# Regolamento Golf

Regolamento golf, versione febrraio 2021

Special Olympics
Switzerland

## Sommario


**1 Disposizioni generali ... 3**

1.1 Diritto di partecipazione ... 3

1.2 Atleti con andicap sensoriale ... 4

1.3 Limitazioni ... 4

**2 Discipline ... 5**

**3 Regole delle competizioni ... 5**

3.1 Eligibilità ... 5

3.2 Livello 1 – Competizione di abilità individuali ... 6

3.2.1 Suggerimenti per un concorso individuale di successo ... 6

3.2.2 Regole del concorso ... 6

3.2.3 Short Putt (massimo 20 punti) ... 7

3.2.4 Long Putt ( massimo 20 punti ) ... 8

3.2.5 Chip Shot (massimo 20 punti) ... 9

3.2.6 Pitch Shot (massimo 20 punti) ... 10

3.2.7 Bunker Shot (massimo 20 punti) ... 11

3.2.8 Iron Shot (massimo 20 punti) ... 12

3.2.9 Wood Shot (massimo 20 punti) ... 13

3.3 Livello 2 – Competizione a colpi alternati a squadre ... 14

3.4 Livello 4 – Competizione „Stroke play“ su 9 buche ... 16

3.5 Livello 5 – Competizione individuale su 18 buche ... 18

3.6 Low Ability Level ... 20

**4 Advancement ... 20**

**5 Divisioning ... 20**

5.1 Filosofia ... 20

5.2 Criteri di suddivisione ... 21

5.3 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo ... 21

5.4 Responsabilità del coach ... 22

**6 Unified Sport ... 22**

**7 Regolamento e applicazione ... 22**

# 1 Disposizioni generali

Special Olympics è la maggiore organizzazione sportiva al mondo per persone con disabilità mentale[1]. La visione di Special Olympics Switzerland (SOSWI) si basa sulla valorizzazione, l'uguaglianza e l'accettazione delle persone con disabilità mentale.

Special Olympics si impegna ad offrire discipline con diversi gradi di difficoltà, nel rispetto delle differenze di potenziale degli atleti.

Per Special Olympics lo sport si basa su due principi fondamentali che la distinguono nettamente da altre organizzazioni sportive:

- Advancement – avanzamento individuale a livello tecnico e delle gare[2]
- Divisioning – suddivisione degli atleti in gruppi di livello omogenei[3]

Il presupposto generale di Special Olympics è rappresentato dal cosiddetto "Article 1" di SOI. Il documento è presente all'indirizzo: https://www.specialolympics.org/sports.aspx. Nel medesimo sito sono consultabili anche documenti concernenti aspetti quali "Sport Rules" e "Coaching Guides".

Il regolamento di Golf si basa sulle regole ufficiali della Federazione Internazionale di Golf (IGF), consultabili sul sito http://www.igfgolf.org/

Il regolamento di Golf di SOSWI si basa sulle Special Olympics Sports Rules for Golf di SOI, che si trovano sul sito internet di SOI (vedi sopra).

In caso di divergenze e conflitti con le regole ufficiali dell'IGF, fanno stato i regolamenti di SOSWI e SOI.

Il presente regolamento si applica a tutte le gare di Golf di SOSWI. Durante meeting e manifestazioni internazionali si applicano le regole dei rispettivi Paesi o quelle di Special Olympics International (SOI).

Per ragioni di semplicità e comprensibilità, nel regolamento si utilizzerà sempre la forma maschile. Quando si parlerà di atleti, si intende quindi anche le atlete.

## 1.1 Diritto di partecipazione

Alle gare di Special Olympics possono partecipare:

- persone disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
- ragazzi a partire da 8 anni

Le gare di SOSWI sono aperte a tutti gli sportivi. Questo significa che non è necessario essere membri di un'associazione o far parte di un'istituzione, una scuola di pedagogia curativa o altri enti.

Per gli atleti con un deficit sensoriale sono in vigore le seguenti disposizioni, cf. capitolo 1.2.

---

[1] Con questa definizione si intendono persone con disabilità mentale, deficienza intellettiva, disturbi della capacità di apprendimento, disturbi o ritardi dello sviluppo o problematiche comportamentali.
[2] Vedi capitolo 4.
[3] Vedi capitolo 5.

## 1.2 Atleti con andicap sensoriale

Gli atleti con andicap sensoriale hanno il diritto di partecipare alle competizioni di Special Olympics. Nel caso in cui la persona, durante le gare, necessiti di un tipo di sostegno sotto forma di accompagnamento da parte di una guida oppure di un aiuto materiale, deve innanzitutto ottenere un'autorizzazione da parte di SOSWI. L'autorizzazione viene concessa dallo Sports Coordinator della disciplina sportiva in questione e vale per tutte le manifestazioni simili.

Lo Sports Coordinator informa gli Sports Officials dell'avvenuta decisione; in occasione delle varie manifestazioni questi ultimi si occuperanno di informare della decisione gli altri partecipanti e i rispettivi coach.

L'autorizzazione può essere revocata in qualsiasi momento da una delle due parti, vale a dire dallo Sports Coordinator o dall'atleta. In questo caso sarà necessaria una nuova valutazione della situazione.

