



Golf

Sport-Regeln von
Special Olympics Deutschland
[gesprochen: speshell olüm-picks]

in Leichter Sprache



Über Special Olympics

Special Olympics [gesprochen: speschell olüm-picks] ist die größte Sport-Organisation für Menschen mit geistiger Behinderung und mehrfacher Behinderung.

Special Olympics gibt es auf der ganzen Welt. Special Olympics bietet in vielen Sportarten Trainings-Angebote und tolle Wettbewerbe.

Bei Special Olympics können alle mitmachen: Menschen mit und ohne Behinderungen.

Bei Special Olympics nennt man Menschen

- mit geistiger Behinderung: Athletinnen und Athleten
- ohne geistige Behinderung: Partnerinnen und Partner

Über diese Sport-Regeln

Diese Regeln sind für Wettbewerbe von Special Olympics in der Sportart Golf. Wer bei Golf-Wettbewerben mitmacht, muss diese Regeln beachten!

Die Golf-Regeln von Special Olympics sind angepasst an die Regeln der Golf-Verbände R&A und USGA.



Inhalt

Die Sportart Golf

Der Golf-Platz

Bekleidung und Ausstattung

Golf-Wettbewerbe von Special Olympics

Allgemeine Regeln für Golf-Wettbewerbe

Teilnahme-Voraussetzungen

Aufstieg in das nächste Level

Höchste Durchschnitts-Werte

Level 1 Einzel-Geschicklichkeits-Wettbewerbe

Level 2 Unified Sports Golf-Wettbewerbe

Level 3 Unified Sports Golf-Wettbewerbe

Level 4

Level 5

Kontakt | Über dieses Heft

Damit man dieses Heft leichter lesen kann, verwenden wir die Bezeichnungen „Spieler“, „Trainer“, „Athlet“, „Partner“ und andere. Damit sind immer alle Menschen gemeint. Egal, welches Geschlecht sie haben.

Seite 4

Seite 5

Seite 8

Seite 14

Seite 16

Seite 16

Seite 17

Seite 17

Seite 18

Seite 32

Seite 34

Seite 36

Seite 38

Rückseite

Die Sportart Golf

Golf ist eine Ball-Sportart.

Der Golf-Ball muss mit möglichst wenigen Schlägen vom Abschlag aus in ein Loch gespielt werden. Dafür werden verschiedene Schläger verwendet.

Eine Golf-Runde hat 9 oder 18 Spielbahnen.

Die Spielbahnen können insgesamt bis 7 Kilometer lang sein. Für den Ablauf einer Golf-Runde gibt es feste Regeln.

Es gibt zwei verschiedene Zähl-Arten: das Zähl-Spiel und das Loch-Spiel.

Beim Zähl-Spiel zählen die Punkte im Vergleich zu den anderen Spielern. Beim Loch-Spiel geht es darum, möglichst viele Löcher zu gewinnen.



Special Olympics Sportarten leicht erklärt

Unsere Sportarten-Videos auf YouTube



Par und Handicap [gesprochen: händi-käpp]

Par und Handicap sind wichtige Begriffe im Golf-Sport. Damit kann man die Spielstärke der Spieler vergleichen.

Par ist eine Zahl für die Schwierigkeit einer bestimmten Golf-Bahn. Der Par-Wert gibt an, wie viele Schläge ein guter Golf-Spieler braucht, um einen Ball in das Loch zu spielen.

Beispiel: Par 3

Für ein Par-3-Loch benötigt ein guter Spieler 3 Schläge. Für den Par-Wert einer gesamten Golf-Runde werden alle Par-Werte der Löcher dieser Bahn zusammengerechnet.

Das Handicap gibt die aktuelle Spielstärke eines Spielers an. Einfach erklärt:

Das Handicap wird berechnet aus dem Par-Wert der Golf-Bahn und aus der Anzahl der Schläge, die ein Spieler für die gesamte Bahn braucht.

Die Score-Karte [gesprochen: skohr-karte]

Jeder Spieler bekommt auf dem Golf-Platz seine eigene Score-Karte. In die Score-Karte werden alle wichtigen Daten und Werte eingetragen. Zum Beispiel Name, Datum, Handicap, Par-Werte der Löcher und Bahnen. Oft sind auch spezielle Regeln des Golf-Platzes eingetragen.

HOLE	PROFESSIONAL	CHAMPIONSHIP	RESORT	FORWARD	PAR	HANDICAP
1	433	398	379	361	4	5
2	509	483	454	419	5	1
3	320	306	257	231	4	13
4	164	136	114	97	3	17
5	398	369	327	283	4	9
6	213	189	158	128	3	15
7	386	358	335	299	4	11
8	444	410	390	333	4	3
9	425	387	371	347	4	7
OUT	3292	3036	2785	2498	35	
10	428	359	338	338	4	5
11	143	133	103	80	3	18
12	397	380	350	321	4	12
13	520	503	458	410	5	6
14	407	380	337	294	4	10
15	183	160	148	128	3	16
16	368	348	329	275	4	14
17	557	529	508	487	5	2
18	427	395	362	319	4	8
IN	3430	3187	2933	2652	36	37
TOT	6722	6223	5718	5150	71	72

