

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) に承認されたルール(参照：<http://www.horsesport.org/rules/rules.htm?sub=rules&active=rules1>)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。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 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。

参考:スペシャルオリンピックス スポーツルール第 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 - オルタネートショット・チームプレイ競技
3. レベル 3 - ユニファイドスポーツ®チームプレイ
4. レベル 4 - 個人ストロークプレイ競技(9ホール)
5. レベル 5 - 個人ストロークプレイ競技(18ホール)

セクション B - 一般ルールと変更点

1. 参加資格

各プログラムはレベル 2~5 で競技するための参加資格を定めなくてはならない。

アスリートがレベル 2~5 に参加するためには、個人技能競技の合計スコアが少なくとも 60 点以上であることが推奨される。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 点以上と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。

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。

3. 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。

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) 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

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) 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)を有する規定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) 各ホールにボール 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

3) 説明

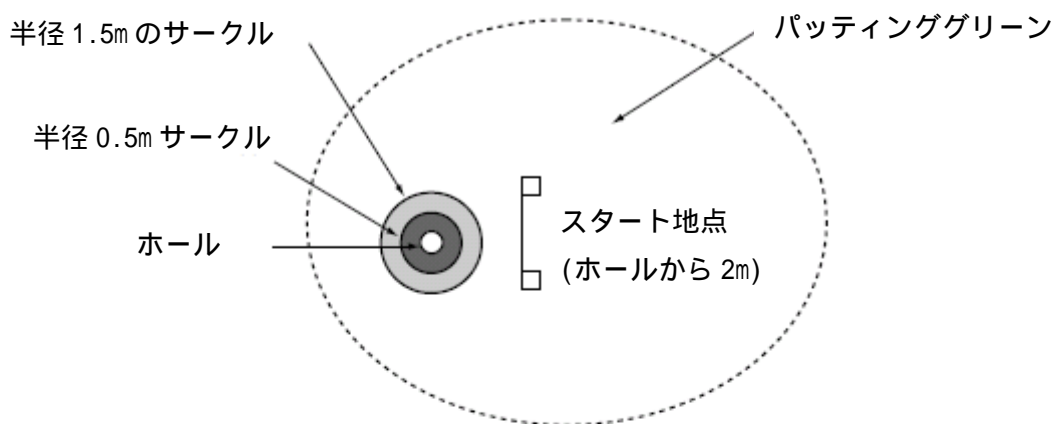
- a) ターゲットホールを選び、その周りに 2 つのサークルを配置する。1 つ目のホールから半径 0.5m のサークル、2 番目はホールから 1.5m のサークルとする。
- b) アスリートはホールから 8m 離れた、はっきりと印が付けられている位置から 5 回打つ。
- c) ロングパットは、極力平坦なグリーン上にて設定すること。
注) パットは上り傾斜が推奨される。

4) 得点

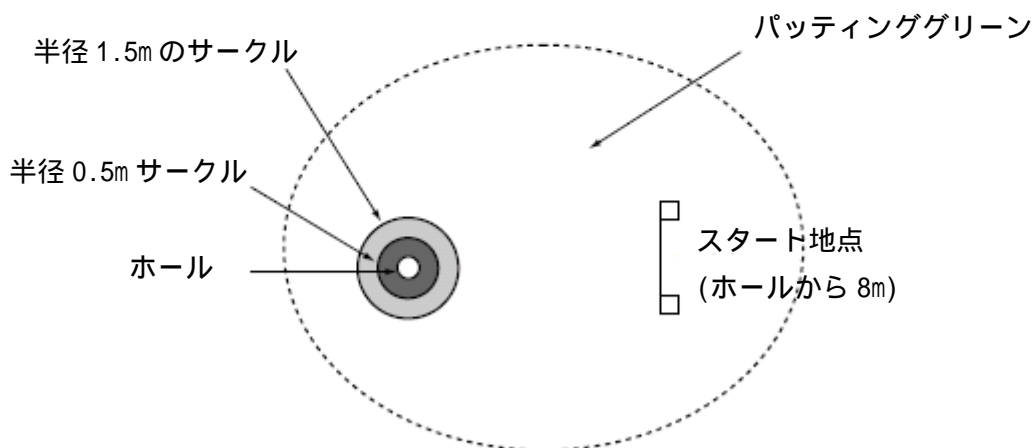
- a) アスリートはホールから 8m のラインよりホールに向けて 5 回パットし、そのボールがどこに止まるかによって採点される。
- b) アスリートはストロークをし、ボールを打つことで 1 点を得る (空振りは 1 打とカウントされるが、スコアは 0 点となる)。