## 1.3 Limitazioni

Una percentuale minoritaria (circa 1.5 %) delle persone affette dalla sindrome di Down presentano un'instabilità tra le vertebre cervicali C1 e C2. Tale instabilità, anche denominata instabilità atlanto-assiale (AAI), può causare infortuni se la colonna vertebrale cervicale è sottoposta a estensioni o flessioni eccessive.

Gli atleti con la sindrome di Down che presentano un'AAI devono sottoporsi ad un controllo medico adeguato che permetta di escludere il rischio di una compressione eccessiva della colonna vertebrale all'altezza della cervicale.

SOI ha pubblicato delle nuove regole nel 2015 che definiscono le condizioni di partecipazione alle competizioni di Special Olympics. In linea di massima gli atleti con la sindrome di Down e un'instabilità atlanto-assiale non possono di conseguenza partecipare alle competizioni di Special Olympics, a meno che un'ulteriore analisi effettuata da un neurologo dopo la prima diagnosi fatta dal medico informi l'atleta come anche i genitori o il tutore sulle possibili conseguenze. L'atleta così come i genitori o il

tutore devono confermare per iscritto di essere a conoscenza di tutto ciò e danno il loro consenso alla partecipazione con una firma.

Gli atleti che hanno già fatto un esame radiografico e non hanno un'AAI, non devono fare ulteriori analisi. Gli atleti con la sindrome di Down che partecipano per la prima volta a una competizione di SOSWI a partire dal 01.01.2016 devono sottoporsi ai controlli descritti al paragrafo precedente.

Informazioni più approfondite su questo tema sono presenti nell'"Article 1" (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).

Per quanto concerne la disciplina del Golf, non sono previste restrizioni particolari.

# 2 Discipline

A seguire vengono indicate le discipline che possono essere praticate e offerte nelle gare ufficiali di SOSWI. La panoramica non pretende di essere esaustiva e vincolante. Gli organizzatori hanno la facoltà di offrire altre discipline ufficiali contemplate da SOI.

**Discipline ufficiali:**

1. Livello 1: Gara di abilità individuale
2. Livello 2: Competizione di gioco alternato a squadre
3. Livello 3: Competizione Unified Sport a squadre
4. Livello 4: Competizione individuale (9 buche)
5. Livello 5: Competizione individuale (18 buche)

# 3 Regole delle competizioni

## 3.1 Eligibilità

I seguenti criteri devono essere rispettati durante la competizione e quando si cambia livello.

Lo standard per l'eligibilità è quando un atleta o un partner hanno completato una competizione di abilità individuale con un punteggio totale di almeno 60 punti. Inoltre, l'atleta deve segnare 10 punti o più in almeno quattro dei sei esercizi di abilità, di cui uno conseguito o nell'esercizio con un legno o con un ferro. L'atleta dovrebbe inoltre raggiungere un minimo di cinque punti nei due esercizi nei quali ha totalizzato meno di 10 punti. Se l'atleta ha un punteggio superiore ai 100 punti nel Concorso di abilità individuali (senza il colpo dal bunker), si raccomanda di inserire il concorrente alle gare di livello 2.

In previsione di un innalzamento di livello di gioco, l'atleta dovrebbe aver conseguito la segeuente media di punteggio in allenamento:

- Dal Livello 2 al livello 3: punteggio medio di 120 o inferiore (punteggio di squadra)
- Dal Livello 2 al livello 4: punteggio medio di 70 o inferiore
- Dal Livello 3 al livello 4: punteggio medio di 70 o inferiore
- Dal Livello 3 al livello 5: punteggio medio di 120 o inferiore
- Dal Livello 4 al livello 5: punteggio medio di 120 o inferiore

Ad ogni competizione vengono applicati i seguenti punteggi massimi per ogni livello di gioco e per ogni giocatore. Punteggi che non soddiasfano i criteri seguenti possono essere ogetto di squalifica:

- Livello 2: Media di 75 o inferiore
- Livello 3: Media di 120 o inferiore (18 buche)
- Livello 4: Media di 70 o inferiore
- Livello 5: Media di 120 o inferiore

La decisione se lasciar utilizzare I golfcar è di competenza dello Sport Official[4]. In generale gli atleti devono percorrere il percorso a piedi. Un atleta che desidera utilizzare il golfcar deve presentare entro il termine d'iscrizione un certificato medico che ne attesta la necessità.

[4] Lo Sport Official è il direttore di gara designato da Special Olympics, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/

Si raccomanda vivamente che gli atleti in gara nei livelli 4 e 5 siano provvisti di caddies propri per i tornei e le competizioni. Secondo regolamento, un caddie è definito come "colui che assiste il giocatore in conformità con il regolamento, il che può includere l'aiuto o la gestione della scelta dei ferri o dei legni durante il gioco". Nel caso di assenza di un caddie, l'organizzatore non è tenuto a metterne a disposizione uno.

- Per gli atleti in transizione dal livello 2 a 3, si incoraggia il partner a diventare caddie dell'atleta, in quanto egli conosce già il livello dellatleta.
- Per i tornei e le competizioni, gli allenatori possono assumere il ruolo di un caddie, previa rinuncia dei diritti di coach (incl. la possibilità di inoltrare un protesto).
- Un caddie non dovrebbe essere utilizzato per i livelli 2 e 3, in cui il partner assume di per sé il ruolo di consulente dell'atleta, compresa la selezione dei bastoni, la gestione del campo e il rispetto dell'etichetta.

