

ゴルフ

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。

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。

スペシャルオリンピックスのゴルフ公式スポーツルールおよびスポーツルール第I章 総則と矛盾する場合以外はR&Aあるいは国内ゴルフ連盟(NGB)のルールが採用される。矛盾する場合は、スペシャルオリンピックスのゴルフ公式スポーツルールが適用される。個々の障害(例えば視覚的障害あるいは車椅子アスリート)に関する付加的なルール説明については、英国ゴルフ協会または全米ゴルフ協会のウェブサイトを参照のこと。

(<http://www.usga.org/rules/disabilities/Modification-To-The-Rules-Of-Golf-For-Golfers-With-Disabilities/>)

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第I章 総則

http://www.son.or.jp/pdf/athlete/program/rule/general_rules.pdf

行動規範、トレーニング基準、医療および安全面の必要条件、ディビジョニング、表彰、上位レベルの競技会への進出条件とユニファイドスポーツを参照してください。

セクションA—公式種目

以下はスペシャルオリンピックスにおける公式種目の一覧である。

これらの種目は、あらゆる能力のアスリートに競技する機会を提供することを目的としている。各国プログラムは提供する種目、および必要に応じて、それら種目の運営方針を決定することができる。コーチは、それぞれのアスリートの技術と興味に応じて、適切なトレーニングの提供と種目を選択することに責任がある。

1. レベル1 個人技能競技
2. 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)
3. 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)
4. レベル4 個人ストロークプレイ(9ホール)
5. レベル5 個人ストロークプレイ(18ホール)

セクションB—一般ルールと変更点

1. 参加資格

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。

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。

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なとされる平均スコアは次のとおりである。

- 1) レベル2 からレベル3=平均120以下(チームスコア)
- 2) レベル2 からレベル4=平均60以下
- 3) レベル3 からレベル4=平均60以下
- 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)
- 5) レベル4 からレベル5=平均120以下

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。

- 1) レベル2—平均75以下
- 2) レベル3—平均120以下(18ホール)
- 3) レベル4—平均70以下
- 4) レベル5—平均120以下

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考慮される場合がある。

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。

e) すべてのレベルにおいて、競技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。

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、委員会は競技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。

セクションC-用具

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。

- 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
- e) ディボット直し（レベル1では必要ない）
- f) ボールマーカー（レベル1では必要ない）

セクションD-競技ごとのルール

1. レベル1-個人技能競技

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。

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。

- a. ショートパット（最大20点）
 - 1) 目的：
ショートパットについて、アスリートのパッティング能力を測る。
 - 2) 用具
 - 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）
- 3) 説明
 - a) ターゲットホールを選び、その周りに 2 つのサークルを配置する。1 つ目のホールから半径 0.5m のサークル、2 番目はホールから 1.5m のサークルとする。
 - b) アスリートはホールから 2m 離れた、はっきりと印が付けられている位置から 5 回打つ。
 - c) ショートパットは、極力平坦なグリーン上にて設定すること。
- 4) 得点
 - a) アスリートはホールから 2m のラインよりホールに向けて 5 回パットし、そのボールがどこに止まるかによって採点される。
 - b) アスリートはストロークをし、ボールを打つことで 1 点を得る（空振りや 1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる）。
 - c) ボールが 1.5m のサークル内、あるいはサークル線上で止まった場合は計 2 点を得る。
 - d) ボールが 0.5m のサークル内、あるいはサークル線上で止まった場合は計 3 点を得る。
 - e) ボールがホールに入った場合は計 4 点を得る。
 - f) ショートパットのスコアは 5 打の合計点とする。
- b. ロングパット（最大 20 点）
 - 1) 目的：