- 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。

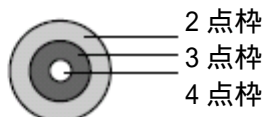
<ショートパット図解>



<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。

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
(注: 本技能ではウッドおよびパターの使用は禁止)
- b) 各ホールにボール 5 個
- 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

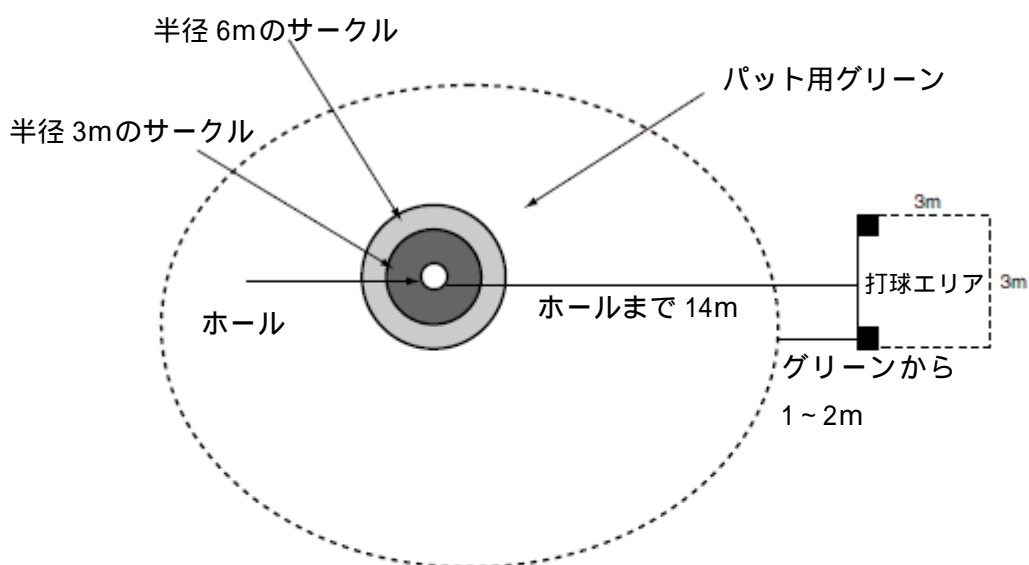
3) 説明

- 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。

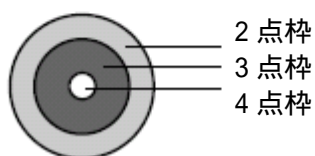
4) 得点

- 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。

< チップショット図解 >



< 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) 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
- b) 各ホールにボール 5 個
- 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
- 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) ピン (旗竿) と打球用マット、または人工マット
- 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