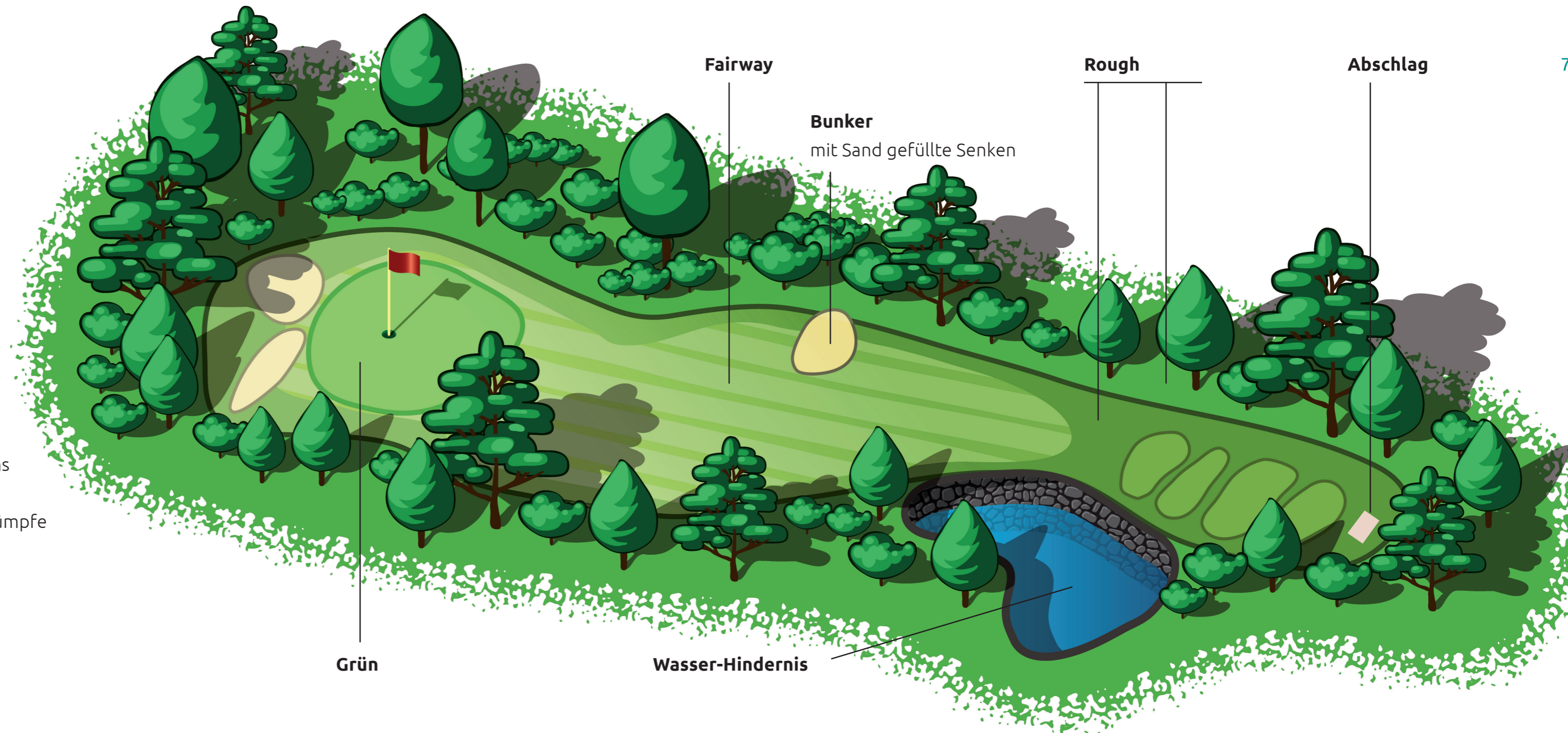
HCP
NET

Der Golf-Platz

Gespielt wird draußen auf einem Golf-Platz. Das ist eine Anlage mit verschiedenen Bereichen. Golf-Plätze haben verschiedene Schwierigkeits-Grade. Das hängt ab von der Landschaft, in der sich der Golf-Platz befindet und wie die Bereiche und Elemente gestaltet sind.

Das sind die Bereiche und Elemente:

- **Abschlag**
- **Grüns** – Ziel-Bereiche, Flächen um ein Loch
- **Fairways** – gemähte Flächen zwischen Abschlägen und Grüns
- **Bunker** – mit Sand gefüllte Senken
- **Wasser-Hindernisse** – Teiche, Wasserläufe, Biotope oder Sümpfe
- **Rough** [*gesprochen: raff*] – natur-belassenes, ungepflegtes Gelände zwischen den Spiel-Bahnen



Bekleidung und Ausstattung

Bekleidung

Eine angemessene Golf-Kleidung ist Pflicht.
Bei Unklarheiten kann der Trainer beraten.

Jeder Spieler bringt seine Ausstattung selbst mit.

Golf-Schläger

Zu einem Satz Golf-Schläger gehören höchstens 14 Schläger.
Diese Schläger gibt es: Holz, Putter und Eisen.
Die Schläger gibt es in verschiedenen Maßen und Bau-Arten.
Sie haben dadurch verschiedene Schlag-Eigenschaften.
Es gehört zum Golf-Spiel, für jede Situation den richtigen Schläger zu wählen.

Golf-Tasche

Die Golf-Tasche enthält alle Schläger, die der Spieler benutzen möchte.



Golf-Bälle

Golf-Bälle sind weiß und außen aus hartem Kunststoff. Innen haben sie einen Kern, zum Beispiel aus Hartgummi. Die Oberfläche hat rundherum kleine Dellen.

Es gibt verschiedene Größen und Marken. Die Golf-Regeln legen fest, dass ein Golf-Ball mindestens den Durchmesser 42,672 Millimeter hat und dabei höchstens 45,926 Gramm wiegen darf.

Tees [gesprochen: tiehs]

Ein Tee [gesprochen: tieh] ist ein kleiner Stift aus Holz oder Kunststoff. Der Tee wird beim Abschlag in den Boden gesteckt. Dort wird dann der Ball aufgelegt. So kann er leichter gespielt werden.



Pitch-Gabeln [gesprochen: pitsch-Gabeln]

Wenn ein Golf-Ball aus der Höhe herunterfällt, können Löcher und Dellen im Rasen entstehen. Mit Pitch-Gabeln werden die Schäden ausgebessert.