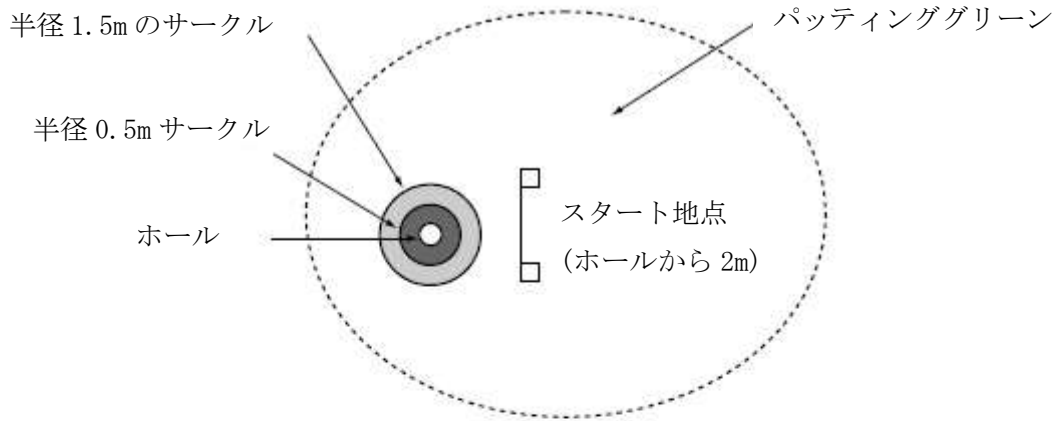
ロングパットについて、アスリートのパッティング能力を測る。
 - 2) 用具
 - a) 適切に印付けられたターゲットホール（標的ホール）を有する規程のパッティンググリーン
 - b) ボール 5 個
 - c) チョーク（ホール外周のサークルターゲットに印を付けるために使用）
 - 3) 説明
 - a) ターゲットホールを選び、その周りに 2 つのサークルを配置する。1 つ目のホールから半径 0.5m のサークル、2 番目はホールから 1.5m のサークルとする。
 - b) アスリートはホールから 8m 離れた、はっきりと印が付けられている位置から 5 回打つ。
 - c) ロングパットは、極力平坦なグリーン上にて設定すること。

注）パットは上り傾斜が推奨される。

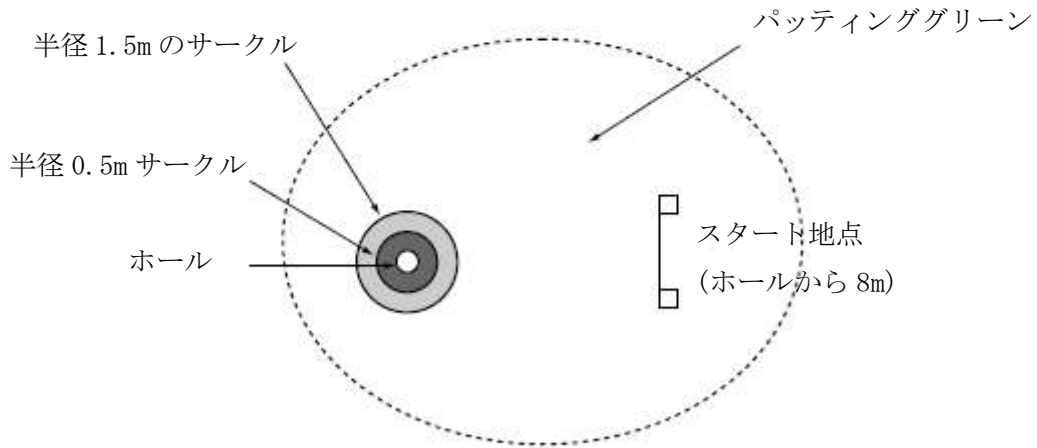
4) 得点

- a) アスリートはホールから 8m のラインよりホールに向けて 5 回パットし、そのボールがどこに止まるかによって採点される。
- b) アスリートはストロークをし、ボールを打つことで 1 点を得る（空振りとは 1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる）。
- c) ボールが 1.5m のサークル内、あるいはサークル線上で止まった場合は計 2 点を得る。
- d) ボールが 0.5m のサークル内、あるいはサークル線上で止まった場合は計 3 点を得る。
- e) ボールがホールに入った場合は計 4 点を得る。
- f) ロングパットのスコアは 5 打の合計点とする。

