使用の決定は特定の競技委員会の判断に委ねられている。いかなる国際大会においてもプレイヤーは歩くことを求められる。世界大会競技委員会に診断書を提示すれば、世界大会開催中の動力付きカートの使用が考慮される場合もある。</p>	<p>h. 登録とディビジョニング</p> <p>2) 各スコアに対するコースのパー(規準打数)、コース、スロープ評価をそのスコアに付記する。</p> <p><削除></p> <p><削除></p>
---	---