Ball-Marker

Mit einem Ball-Marker wird die Stelle markiert, wo der Golf-Ball auf dem Rasen aufgetroffen ist. Dann kann der Ball wieder aufgenommen werden.





Caddies [gesprochen: kädies]

Ein Caddie [gesprochen: kädie] begleitet den Golf-Spieler im Spiel. Der Caddie trägt die Golf-Tasche mit den Schlägern und berät den Spieler, zum Beispiel bei der Auswahl des richtigen Schlägers. Athleten können sich dafür entscheiden, keinen Caddie mitzubringen. Der Trainer darf die Funktion des Caddies übernehmen. Er hat dann aber keine Rechte, die er sonst als Trainer hat, zum Beispiel Einspruch einlegen. Die Wettbewerbs-Leitung stellt keine Caddies bereit.

Golf-Carts [gesprochen: Golf-Karts]

Bei Golf-Wettbewerben müssen Athleten lange Strecken zu Fuß gehen. Die Wettbewerbs-Leitung kann Golf-Carts mit Motor erlauben. Wenn ein Athlet beim Wettbewerb auf ein Golf-Cart mit Motor angewiesen ist, dann muss er bei der Anmeldung ein ärztliches Attest vorlegen.

Golf-Wettbewerbe bei Special Olympics

Level 1

Einzel-Geschicklichkeits-Wettbewerb
Individual Skills Competition ISC

[gesprochen: indi-vidju-äll skills komm-pe-tischn]

1. **Short Putt** [gesprochen: schort putt]

2. **Long Putt** [gesprochen: long putt]

3. **Chip Shot** [gesprochen: tschipp schott]

4. **Pitch Shot** [gesprochen: pitsch schott]

5. **Bunker Shot** [gesprochen: bunker schott]

6. **Schlag mit dem Eisen**

7. **Schlag mit dem Holz**

Level 1 Plus

Team-Wettbewerb 9 Loch

Level 4

Einzel-Zählspiel 9 Loch

Level 5

Einzel-Zählspiel 18 Loch

Unified Sports® Wettbewerbe im Golf

Level 2 – Unified Sports Team-Wettbewerb

Wechsel-Schlag-Wettbewerb 9 Loch

Level 3 – Unified Sports Team-Wettbewerb

Wechsel-Schlag-Wettbewerb 18 Loch

Was bedeutet Unified [gesprochen: juni-feid]?

Athleten mit geistiger Behinderung trainieren zusammen mit Partnern ohne geistige Behinderung.

Sie treten auch gemeinsam in Wettbewerben von Special Olympics an.

Gruppen-Einteilung für die Wettbewerbe

Bei der Anmeldung geben alle Spieler ihre bestätigten Handicaps, die 6 letzten Wettbewerbs-Ergebnisse und Score-Karten ab.

Zusätzlich kann es Klassifikations-Runden zur Gruppen-Einteilung geben.

Darüber entscheidet die Wettbewerbs-Leitung.

Teilnahme-Voraussetzungen

Spieler und Partner müssen im Level 1 mindestens 60 Punkte als Gesamt-Ergebnis erreichen.

Das heißt: Der Spieler muss an 6 Teil-Wettbewerben teilnehmen.

Er kann wählen, ob er am Teil-Wettbewerb „Schlag mit dem Holz“ oder „Schlag mit dem Eisen“ teilnimmt.

Außerdem gilt:

- Ein Spieler muss mindestens in 4 Teil-Wettbewerben im Level 1 jeweils 10 Punkte oder mehr erzielt haben.
Ein Ergebnis davon muss der Spieler entweder beim „Schlag mit dem Holz“ oder beim „Schlag mit dem Eisen“ erzielen
- Ein Spieler muss in den Teil-Wettbewerben, in denen er weniger als 10 Punkte erzielt hat, mindestens 5 Punkte erreichen.

Erzielt ein Spieler im Level 1 ohne Bunker-Shot

- insgesamt mehr als 100 Punkte bei Landes-Wettbewerben oder
- insgesamt mehr als 70 Punkte bei Deutschland-Wettbewerben, dann wird empfohlen, dass der Spieler auch in Level 2 antritt.

Mehr zum Bunker-Shot: Seite 26 und 27

Aufstieg in das nächste Level

Wenn Spieler in ein höheres Level aufsteigen wollen, müssen sie im Training folgende Schlag-Zahlen erzielen:

- **Level 2 bis Level 3:** höchster Trainings-Durchschnitt Team-Wertung **120**
- **Level 2 bis Level 4:** höchster Trainings-Durchschnitt Einzel-Wertung **70**
- **Level 3 bis Level 4:** höchster Trainings-Durchschnitt Einzel-Wertung **70**
- **Level 3 bis Level 5:** höchster Trainings-Durchschnitt Einzel-Wertung **120**
- **Level 4 bis Level 5:** höchster Trainings-Durchschnitt Einzel-Wertung **120**

Die angegebenen Schlag-Zahlen sind Durchschnitts-Ergebnisse.

Höchste Durchschnitts-Werte

Folgende Schlag-Zahlen sind höchst-mögliche Durchschnitts-Wertungen für Wettbewerbe.

Spieler mit anderen Wertungen können vom Wettbewerb ausgeschlossen werden.

- **Level 2:** höchster Wettbewerbs-Durchschnitt **70**
- **Level 3:** höchster Wettbewerbs-Durchschnitt **120**
- **Level 4:** höchster Wettbewerbs-Durchschnitt **70**
- **Level 5:** höchster Wettbewerbs-Durchschnitt **120**

Vor Wettbewerben oder dem Aufstieg in ein höheres Level

reichen alle Spieler ihre Score-Karten ein.

Score-Karten aus Par-3-Bahnen dürfen nicht eingereicht werden.