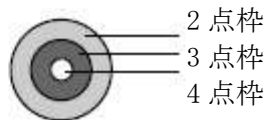
<ショートパット図解>



<ロングパット図解>



<得点枠>



c. チップショット (最大 20 点)

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。

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 個をできるようにしておくのが望ましい)
- 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

3) 説明

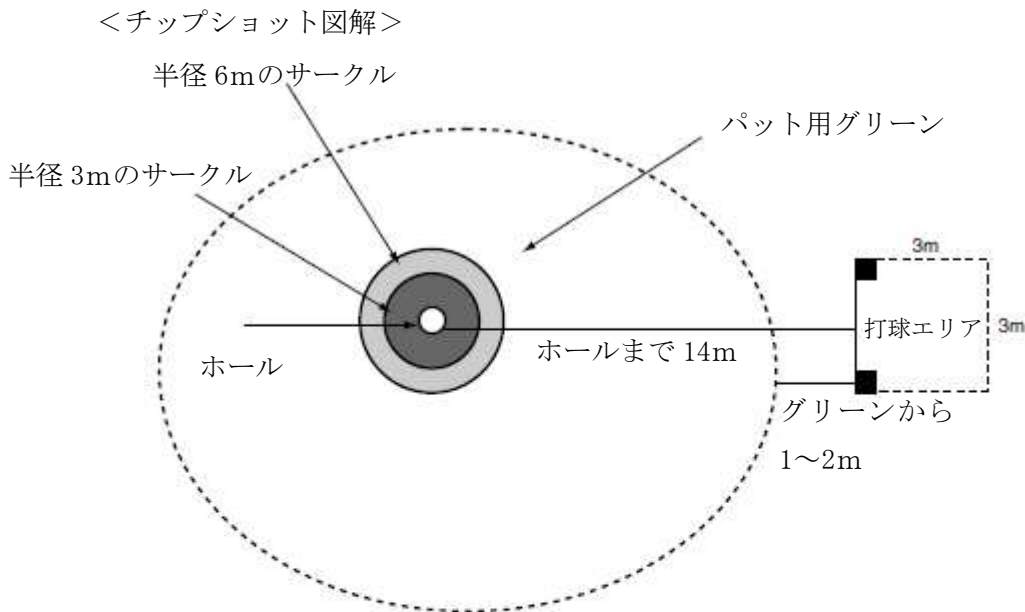
- a) チッピングエリアは、ホールから 14m 離れた地点に、3m 四方の打球エリア

を設定する。また、そのエリアはグリーン端から 2m 離れた地点に設定されなければならない。

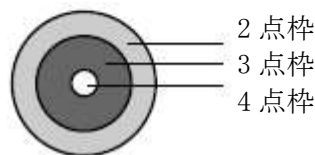
- b) 半径 3m のサークルと半径 6m のサークルをホール周りに配置する。
- c) チョークやマーカーで印を付けた 3m 四方の打球エリア。
- d) アスリートは指定されたホールに向けて、できる限りそのホールにボールを近づけるようチップショットを行う。

4) 得点

- a) アスリートはホールへ向けて 5 回ショットし、ボールがどこに止まるかによって採点される。
- b) アスリートはストロークをし、ボールを打つことで 1 点を得る（空振りは 1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる）。
- c) ボールがホール外周の 6m のサークル内で止まった場合は計 2 点を得る。
- d) ボールがホール外周の 3m のサークル内で止まった場合は計 3 点を得る。
- e) チップショットがホールに入った場合は計 4 点を得る。
- f) チップショットの最終スコアは 5 打の合計点とする。



<得点枠>



d. ピッチショット (最大 20 点)

1) 目的 :

定められた円形の目標エリアに向けて、適切な方向でコントロールされたピッチショットを空中に打つアスリート能力を測る。

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) 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
- 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) ピン(旗竿)と打球用マット、または人工マット
- 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