## 3.2 Livello 1 – Competizione di abilità individuali

### 3.2.1 SUGGERIMENTI PER UN CONCORSO INDIVIDUALE DI SUCCESSO

La sicurezza è la priorità principale.

L'uso di palline di colori differenti è consigliato, in modo che più atleti possano colpire allo stesso tempo verso lo stesso bersaglio.

Se ciò non fosse il caso, solo un atleta può tirare allo stesso tempo in una zona, allo scopo di garantire la sicurezza delle persone presenti nelle zone di tiro ed i responsabili del conteggio dei punti.

Se si utilizzano più aree "bersaglio", sta agli atleti effettuare tutti e cinque i tiri posizionando il personale predisposto per segnare i punti in un luogo sicuro.

Dopo che ogni atleta ha completato i 5 tentativi, la persona predisposta al conteggio dei punti si sposta al di fuori dell'area, dà il punteggio e raccoglie tutte le palline.

Per ogni stazione è necessaria una persona incaricata del conteggio dei punti.

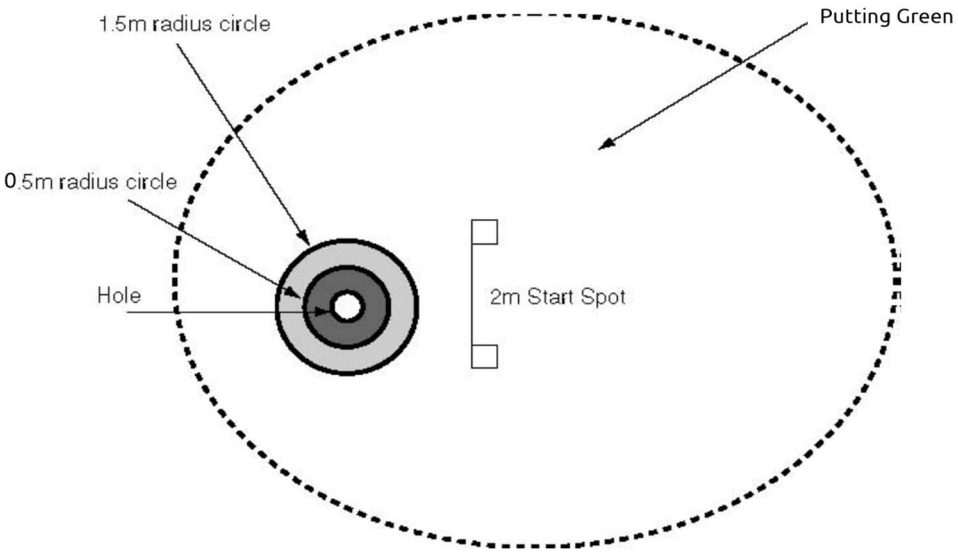
### 3.2.2 REGOLE DEL CONCORSO

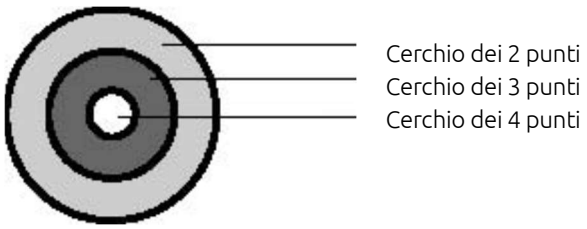
Lo scopo del concorso individuale di abilità è di permettere agli atleti di allenarsi e di poter competere in esercizi di componenti golfistiche di base. Lo sviluppo di tali competenze è la chiave per un futuro avanzamento ai livelli 2-5. Un massimo di 140 punti può essere ottenuto nel Livello 1 (incluso l'esercizio dal bunker).

Generalmente durante le competizioni l'esercizio dal bunker non viene proposto. Ciò è dovuto da un lato alla difficoltà di reperire una postazione di esercizio adatta al livello di gioco degli atleti e dall'altra all'elevato rischio di insuccesso in un esercizio complesso.