Level 1 – Einzel-Geschicklichkeits-Wettbewerbe

Im Einzel-Geschicklichkeits-Wettbewerb geht es um die Grund-Elemente des Golf-Spiels.
Alle Athleten müssen diese Grundlagen erlernen.
Erst dann können sie in die höheren Levels aufsteigen.

Es gibt 7 verschiedene Einzel-Geschicklichkeits-Wettbewerbe.
In jedem der Wettbewerbe kann man 20 Punkte erzielen.
Im Level 1 können also insgesamt 140 Punkte erzielt werden.

Wenn der Bunker Shot-Wettbewerb nicht angeboten wird,
dann können insgesamt 120 Punkte erzielt werden.

In jedem Wettbewerb hat man 5 Versuche.
Nach jedem Versuch lässt man den Ball zur Ruhe kommen.
Vor dem nächsten Versuch wird der gerade gespielte Ball aufgehoben.



20 **1. Short Putt** [gesprochen: schort putt]

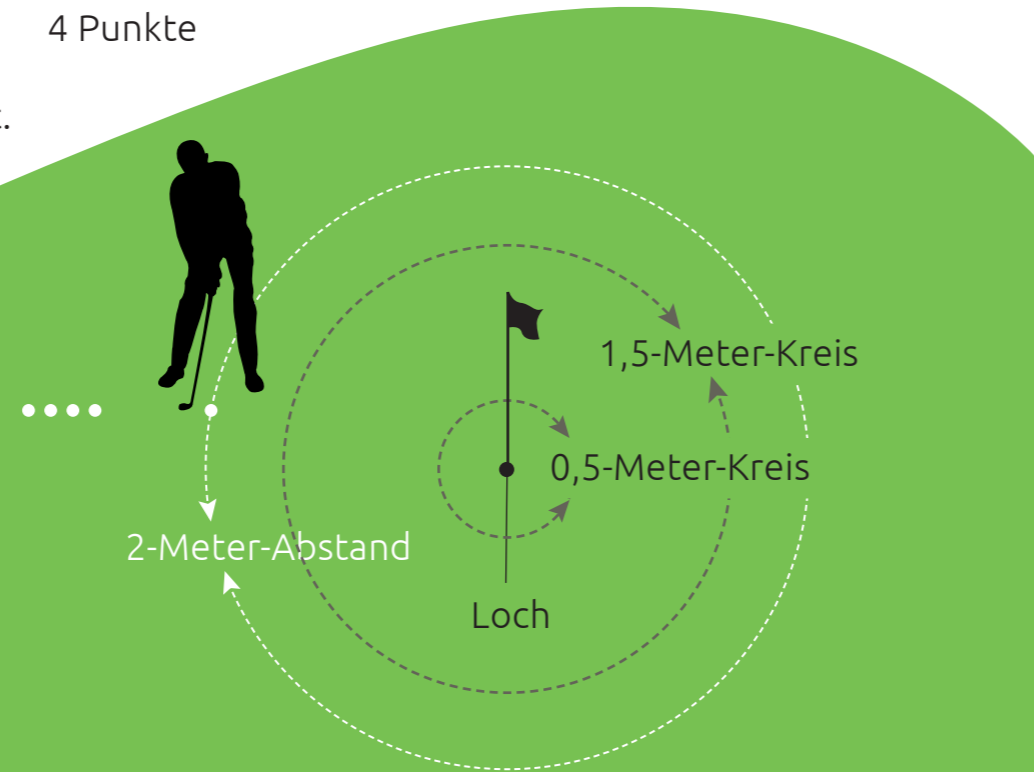
Der Ball liegt auf einem markierten Abschlags-Punkt.
Der Abschlags-Punkt ist 2 Meter entfernt vom Loch.
Der Spieler darf 5 Schläge ausführen.

Punkte-Wertung

- Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball: 1 Punkt
- Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht: 0 Punkte
- Der Ball bleibt im 1,5-Meter-Kreis: 2 Punkte
- Der Ball bleibt im 0,5-Meter-Kreis: 3 Punkte
- Der Ball geht in das Loch: 4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte



2. Long Putt [gesprochen: long putt]

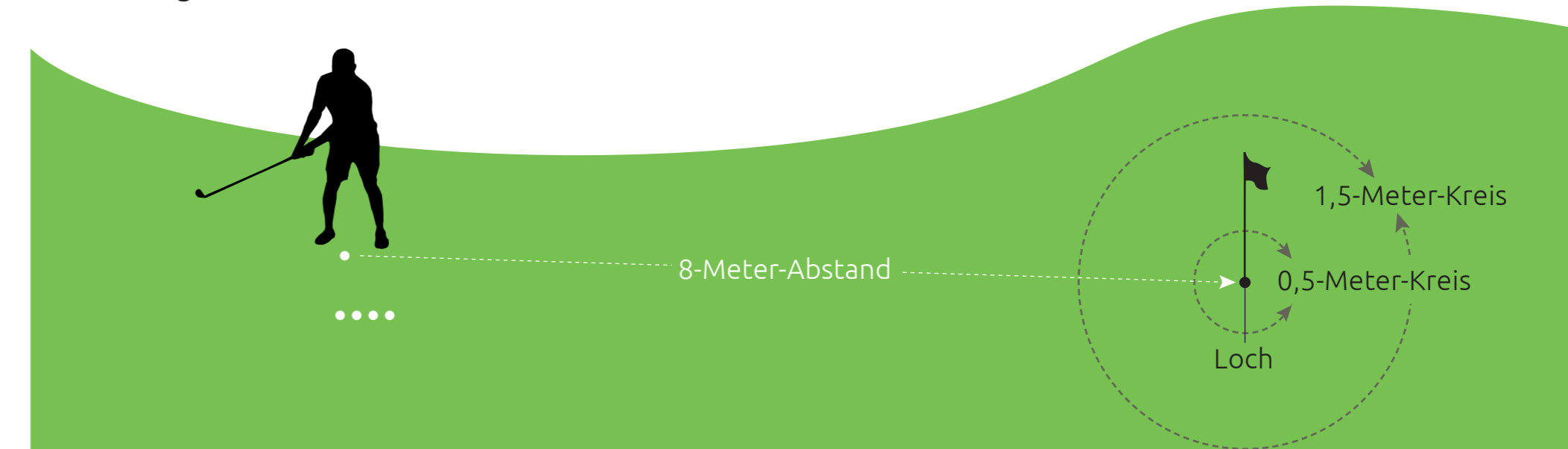
Der Ball liegt auf einem markierten Abschlags-Punkt.
Der Abschlags-Punkt ist 8 Meter entfernt vom Loch.
Der Spieler darf 5 Schläge ausführen.