3) 説明

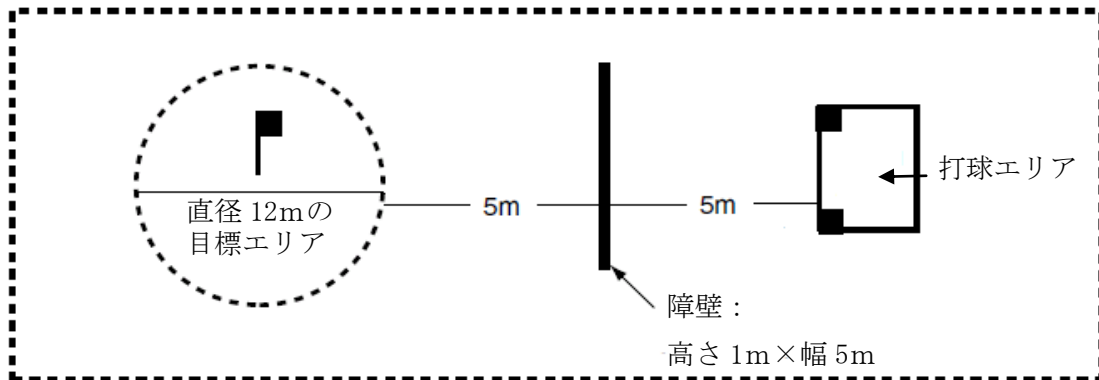
- a) 目標エリアは直径 12m の円形とする。
- b) 打球エリアから高さ 1m の障壁までの距離は 5m とする。
- c) 高さ 1m の障壁から目標エリアまでの距離は 5m とする。
- d) アスリートは 5 回打つ。アスリートには、指定された目標エリアに向けて、障壁を越えるようにピッチショットするよう指示する。

注 : 実施エリアは、最大限安全な環境にするため、ゴルフ練習場のように立ち入り禁止区域に設定する。もし制限のない区域が使用された場合は、その区域をロープで仕切り、ボランティアや観客、アスリートたちが明確に認識できるようにする。

4) 得点

- a) アスリートは目標エリアに向かって 5 回ショットし、ボールがどこに止まるかによって採点される。
- b) アスリートはストロークをし、ボールを打つことで 1 点を得る (空振りは 1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる)。
- c) ボールが障壁を越え、ピンとの間に落ちた場合は計 2 点を得る。
- d) ボールが 12m のサークル内に落ちて転がり出るか、サークル外に落ちてサークル内で止まった場合は計 3 点を得る。
- e) ボールが 12m のサークル内に落ちて同サークル内で止まった場合は計 4 点を得る。
- f) ピッチショットのスコアはこの 5 打の合計点とする。

<ピッチショット図解>



e. バンカーショット (最大 20 点)

このスキルは任意のものとし、プログラムの判断によって個人技能競技に含んでもよい。

1) 目的：

バンカーから定められた円形の目標エリアに向けて、適切な方向にコントロールショットを打つアスリートの能力を測る。

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ボールを用いること。

3) 説明

a) 目標エリアは直径 12m の円形とする。

b) バンカー内の打球エリアから高さ 1m の障壁、もしくはバンカーフェースまでの距離は 5m とする。

c) 高さ 1m の障壁から目標エリアまでの距離は 5m とする。

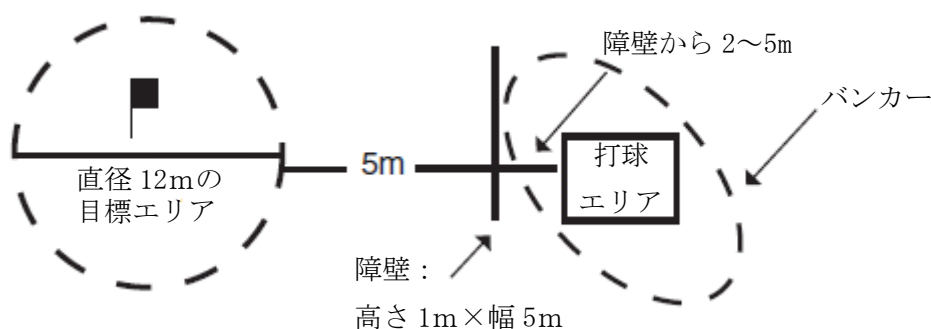
d) アスリートは5回打つ。アスリートは指定された目標エリアに向けて、バンカーからボールを出すようにピッチショットを行う。