3) 説明

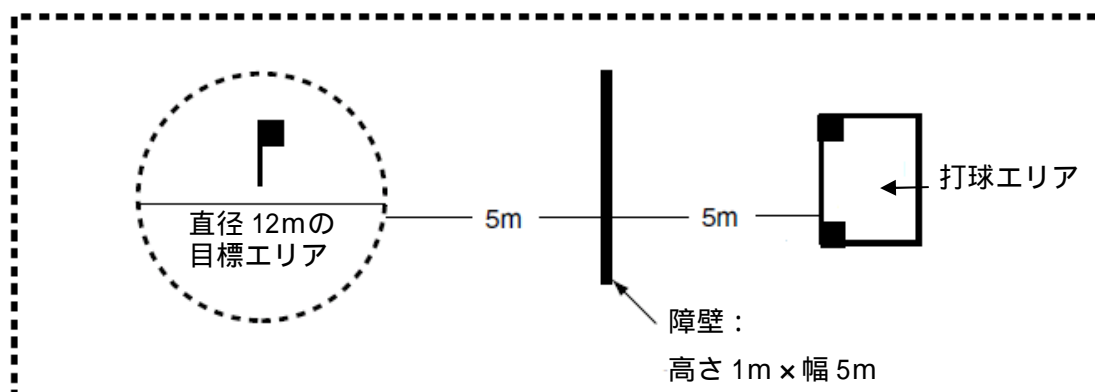
- a) 目標エリアは直径 12m の円形とする。
- b) 打球エリアから高さ 1m の障壁までの距離は 5m とする。
- c) 高さ 1m の障壁から目標エリアまでの距離は 5m とする。
- d) アスリートは 5 回打つ。アスリートには、指定された目標エリアに向けて、障壁を越えるようにピッチショットするよう指示する。

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 ISC 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) 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。

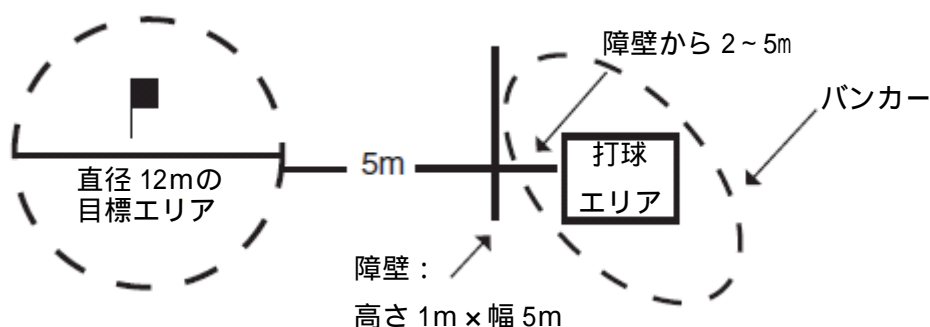
- c) 高さ 1mの障壁から目標エリアまでの距離は 5mとする。
- d) アスリートは 5 回打つ。アスリートは指定された目標エリアに向けて、バンカーからボールを出すようにピッチショットを行う。

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) ボールが障壁もしくはバンカーフェースを越え、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、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) 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）
- 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）
- 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
- 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）

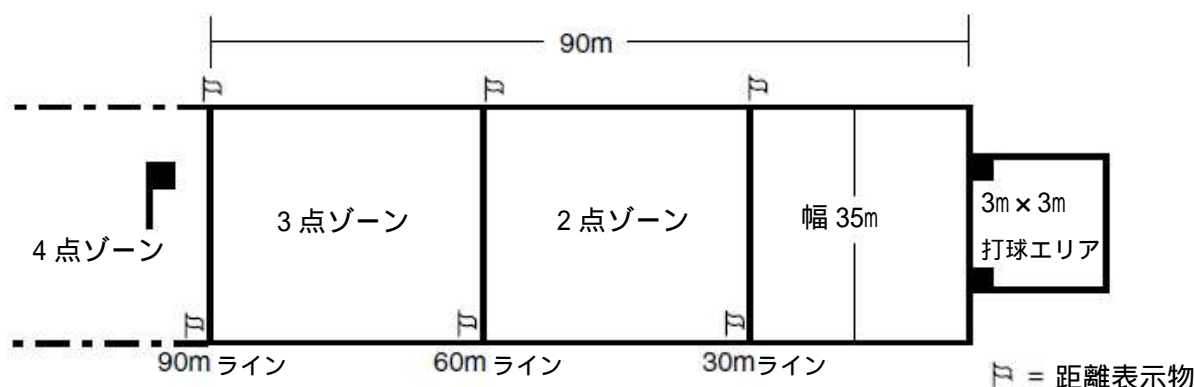
3) 説明

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（空振りは、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

- 右利き、および左利きアスリート用の各種ウッド
- 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)
- 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)
- 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)
- 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
- 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)