Punkte-Wertung

- Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball: 1 Punkt
- Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht: 0 Punkte
- Der Ball bleibt im 1,5-Meter-Kreis: 2 Punkte
- Der Ball bleibt im 0,5-Meter-Kreis: 3 Punkte
- Der Ball geht in das Loch: 4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte



22 3. Chip Shot [gesprochen: tschipp schott]

Achtung: Beim Chip Shot sind nur Schläger Typ „Eisen“ erlaubt.

Der Spieler steht in einem markierten Abschlags-Bereich.

Der Abschlags-Bereich ist 14 Meter entfernt vom Loch.

Der Spieler darf 5 Schläge ausführen.

Die verwendete Schlag-Technik ist das Chippen [gesprochen: tschippen]:

Das ist ein kurzer flacher Schlag.

Der Ball rollt mehr, anstatt zu fliegen.

Punkte-Wertung

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball: 1 Punkt

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht: 0 Punkte

Der Ball bleibt im 6-Meter-Kreis: 2 Punkte

Der Ball bleibt im 3-Meter-Kreis: 3 Punkte

Der Ball geht in das Loch: 4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte



Der Spieler steht in einem markierten Abschlags-Bereich.

Der Abschlags-Bereich ist 5 Meter entfernt von einem Hindernis.

Das Hindernis ist 1 Meter hoch.

Das Hindernis ist 5 Meter entfernt vom Ziel-Bereich.

Der Spieler darf 5 Schläge ausführen.

Dabei muss er den Ball über das Hindernis in den Ziel-Bereich spielen.

Die verwendete Schlag-Technik ist das Pitchen [gesprochen: pitschen]:

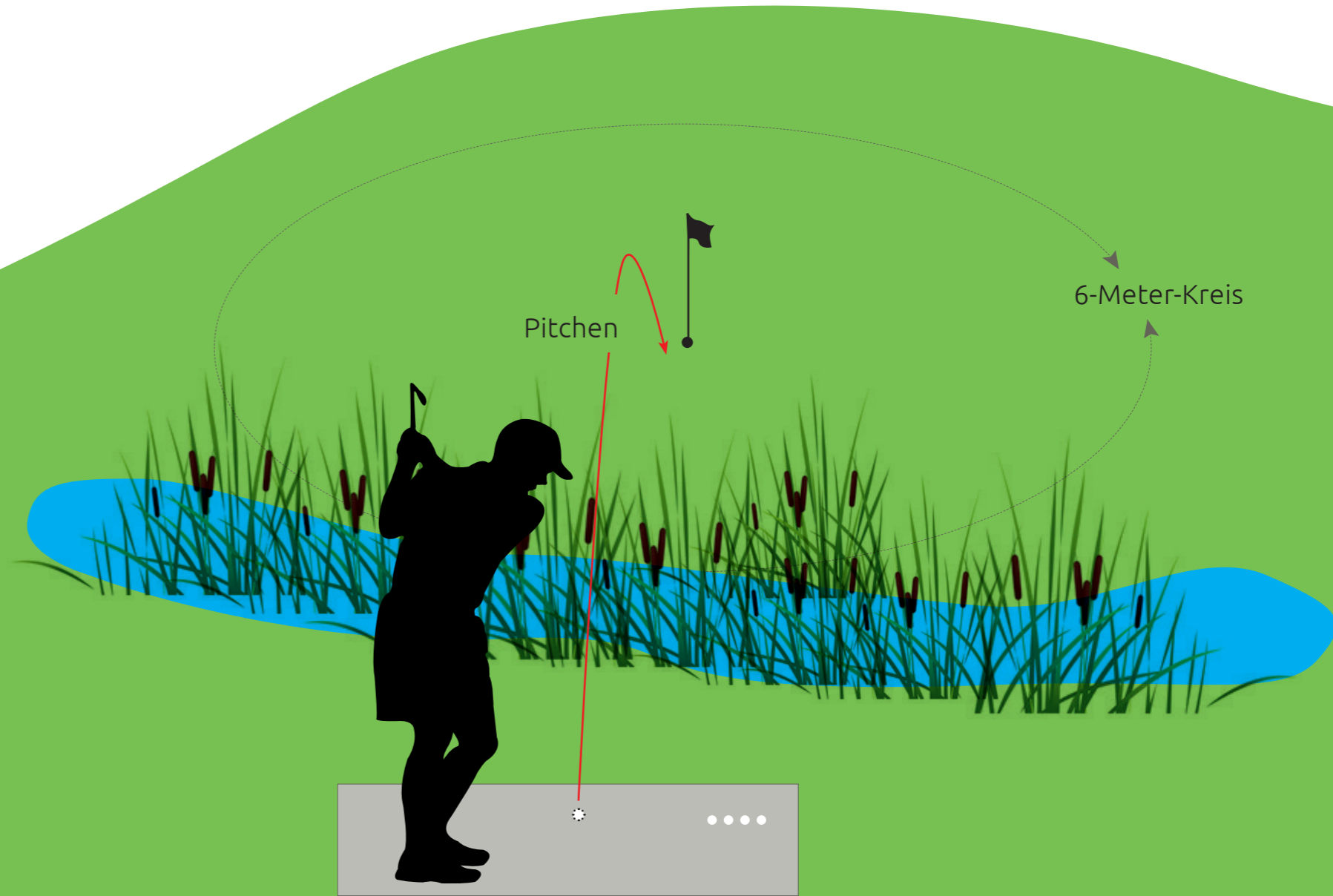
Das ist ein Schlag, mit dem der Ball eine Flug-Bewegung macht.