注：実施エリアは、最大限安全な環境にするため、ゴルフ練習場のように立ち入り禁止区域に設定する。もし制限のない区域が使用された場合は、その区域をロープで仕切り、ボランティアや観客、アスリートたちが明確に認識できるようにする。

4) 得点

- a) アスリートは目標エリアに向かって5回ショットし、ボールがどこに止まるかによってスコアが決まる。
- b) アスリートはストロークをし、ボールを打つことで1点を得る（空振りも1打とカウントされるが、スコアは0点となる）。
- c) ボールが障壁もしくはバンカーフェースを越え、ピンと間に落ちた場合は計2点を得る。
- d) ボールが12mのサークル内に落ちて転がり出るか、あるいはサークル外に落ちてサークル内で止まった場合は計3点を得る。
- e) ボールが12mサークル内に落ちてサークル内で止まった場合は計4点を得る。
- f) バンカーショットのスコアはこの5打の合計点とする。

<バンカーショット図解>



f. アイアンショット（最大20点）

1) 目的：

設定された打球エリア内で、アスリートのアイアンショットによる飛距離の能力を測る。

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)
- 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)
- 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
- 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)

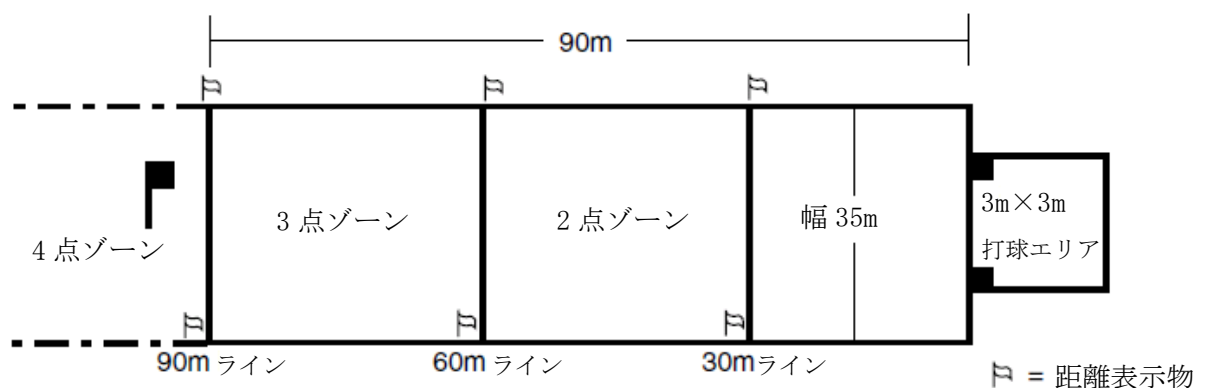
3) 説明

アスリートはティー、マット、もしくは地面のいずれかからボールを打ってよい。アスリートは打球エリアから指定された旗に向けてショットし、境界線内での飛距離が 90m 以上になるよう指導される。

4) 得点

- a) アスリートは目標エリアに向かって 5 回ショットし、ボールがどこに止まるかによって採点される。
- b) アスリートは、1 打につき 1 点を得る (空振りも、1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる)。
- c) 35m 幅境界ライン内でボールが 30m と 60m のライン間に静止した場合は計 2 点を得る。
- d) 35m 幅境界ライン内でボールが 60m と 90m のライン間に静止した場合は計 3 点を得る。
- e) 35m 幅境界ライン内でボールが 90m ラインを越えて静止した場合は計 4 点を得る。
- f) アスリートのアイアンショットのスコアはこの 5 打の合計点とする。

<アイアンショット図解>



g. ウッドショット (最大 20 点)