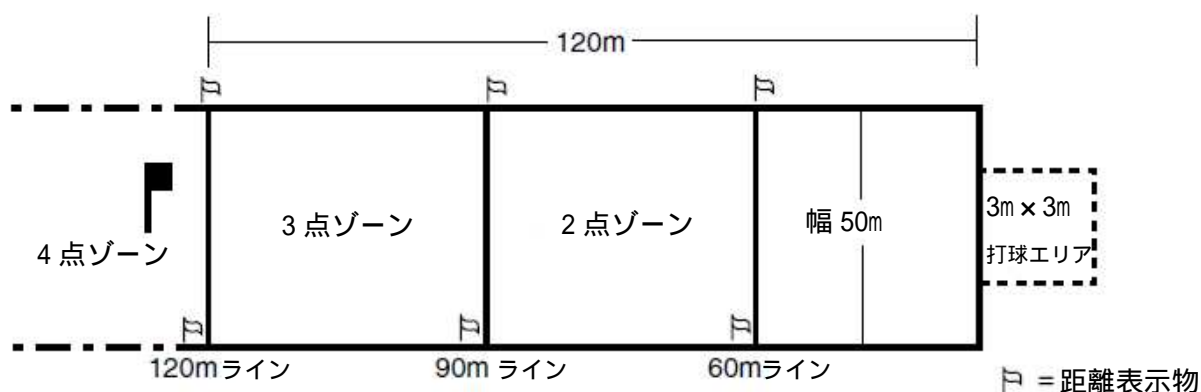
3) 説明

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(空振りは、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>



4. レベル2 - オルタネートショット・チームプレイ競技

〔旧名称：パートナーズ・チーム競技〕

- a. チームの定義：アスリートのゴルファー1名と知的障害の無いゴルファー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、SO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ことができなければならない。

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、プレイヤーはティーイング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、キャディー、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、チームのスコアを確認し、スコアカードにサインする責任を担う。

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、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わりのティーイング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) 競技委員会は女性プレイヤー用のティーインググラウンドを定める。

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)を、その6回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。

j. 用具

- 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。
 - 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)
 - b) キャリーバッグ
 - c) ゴルフボール
 - d) グリーンフォーク

- 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。

5. レベル3 ゴルフ - ユニファイドスポーツ® 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SO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。
- 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。
- 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。

c. プレイ形式

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。

a) 第1形式（国内、リージョナル、国際競技会）

- i. フォーサム(4人が2組に分かれる)：ゴルフフルールのルール29(オルタネートショット)。
- ii. プレイヤー2名はティーイング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。

b) 第2形式

- i. フォーボール ストロークプレイ：ゴルフフルールのルール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、スコアは 10x とし、次のホールに進む。

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、キャディー、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、チームのスコアを確認し、スコアカードにサインする責任を担う。

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 ゴルフルール 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。
- 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。

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イング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) 競技委員会は女性プレイヤー用のティーインググラウンドを定める。

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（規準打数）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。
- 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。

- 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。

j. 用具

- 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。
 - 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）
 - b) キャリーバッグ
 - c) ゴルフボール
 - d) グリーンフォーク

6. レベル 4 ゴルフ - 個人ストロークプレイ競技

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) アスリートは 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。

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、またはキャディー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、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 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イング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) 競技委員会は女性プレイヤー用のティーインググラウンドを定める。

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)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。

i. 用具

- 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。
 - 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）
 - b) キャリーバッグ
 - c) ゴルフボール
 - d) グリーンフォーク

- 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。

7. レベル5 ゴルフ - 個人ストロークプレイ

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) アスリートは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。

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、またはキャディー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、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 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イング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) 競技委員会は女性プレイヤー用のティーインググラウンドを定める。

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)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。

i. 用具

1) アスリートは以下のものを各自用意する義務がある。

- a) クラブのセット（最低限ウッド、アイアン、パター 1 本ずつを含む）
- b) キャリーバッグ
- c) ゴルフボール
- d) グリーンフォーク

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。

<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。