Punkte-Wertung

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball:	1 Punkt
Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht:	0 Punkte
Der Ball wird durch 2 Pfosten über das Hindernis gespielt:	2 Punkte
Der Ball landet im 6-Meter-Kreis und rollt hinaus oder landet außerhalb vom 6-Meter-Kreis und rollt hinein:	3 Punkte
Der Ball landet im 6-Meter-Kreis und bleibt dort liegen:	4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte



Der Spieler steht im markierten Abschlags-Platz in einem Bunker.

Der Abschlags-Platz ist 5 Meter entfernt vom Bunker-Rand.

Der Bunker-Rand ist 1 Meter hoch.

Der Bunker-Rand ist 5 Meter entfernt vom Ziel-Bereich.

Der Spieler darf 5 Schläge ausführen.

Dabei muss er den Ball aus dem Sand in Richtung Ziel-Bereich pitchen.

Beim Pitchen macht der Ball eine Flug-Bewegung.

Punkte-Wertung

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball: 1 Punkt

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht: 0 Punkte

Der Ball wird durch 2 Pfosten über den Bunker-Rand gespielt: 2 Punkte

Der Ball landet im 12-Meter-Kreis und rollt hinaus oder

landet außerhalb vom 12-Meter-Kreis und rollt hinein: 3 Punkte

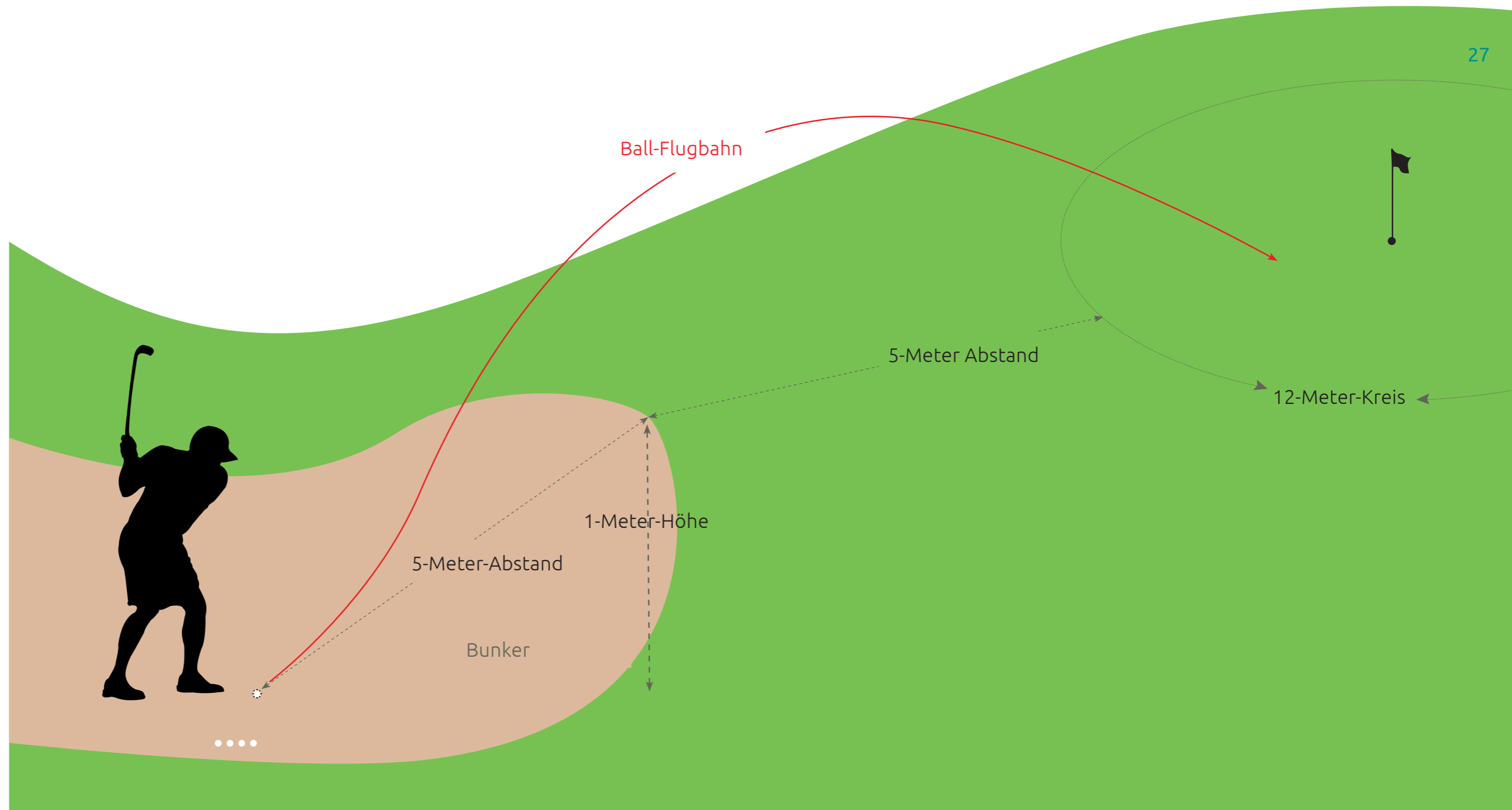
Der Ball landet im 12-Meter-Kreis und bleibt dort liegen: 4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte

Der Bunker-Rand kann auch durch ein 1 Meter hohes Hindernis ersetzt werden.