1) 目的 :

設定された打球エリア内で、アスリートのウッドショットによる飛距離の能力を測る。

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)

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)

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

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

3) 説明

アスリートはティー、マット、もしくは地面のいずれかからボールを打ってよい。アスリートは打球エリアより指定された旗に向けてショットし、境界線内での飛距離が 120m 以上になるよう指導される。

4) 得点

a) アスリートは目標エリアに向かって 5 回ショットし、ボールがどこに止まるかによって採点される。

b) アスリートは、1 打につき 1 点を得る (空振りも、1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる)。

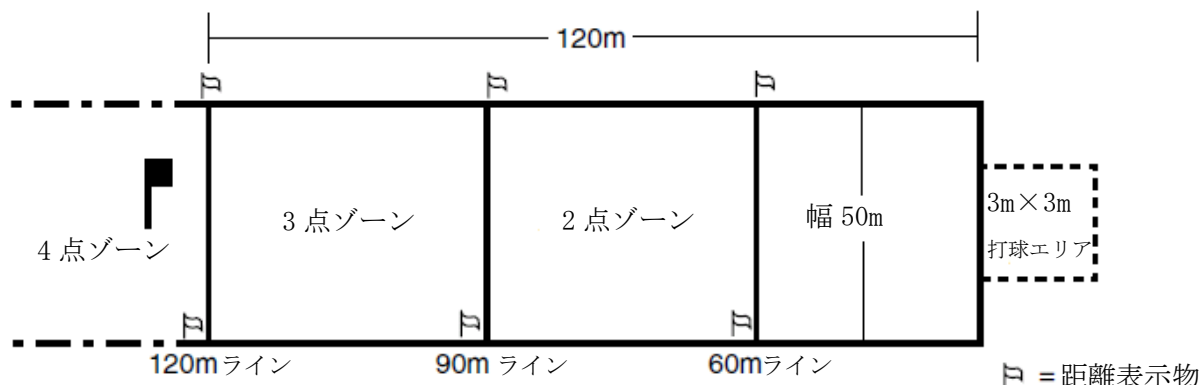
c) 50m 幅境界ライン内でボールが 60m と 90m のライン間に静止した場合は計 2 点を得る。

d) 50m 幅境界ライン内でボールが 90m と 120m のライン間に静止した場合は計 3 点を得る。

e) 50m 幅境界ライン内でボールが 120m ラインを越えて静止した場合は計 4 点を得る。

f) アスリートのウッドショットのスコアはこの 5 打の合計点とする。

<ウッドショット図解>



2. 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ンピックスアスリートゴルファーにとって、本レベルは、SO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ンピ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。

c. プレイ形式

- 1) プレイの形式はゴルフルールに基づきフォーサムルール29(オルタネート形式ショット)となり、プレイヤーはティ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。

d. 得点

- 1) 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。

注：空振りとは 1 打とカウントする。

- 2) 10 打目がホールに入らなかった場合、スコアは 10x とし、次のホールに進む
- 3) 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付けるように教えられ、競技中可能な時に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。チームの両プレイヤーは、チームの 1 ホール毎のスコアおよび競技者ごとのスコアを確認し、できればアスリートがスコアカードにサインをするのが望ましい。

e. 同点

- 1) 第 1 位での同点時は以下の要領で最終順位が決定される。
 - a) 第 1 位で同点となった場合、10x スコアの数が少ない方のチームが勝者となる。
 - b) プレイオフ（優勝決定戦）が不可能な場合は、マッチング・スコアカード方式が推奨される。マッチング・スコアカード方式については多くの選択肢があり、SGA と R&A ゴルフ規則の付属規則 1 の C：競技の条件－同点時の決定法に記載されている。なお、同点決勝の方法については競技会開始前に競技条件に記載されていなければならない。
- 2) その他の順位での同点は、全てそのまま引き分けとなり、両チームには同じ賞が与えられる。