Dieser Wettbewerb wird nicht bei allen Special Olympics Veranstaltungen angeboten.





90-Meter-Linie
60-Meter-Linie
30-Meter-Linie

6. Schlag mit dem Eisen

Der Spieler steht in einer markierten Abschlags-Zone.

Der Spieler darf 5 Schläge mit einem Schläger Typ „Eisen“ ausführen.

Er muss den Ball in Richtung Ziel-Bereich schlagen.

Er darf von einem Tee, einer Matte oder vom Sand aus abschlagen.

Der Ball muss bei seinem Flug innerhalb der Begrenzungs-Linien bleiben.

Punkte-Wertung

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball:	1 Punkt
Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht:	0 Punkte
Der Ball landet zwischen der 30-Meter-Linie und der 60-Meter-Linie:	2 Punkte
Der Ball landet zwischen der 60-Meter-Linie und der 90-Meter-Linie:	3 Punkte
Der Ball landet hinter der 90-Meter-Linie:	4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte

Der Spieler darf die Schläge auch mit einem Schläger Typ „Hybrid“ oder „Rescue“ ausführen.

„Hybrid“ [[gesprochen: hü-bried](#)] oder „Rescue“ [[gesprochen: ress-kju](#)] sind aus Holz und Eisen.

Dann darf er diese Schläger aber nicht beim Wettbewerb „Schlag mit dem Holz“ verwenden.





90-Meter-Linie
60-Meter-Linie
30-Meter-Linie

7. Schlag mit dem Holz

Der Spieler steht in einer markierten Abschlags-Zone.

Der Spieler darf 5 Schläge mit einem Schläger Typ „Holz“ ausführen.

Er muss den Ball in Richtung Ziel-Bereich schlagen.

Er darf von einem Tee, einer Matte oder vom Sand aus abschlagen.

Der Ball muss bei seinem Flug innerhalb der Begrenzungs-Linien bleiben.

Punkte-Wertung

Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball:	1 Punkt
Der Spieler holt mit dem Schläger aus und trifft den Ball nicht:	0 Punkte
Der Ball landet zwischen der 60-Meter-Linie und der 90-Meter-Linie:	2 Punkte
Der Ball landet zwischen der 90-Meter-Linie und der 120-Meter-Linie:	3 Punkte
Der Ball landet hinter der 120-Meter-Linie:	4 Punkte

Alle Punkte aus den 5 Versuchen werden zusammengerechnet.

Höchst-mögliche Punkt-Zahl: 20 Punkte

Der Spieler darf die Schläge auch mit einem Schläger Typ „Hybrid“ oder „Rescue“ ausführen.

Dann darf er diese Schläger aber nicht beim Wettbewerb „Schlag mit dem Eisen“ verwenden.



Der Level 2 Golf-Wettbewerb von Special Olympics ist ein Unified Team-Wettbewerb. Das bedeutet: Ein Team besteht aus einem Athleten und einem Partner. Der Wettbewerb wird als Wechsel-Schlag-Wettbewerb **über 9 Loch** gespielt. Im Level 2 gibt es diese Löcher mit folgenden Anforderungen:

- Par 3: 137 Meter
- Par 4: 320 Meter
- Par 5: 434 Meter

Die Wettbewerbs-Leitung entscheidet, ob eine, 2, 3 oder 4 Runden gespielt werden.

Anmeldung und Gruppen-Einteilung

Jedes Team gibt bei der Anmeldung die letzten 6 Ergebnisse bei 9-Loch-Wettbewerben an. Dazu gehören auch die „Ratings“ [\[gesprochen: räi-tings\]](#) der erzielten Plätze. Ratings sind verschiedene Einstufungen, zum Beispiel die Schwierigkeit des Golf-Platzes.



Es wird nur mit einem Ball gespielt. Athlet und Partner schlagen abwechselnd von den Tees ab.

Danach wechseln sich beide Spieler bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht ist oder bis zu 10 Schläge ausgeführt wurden. Es zählt auch als Schlag, wenn ein Spieler ausholt und den Ball nicht trifft.

Wenn der Ball nach 10 Schlägen nicht eingelocht wurde, trägt das Team in die Score-Karte 10 x ein. Dann wechselt das Team zum nächsten Loch.

Punkte-Wertung:

Die 9 Ergebnisse werden zusammengerechnet. Das Team mit dem kleinsten Punkt-Wert gewinnt.

Wenn es für den 1. Platz Teams mit Gleich-Stand gibt, dann gewinnt das Team mit den wenigsten 10 x-Wertungen.

Bei allen anderen Plätzen werden Gleich-Stände gleich gewertet. Es können also zwei Teams auf dem 2. Platz sein.

Level 3

Der Level 3 Golf-Wettbewerb von Special Olympics ist ein Unified Team-Wettbewerb.

Das bedeutet: Ein Team besteht aus einem Athleten und einem Partner.

Der Wettbewerb wird als Wechsel-Schlag-Wettbewerb **über 18 Loch** gespielt.

Im Level 3 gibt es diese Löcher mit folgenden Anforderungen:

- Par 3: 160 Meter
- Par 4: 366 Meter
- Par 5: 480 Meter

Die Wettbewerbs-Leitung entscheidet, ob eine, 2, 3 oder 4 Runden gespielt werden.

Anmeldung und Gruppen-Einteilung

Jedes Team gibt bei der Anmeldung die letzten 6 Ergebnisse bei 18-Loch-Wettbewerben an.