f. 規定ラウンド

- 1) 規定ラウンドは 9 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。

g. 競技会開催会場の選択

- 1) ゴルフコースの選択は競技委員会の判断による。
- 2) 委員会は競技会を実行する上での難しさの度合いとその影響を考慮しなければならない。

h. ゴルフコース設定

- 1) ゴルフコースは競技委員会の判断で設定される。競技委員会は、下記のガイドラインに従って、プレイヤーのために各ホールに代替りのティーグラウンドを設けることが推奨される。
 - a) コース上のどこからでも、ハザード（障害域）やその他障害物を越えて 47m(50yrd) 以上の距離をプレイヤーに打たせるのは避けること。
 - b) 次の測定値(寸法)を越えないホールを作る。

パー3	137m(150yrd)
パー4	320m(350yrd)

パー5 434m(475yrd)

- 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。

i. 登録とディビジョニング

- 1) 各チームは本形式での最新6回分のスコアを提出することで登録を行う。
- 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。
- 3) 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。
- 4) 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。
- 5) 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。

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）

- 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。

b. 本レベルでのプレイの目的

- 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ム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ム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、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。
- 2) 更に経験を重ねたスペシャルオリム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。
- 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。
- 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。

c. プレイ形式

フォーサム-ゴルフルール 29(オルタネートショット)

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。

d. 得点

- a) 各ホールにおいてプレイが始まった後では、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。

e. 同点

- 1) 第1位での同点時は以下の要領で最終順位が決定される。
 - a) 第1位で同点となった場合、10xスコアの数が少ない方のチームが勝者となる。
 - b) プレイオフ(優勝決定戦)が不可能な場合は、マッチング・スコアカード方式が推奨される。マッチング・スコアカード方式については多くの選択肢があり、SGAとR&Aゴルフ規則の付属規則1のC: 競技の条件-同点時の決定法に記載されている。なお、同点決勝の方法については競技会開始前に競技条件に記載されていないなければならない。
- 2) その他の順位での同点は、全てそのまま引き分けとなり、両チームには同じ賞が与えられる。

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。

g. 競技会開催会場の選択

- 1) ゴルフコースの選択は競技委員会の判断による。
- 2) 委員会は競技会を実行する上での難しさの度合いとその影響を考慮しなければならない。

h. ゴルフコース設定

- 1) ゴルフコースは競技委員会の判断で設定される。競技委員会は、既存のコース設定がアスリートにとってやりがいのあるよう、以下のことを考慮した上で適切なティーグラウンドを設けることが推奨される。
 - a) ハザード(障害域)あるいはその他の障害物を越える飛距離が140m(150 yrd)以上にならないようにする。
 - b) 可能な限り、以下の推奨最大距離を持つ既存のコースを利用する。:
パー3 160m(175 yrd)

パー4 366m(400 yrd)

パー5 480m(525 yrd)

- 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（規準打数）、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。

4. レベル4 ゴルフ—個人ストロークプレイ競技 (9 ホール)

a. 本レベルでのプレイの目的

- 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SOのアスリートのために考案されている。
- 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。

b. プレイ形式

- 1) ストロークプレイ形式の競技とする。

c. 得点

- 1) 10打目がホールに入らなかった場合、スコアは10xとし、次のホールに進む。
- 2) スコアの記録（カードの記入の仕方）：アスリートはスコアをつけるように教えられ、競技中可能な時に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、またはキャディを任命することができる。アスリートは、各自のスコアを確認し、スコアカードにサインする責任を担う。

d. 同点

- 1) 第1位での同点時は以下の要領で決定される。
 - a) 第1位で同点となった場合、10xスコアの数が少ないアスリートが勝者となる。
 - b) プレイオフ（優勝決定戦）が不可能な場合は、マッチング・スコアカード方式が推奨される。マッチング・スコアカード方式については多くの選択肢があり、SGAとR&Aゴルフルール付属規則1のC：競技の条件—同点時の決

定法に記載されている。なお、同点決勝の方法については競技会開始前に競技条件に記載されていなければならない。

- 2) その他の順位での同点は、全てそのまま引き分けとなり、全てのアスリートに同じ賞が与えられる。
- e. 規定ラウンド
- 1) 規定ラウンドは9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。
- f. 競技会開催会場の選択
- 1) ゴルフコースの選択は競技委員会の判断による。
 - 2) 委員会は競技会を実行する上での難しさの度合いとその影響を考慮しなければならない。
- g. ゴルフコース設定
- 1) ゴルフコースは競技委員会の判断で設定される。競技委員会は、既存のコース設定がアスリートにとってやりがいのあるよう、以下のことを考慮した上で適切なティーグラウンドを設けることが推奨される。
 - a) ハザード(障害域)あるいはその他の障害物を越える飛距離が47m(50 yrd)以上にならないようにする。
 - b) 可能な限り、以下の推奨最大距離を持つ既存のコースを利用する。:
パー3 137m(150 yrd)
パー4 320m(350 yrd)
パー5 434m(475 yrd)
 - 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しないよう指定する権限を持つ。
- h. 登録とディビジョニング
- 1) 各プレイヤーは証明済のハンディキャップ、または9ホールの最新6回分のスコアを提出して登録する。
 - 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。
 - 3) 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。
 - 4) 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。
 - 5) 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。

5. レベル5 ゴルファー個人ストロークプレイ (18 ホール)

- a. 本レベルでのプレイの目的
 - 1) 本レベルは、規定ラウンドが 18 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 SO のアスリートのために考案されている。
 - 2) 本レベルでプレイヤーはほぼ通常と同じゴルフコースへ挑むことになります。
 - 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。
- b. プレイ形式
 - 1) ストロークプレイ形式の競技とする。
- c. 得点
 - 1) 10 打目がホールに入らなかった場合、スコアは 10x とし、次のホールに進む。
 - 2) スコアの記録 (カードの記入の仕方) : アスリートはスコアをつけるように教えられ、競技中可能な時に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、またはキャディを任命することができる。アスリートは、各自のスコアを確認し、スコアカードにサインする責任を担う。
 - 3) 競技会は、ハンディキャップまたはグロススコア形式で行われる。
- d. 同点
 - 1) 第 1 位での同点時は以下の要領で決定される。
 - a) 第 1 位で同点となった場合、10 x スコアの数が少ないアスリートが勝者となる。
 - b) プレイオフ (優勝決定戦) が不可能な場合は、マッチング・スコアカード方式が推奨される。マッチング・スコアカード方式については多くの選択肢があり、SGA と R&A ゴルフルール の付属規則 1 の C : 競技の条件 - 同点時の決定法に記載されている。なお、同点決勝の方法については競技会開始前に競技条件に記載されていなければならない。
 - 2) その他の順位での同点は、全てそのまま引き分けとなり、全てのアスリートに同じ賞が与えられる。
- e. 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。
- f. 競技会開催会場の選択
 - 1) ゴルフコースの選択は競技委員会の判断による。
 - 2) 委員会は競技会を実行する上での難しさの度合いとその影響を考慮しなければならない。
- g. ゴルフコース設定
 - 1) ゴルフコースは競技委員会の判断で設定される。競技委員会は、既存のコース設定がアスリートにとってやりがいのあるよう、以下のことを考慮した上で適切なティーグラウンドを設けることが推奨される。

- a) ハザード(障害域)あるいはその他の障害物を越える飛距離が 140m(150yrd)以上にならないようにする。
- b) 可能な限り、以下の推奨最大距離を持つ既存のコースを利用する。:
 - パー3 160m(175yrd)
 - パー4 366m(400yrd)
 - パー5 480m(525yrd)
- 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しないよう指定する権限を持つ。
- h. 登録とディビジョニング
 - 1) 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。
 - 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。
 - 3) 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。
 - 4) 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。
 - 5) 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。

<スペシャルオリンピックスのスポーツプログラムを実施するに当たっての留意点>

スペシャルオリンピックスの正式なスポーツプログラムとして活動する場合には、事前に最寄りの地区組織事務局、又はスペシャルオリンピックス日本事務局にご連絡ください。