Dazu gehören auch die „Ratings“ [\[gesprochen: räi-tings\]](#) der erzielten Plätze.

Ratings sind verschiedene Einstufungen, zum Beispiel die Schwierigkeit des Golf-Platzes.



Es wird nur mit einem Ball gespielt.

Athlet und Partner schlagen abwechselnd von den Tees ab.

Danach wechseln sich beide Spieler bei den Schlägen ab, bis der Ball eingelocht ist oder bis zu 10 Schläge ausgeführt wurden.

Es zählt auch als Schlag, wenn ein Spieler ausholt und den Ball nicht trifft.

Wenn der Ball nach 10 Schlägen nicht eingelocht wurde, trägt das Team in die Score-Karte 10 x ein.

Dann wechselt das Team zum nächsten Loch.

Punkte-Wertung:

Die 18 Ergebnisse werden zusammengerechnet.

Das Team mit dem kleinsten Punkt-Wert gewinnt.

Wenn es für den 1. Platz Teams mit Gleich-Stand gibt, dann gewinnt das Team mit den wenigsten 10 x-Wertungen.

Bei allen anderen Plätzen werden Gleich-Stände gleich gewertet. Es können also zwei Teams auf dem 2. Platz sein.

Der Level 4 Golf-Wettbewerb von Special Olympics ist ein Einzel-Wettbewerb. Für Level 4 muss der Athlet selbständig Golf spielen können. Es wird empfohlen, dass ein Caddie den Athleten unterstützt. Der Wettbewerb wird als Loch-Spiel gezählt und über 9 Loch gespielt. Im Level 4 gibt es diese Löcher mit folgenden Anforderungen:

- Par 3: 137 Meter
- Par 4: 320 Meter
- Par 5: 434 Meter

Die Wettbewerbs-Leitung entscheidet, ob eine, 2, 3 oder 4 Runden gespielt werden.

Anmeldung

Jeder Spieler gibt bei der Anmeldung die letzten 6 Ergebnisse bei 9-Loch-Wettbewerben an. Zur Anmeldung gehören auch die „Ratings“ [\[gesprochen: räi-tings\]](#) der erzielten Plätze. Ratings sind verschiedene Einstufungen, zum Beispiel die Schwierigkeit des Golf-Platzes. Der Spieler kann auch sein bestätigtes Handicap melden.



Spiel und Punkte-Wertung:

Wenn der Athlet den Ball nach 10 Schlägen nicht einlocht, trägt er in die Score-Karte 10 x ein. Es zählt auch als Schlag, wenn er ausholt und den Ball nicht trifft.

Dann wechselt er zum nächsten Loch.

Die 9 Ergebnisse werden zusammengerechnet. Der Athlet mit dem kleinsten Punkt-Wert gewinnt.

Wenn es für den 1. Platz Athleten mit Gleich-Stand gibt, dann gewinnt der Athlet mit den wenigsten 10 x-Wertungen.

Bei allen anderen Plätzen werden Gleich-Stände gleich gewertet. Es können also zwei Athleten auf dem 2. Platz sein.

Der Level 5 Golf-Wettbewerb von Special Olympics ist ein Einzel-Wettbewerb.

Für Level 5 muss der Athlet selbständig Golf spielen können.

Es wird empfohlen, dass ein Caddie den Athleten unterstützt.

Der Wettbewerb wird als Loch-Spiel gezählt und über 18 Loch gespielt.

Im Level 5 gibt es diese Löcher mit folgenden Anforderungen:

- Par 3: 160 Meter
- Par 4: 366 Meter
- Par 5: 480 Meter

Die Wettbewerbs-Leitung entscheidet, ob eine, 2, 3 oder 4 Runden gespielt werden.

Anmeldung

Jeder Spieler gibt bei der Anmeldung die letzten 6 Ergebnisse bei 18-Loch-Wettbewerben an.

Zur Anmeldung gehören auch die „Ratings“ [\[gesprochen: räi-tings\]](#) der erzielten Plätze.

Ratings sind verschiedene Einstufungen, zum Beispiel die Schwierigkeit des Golf-Platzes.

Der Spieler kann auch sein bestätigtes Handicap melden.

Spiel und Punkte-Wertung:

Wenn der Athlet den Ball nach 10 Schlägen nicht einlocht,

trägt er in die Score-Karte 10 x ein.

Es zählt auch als Schlag, wenn er ausholt und den Ball nicht trifft.

Dann wechselt er zum nächsten Loch.

Die 18 Ergebnisse werden zusammengerechnet.

Der Athlet mit dem kleinsten Punkt-Wert gewinnt.

Wenn es für den 1. Platz Athleten mit Gleich-Stand gibt, dann gewinnt der Athlet mit den wenigsten 10 x-Wertungen.

Bei allen anderen Plätzen werden Gleich-Stände gleich gewertet. Es können also zwei Athleten auf dem 2. Platz sein.

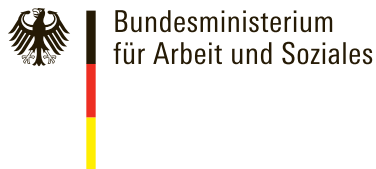


Kontakt

Special Olympics Deutschland e. V. (SOD)
Invalidenstraße 124
10115 Berlin
Telefon 030 24 62 52 0
E-Mail info@specialolympics.de
Internet www.specialolympics.de
Anfahrt S1, S2, S25 Nordbahnhof,
U6 Naturkundemuseum,
Tram M8, M10, 12

Ein Projekt der SOD Akademie: BGM Selbstbestimmt fit

Gefördert durch:



aufgrund eines Beschlusses
des Deutschen Bundestages

Über dieses Heft



Dieses Heft ist von capito Berlin.
www.capito-berlin.eu



Diese Partner unterstützen Special Olympics Deutschland:



Premium Partner von Special Olympics Deutschland