### 3.2.3 SHORT PUTT (MASSIMO 20 PUNTI)

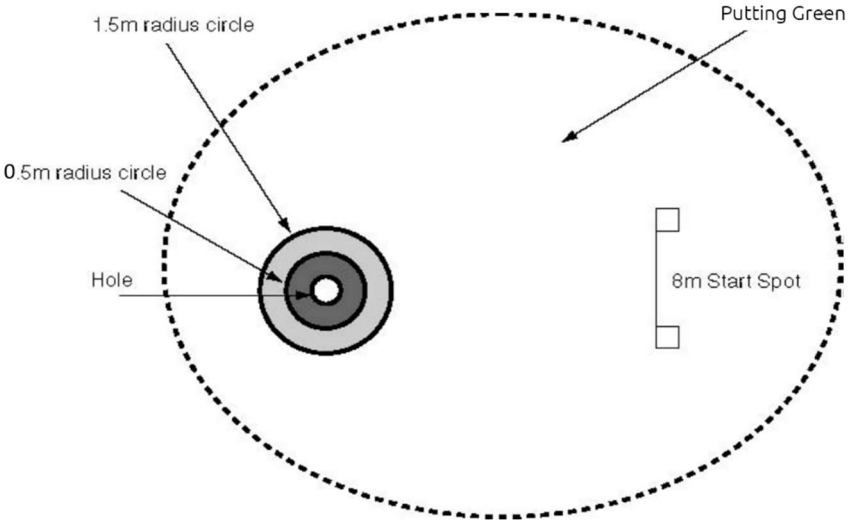
- Obiettivo: valutare la capacità dell'atleta a concentrarsi nel putt corto.
- Equipaggiamento:
  a) Un putting green regolare con una buca correttamente marcata;
  b) Un putter per ogni atleta;
  c) Cinque palline per ogni atleta;
  d) Un gesso per segnare i cerchi attorno alla buca.
  e) Un pitch marker per riparare il green.
- Descrizione:
  a) Selezionare un bersaglio sul putting Green e segnare 2 cerchi attorno alla buca.
  Il primo cerchio ha un raggio di 0,5 metri e il secondo ha un raggio di 1,5 metri dalla buca.
  b) L'atleta ha cinque colpi a disposizione da un punto marcato a 2 metri di distanza dalla buca.
  c) Il short putt deve essere effettuato su un green con una superficie il più piatta possibile.
- Punteggio:
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla da una distanza di 2 metri dalla buca
  b) i punteggi sono marcati in base al punto in cui si ferma la palla.
  c) Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  d) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  e) L'atleta riceve 2 punti se la pallina si ferma sulla linea o nel cerchio di 1,5 metri.
  f) L'atleta riceve 3 punti se la pallina si ferma sulla linea o nel cerchio di 0,5 metri.
  g) Se la palla va in buca, vengono assegnati 4 punti.
  h) Il punteggio totale dell'esercizio Short Putt è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Short Putt:

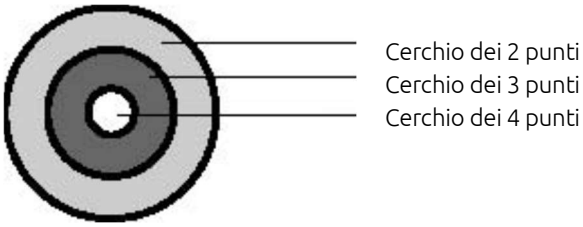


### 3.2.4 LONG PUTT ( MASSIMO 20 PUNTI )

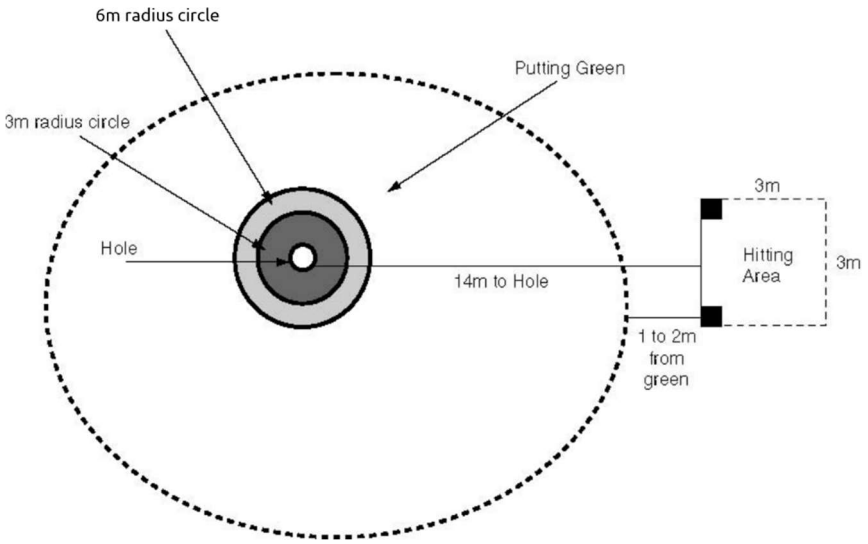
- Obiettivo: valutare l'abitilà dell'atleta a focalizzarsi sul long Putt.
- Equipaggiamento:
  a) Un „putter" per ogni atleta;
  b) Un „putting green" secondo regolamento e con una buca correttamente marcata;
  c ) Cinque palline per ogni buca;
  d ) Un gesso può essere utilizzato per segnare i cerchi attorno alla buca,
  e) Un „pitch marker" per riparare il green.
- Descrizione:
  a) Selezionare una buca come bersaglio e segnare 2 cerchi attorno alla buca.
  Il primo cerchio ha un raggio di 0,5 metri e il secondo ha un raggio di 1,5 metri dalla buca.
  b) L'atleta ha cinque tentativi da un punto segnato, situato ad 8 metri dalla buca.
  c) Il Long Putt deve essere effettuato su un green con una superficie la più piatta possibile.
  Nota: Si raccomanda preferibilmente un putt in salita.
- Punteggio:
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla da una distanza di 8 metri dalla buca
  b) i punteggi sono marcati in base al punto in cui si ferma la palla.
  c) Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  d) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  e) L'atleta riceve 2 punti se la pallina si ferma sulla linea o nel cerchio di 1,5 metri.
  f) L'atleta riceve 3 punti se la pallina si ferma sulla linea o nel cerchio di 0,5 metri.
  g) Se la palla va in buca, vengono assegnati 4 punti.
  h) Il punteggio totale dell'esercizio Long Putt è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Long Putt:

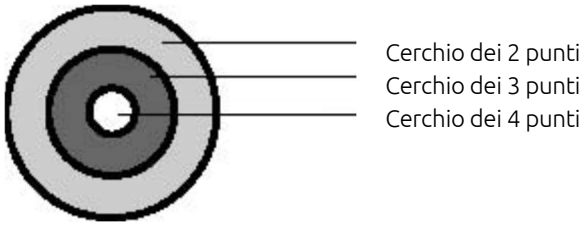


### 3.2.5 CHIP SHOT (MASSIMO 20 PUNTI)

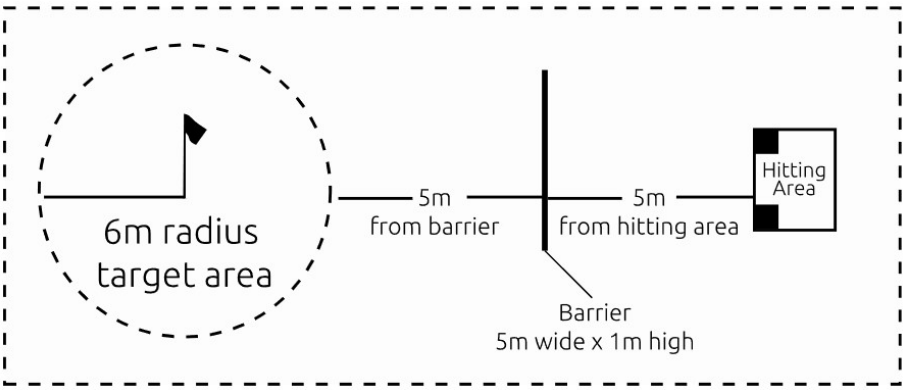
- Obiettivo: valutare l'abilità dell'atleta nell'esecuzione di „chip shots" da una distanza di 14 metri dalla buca.
  Nota: Legni e Putter non sono ammessi per questo esercizio.
- Equipaggiamento:
  a) Un numero sufficiente di palline in base al numero di giocatori.
  Si consiglia di averne 5 per ogni giocatore, in modo da evitare di dover andare a raccoglierle;
  b) Un putting green con una buca indicata con la bandiera.
- Descrizione:
  a) Allestire una zona di chipping, situata a 14 metri dalla buca e a forma di quadrato di 3 per 3 m da dove colpire la pallina. L'area di chipping dovrebbe trovarsi a 2 m dal bordo green.
  b) Un cerchio dal raggio di 3 metri ed uno di 6 metri di raggio vanno disegnati intorno alla buca.
  c) Una zona di tiro sicura, di 3 metri per 3 metri, segnata gesso e marker.
  d) L'atleta deve eseguire un chip shot in direzione della buca, cercando di avvicinarsi il più possibile.
- Punteggio:
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla e segnare punti a seconda di dove essa si ferma.
  b) I punteggi sono marcati in base al punto in cui si ferma la palla.
  c) Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  d) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  e) L'atleta riceve 2 punti se la pallina si ferma sulla linea o nel cerchio di 6 metri.
  f) L'atleta riceve 3 punti se la pallina si ferma sulla linea o nel cerchio di 3 metri.
  g) Se la palla va in buca, vengono assegnati 4 punti.
  h) Il punteggio totale dell'esercizio Chip Shot è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Chip Shot:



### 3.2.6 PITCH SHOT (MASSIMO 20 PUNTI)

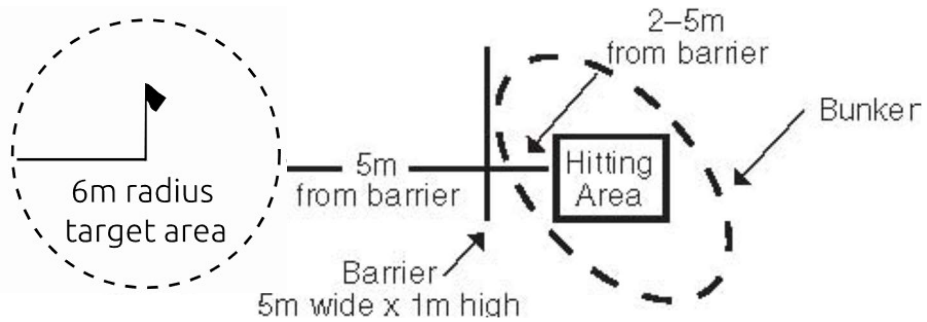
- Obiettivo: valutare l'abilità dell'atleta nell'eseguire un corretto pitch shot nella giusta direzione, con un regolare volo di palla in direzione dell'obiettivo definito.
- Equipaggiamento:
  a) Un numero sufficiente di palline in base al numero di giocatori. Si consiglia di averne 5 per ogni giocatore, in modo da evitare di dover andare a raccoglierle;
  b) Una area di tiro ben marcata, con vernice, gesso o coni;
  c) Tubo raccogli palline a disposizione vicino al green dove avverrà l'esercizio.
  d) Una bandierina che indichi l'obiettivo del „pitch shot" e un tappettino o superficie artificiale dove eseguire il colpo.
  f) Una barriera, un nastro o un ostacolo che misuri 1 metro d'altezza e 5 metri di larghezza. Utilizzare dei pali di 2 metri per sostenere la barriera, il nastro o la rete.
- Descrizione:
  a) Una zona di bersaglio deve essere marcata con un cerchio di 6 metri di raggio.
  b) Una distanza di 5 metri dalla zona di tiro alla barriera.
  c) La distanza dalla barriera al bersaglio è 5 metri.
  d) L'atleta effettua cinque tentativi e cerca di tirare la palla oltre la barriera, nella zona di bersaglio designata.
  Nota: La locazione della posizione di tiro per l'esercizio pitch shot deve essere situata in un'area sicura, come il campo pratica. Se si utilizza una zona senza restrizioni, l'area deve essere recintata e chiaramente indicata.
- Punteggio:
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla e segnare punti a seconda di dove essa si ferma.
  b) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  c) L'atleta riceve 2 punti se la palla passa sopra la barriera e tra i pali verticali.
  d) L'atleta riceve 3 punti se la pallina cade all'interno del cerchio di 12 metri e rotola fuori, o se la pallina atterra al di fuori del cerchio dei 12 metri e si ferma all'interno del cerchio.
  e) L'atleta riceve 4 punti se la pallina cade all'interno del cerchio di 12 metri e si ferma all'interno del cerchio.
  f) Il punteggio totale dell'esercizio Pitch Shot è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Pitch Shot:



### 3.2.7 BUNKER SHOT (MASSIMO 20 PUNTI)

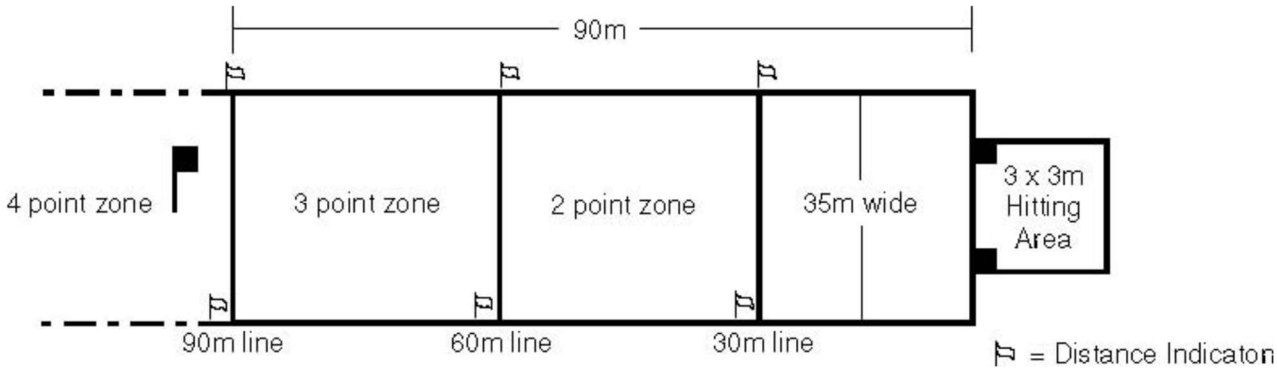
Questo esercizio è considerato facoltativo e può anche non essere incluso nel concorso di abilità individuale.

- Obiettivo: valutare la capacità dell'atleta di colpire in modo controllati da un bunker e nella direzione corretta, verso un'area circolare ben definita.
- Equipaggiamento:
  a) Un numero assortito di ferri "lofted" ("pitch", "lob ", "sand wedge" o ferro 9) per tutti i giocatori (destri e mancini);
  b) Un numero sufficiente di palline in base al numero di giocatori. Si consiglia di averne 5 per ogni giocatore, in modo da evitare di dover andare a raccoglierle;
  c) Una zona definita all'interno di un bunker o area artificiale con sabbia, debitamente segnata con pittura, gesso o coni;
  d) Tubo raccogli palline a disposizione vicino al green dove si svolge l'esercizio
  e) Una bandiera che indichi l'obiettivo e un tappettino o superficie artificiale ricoperta di sabbia (debitamente segnata con pittura o gesso) dove eseguire il colpo di partenza (bunker shot)
  f) Il bordo del bunker deve essere di almeno 1 m di altezza e 5 m di larghezza. In caso contrario, costruire una barriera o una rete, in modo tale che la palla debba alzarsi almeno 1 m dal suolo. Utilizzare due pali di sostegno di 2 m per sostenere la barriera o la rete. Dei paletti dovrebbero essere utilizzati anche per delimitare i 5 metri di larghezza sul bordo del bunker.
- Descrizione:
  a) Una zona di bersaglio deve essere demarcata con un cerchio di 6 metri di raggio.
  b) La distanza dalla zona di tiro nel bunker alla barriera di 1 metro o il bordo del bunker deve essere da 2 a 5 metri.
  c) La distanza dalla barriera di 1 metro (o dal bordo bunker) al bersaglio è di 5 metri.
  d) L'atleta effettua cinque tentativi per colpire la palla dalla sabbia verso il bersaglio.
  Nota : La postazione deve trovarsi in un'area delimitata, come il campo pratica, al fine di fornire un ambiente il più sicuro possibile. Se si utilizza una zona senza restrizioni, l'area deve essere recintata e chiaramente indicata.
- Punteggio:
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla e segnare punti a seconda di dove essa si ferma.
  b) Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  c) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  d) L'atleta riceve 2 punti se la palla vola sopra la barriera o bordo del bunker e tra i pali verticali.
  e) L'atleta riceve 3 punti se la palla cade all'interno del cerchio di 12 metri e rotola fuori, o se la pallina cade al di fuori del cerchio di 12 metri e si ferma all'interno del cerchio.
  f) L'atleta riceve 4 punti se la pallina cade nel cerchio di 12 metri e si ferma al suo interno.
  g) Il punteggio totale dell'esercizio Bunker Shot è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Bunker Shot:



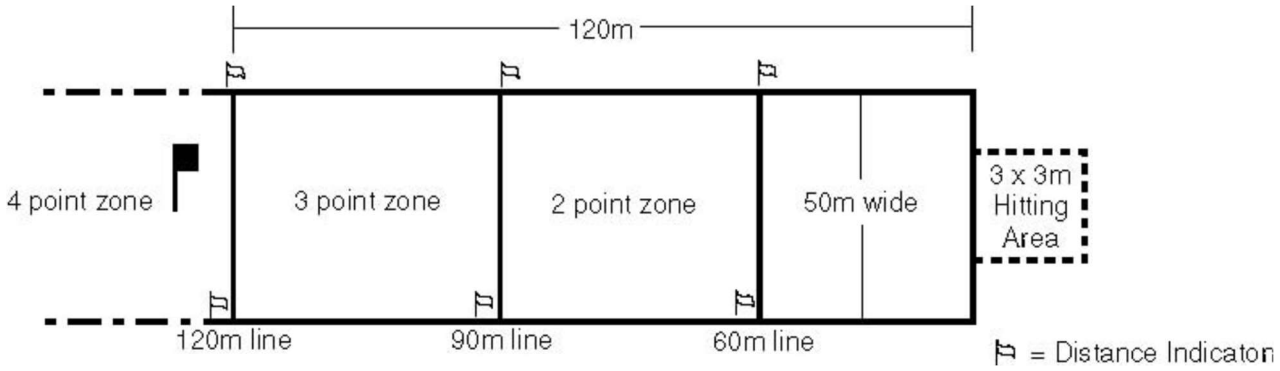
### 3.2.8 IRON SHOT (MASSIMO 20 PUNTI)

- Obiettivo: valutare l'abilità dell'atleta nell'eseguire un colpo lungo con un ferro al Driving Range.
- Equipaggiamento:
  a) Un numero assortito di ferri per tutti i giocatori (destri e mancini);
  b) Un numero sufficiente di palline in base al numero di giocatori. Si consiglia di averne 5 per ogni giocatore, in modo da evitare di dover andare a raccoglierle;
  c) Marcatura in vernice, gesso o altro per segnare l'area di tiro e le linee di confine laterale (una corda può essere utilizzata per segnare le linee laterali, rendendole così più visibili).
  d) Un tappeto per l'esecuzione del tiro, tees (di gomma o legno), elmetti di protezione per i marcatori dei punti situati nella zona obiettivo sul Driving Range, un tubo raccogli palline;
  e) Una bandiera-bersaglio e otto coni o altri indicatori visibili per segnalare le distanze.
  f) Gli atleti possono usare un ibrido o un Rescue Club sia per un Iron Shot o un Wood Shot, ma non per entrmbi gli esercizi.
- Descrizione:
  a) L'atleta può scegliere di colpire la palla con o senza tee, dal tappetino o dal terreno.
  b) L'atleta deve colpire la palla in direzione della bandiera posta nell'area-bersaglio, cercando di tenere la palla entro i confini laterali demarcati e di raggiungere una distanza di oltre 90 metri
- Punteggio
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla e segnare punti a seconda di dove essa si ferma.
  b) Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  c) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  d) L'atleta riceve 2 punti se la palla si ferma tra le linee dei 30 e 60 metri entro le linee laterali, distanti 35 metri l'una dall'altra.
  e) L'atleta riceve 3 punti se la palla si ferma tra le linee dei 60 e 90 metri entro le linee laterali, distanti 35 metri l'una dall'altra.
  f) L'atleta riceve 4 punti se la palla si ferma oltre la linea dei 90 metri entro le linee laterali, distanti 35 metri l'una dall'altra.
  g) Il punteggio totale dell'esercizio Iron Shot è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Iron Shot:



### 3.2.9 WOOD SHOT (MASSIMO 20 PUNTI)

- Obiettivo: valutare l'abilità dell'atleta nell'eseguire un colpo da Golf con un legno in un'area predefinita sul Driving Range.
- Equipaggiamento:
  a) Un numero assortito di legni per tutti i giocatori (destri e mancini) ;
  b) Un numero sufficiente di palline in base al numero di giocatori. Si consiglia di averne 5 per ogni giocatore, in modo da evitare di dover andare a raccoglierle;
  c) Marcatura in vernice, gesso o altro per segnare l'area di tiro e le linee di confine laterale (una corda può essere utilizzata per segnare le linee laterali, rendendole così più visibili).
  d) Un tappeto per l'esecuzione del tiro, tees (di gomma o legno), elmetti di protezione per i marcatori dei punti situati nella zona obiettivo sul Driving Range, un tubo raccogli palline;
  e) Una bandiera-bersaglio e otto coni o altri indicatori visibili per segnalare le distanze.
  f) Gli atleti possono usare un ibrido o un Rescue Club sia per un Iron Shot o un Wood Shot, ma non per entrmbi gli esercizi .
- Descrizione:
  a) L'atleta può scegliere di colpire la palla con o senza tee, dal tappetino o dal terreno.
  b) L'atleta deve colpire la palla in direzione della bandiera posta nell'area-bersaglio, cercando di tenere la palla entro i confini laterali demarcati e di raggiungere una distanza di oltre 120 metri.
- Punteggio:
  a) L'atleta ha 5 tentativi per colpire le palla e segnare punti a seconda di dove essa si ferma.
  b) L'atleta riceve 1 punto se colpisce la palla.
  Uno swing a vuoto (airshot) conta come un colpo e l'atleta riceve 0 punti.
  c) L'atleta riceve 2 punti se la palla si ferma tra le linee dei 60 e 90 metri entro le linee laterali, distanti 50 metri l'una dall'altra.
  d) L'atleta riceve 3 punti se la palla si ferma tra le linee dei 90 e 120 metri entro le linee laterali, distanti 50 metri l'una dall'altra.
  e) L'atleta riceve 4 punti se la palla si ferma oltre la linea dei 120 metri entro le linee laterali distanti 50 metri l'una dall'altra.
  f) Il punteggio totale dell'esercizio Wood Shot è la somma dei cinque tentativi.
- Schema Wood Shot:



## 3.3 Livello 2 – Competizione a colpi alternati a squadre

Definizione di una squadra: Una squadra è composta da un atleta con disabilità mentale e un partner senza disabilità mentale e con Hcp di gioco o abilitazione al percorso (Platzreife-PR) riconosciuto internazionalmente.

**Obiettivi del livello 2 di gioco**

- Dare all'atleta Special Olympics un'opportunità per progredire dal livello 1 sotto la guida di un partner la, cui abilità e la conoscenza del golf sono più avanzate di quelle dell'atleta Special Olympics.
- Il partner funge da allenatore e mentore in modo che l'atleta Special Olympics diventi autosufficiente sul campo da golf.
- I giocatori devono essere in grado di camminare durante l'intero giro di nove buche.

**Formula di gioco**

- La forma di gioco è „Foursome“ (secondo l'articolo 29 delle regole di golf – Alternate- Shot)
- I giocatori giocano a turno alternato dalla partenza fino a che la pallina non sia imbucata.
- Il giocatore A gioca dalle partenze dispari, il giocatore B giocare dalle partenze pari.
- Si gioca una sola pallina per buca.

**Punteggio**

- Una volta che la palla è in gioco in ogni buca, i giocatori si alternano colpendo la palla fino a quando essa non è imbucata oppure in caso di „Foursome Stableford“ fino a quando i punti a disposizione della coppia siano finiti. Nota: Un airshot conta come un colpo.
- In caso di una „Foursome Stroke“ Se con il 10° colpo la pallina non è stata imbucata, la squadra registra un punteggio di 10 e procede alla buca successiva .
- Marcatura della „score-card“ – Gli atleti dovrebbero essere in grado di contare i punti e, ove possibile in una competizione , servire come „marker“ per un collega concorrente . Il comitato del torneo può anche nominare un volontario o un partner che funge da marcatore. Entrambi i giocatori della squadra devono verificare ad ogni buca il proprio punteggio, e uno dei due (preferibilmente quello con disabilità intellettiva) deve firmare la „scorecard“ al termine.

**In caso di parità**

- Nel caso di parità tra squadre al primo posto, il vincitore è deciso nel modo seguente:
  a) La squadra con il minor numero di punteggi 10 (oppure di “x” in caso di „Foursome Stableford“) è dichiarata vincitrice.
  b) Se non è possibile effettuare un „playoff“, si consiglia il „matching“ delle „scorecard“. Ci sono diverse opzioni per il „matching“, che si possono trovare nelle regole USGA e R&A di Golf dell'Appendice I, parte C : condizioni per la competizione - come decidere i casi di parità.
  c) Il metodo di spareggio deve essere stabilito nelle Condizioni di Gara prima dell'inizio del torneo.
- Nel caso di parità tra squadre classificate nelle altre posizioni, esse sono classificate allo stesso rango e devono essere premiate con lo stesso premio.

**Durata du un torneo**

- Un giro si gioca su nove buche.
- Il Comitato del torneo decide se esso si svolge su uno, due, tre o quattro giri.

**Scelta del campo da Golf per la competizione**

- La scelta del campo da golf è di competenza del comitato del torneo.
- Il comitato deve tenere conto il grado di difficoltà e l'impatto sul torneo.

**Preparazione del campo da Golf**

- Il campo da golf è scelto e preparato a discrezione del Comitato del Torneo. Si consiglia di provvedere alla preparazione delle partenze alternate per ogni buca per gli atleti di Special Olympics, secondo le direttive seguenti:
  a) Evitare le situazioni che richiedono al giocatore di dover eseguire un colpo con di volo minimo di 47 metri sopra ad ostacoli d'acqua o ostacoli di ogni tipo sull'intero percorso.
  b) Scegliere buche che non superano le seguenti misure:
  - Par 3: 140 metri (150 yarde)
  - Par 4: 326 metri (350 yarde)
  - Par 5: 419 metri (475 yarde)
- Il comitato del torneo è autorizzato a designare piazzuole di partenza adeguate, allo scopo di rispettare sia i limiti per la lunghezza massima delle buche, sia le indicazioni relative alla lunghezza massima di ostacoli da superare in volo.
- Il ripsetto delle indicazioni citate favorisce una sfida più stimolante e offre ai concorrenti la possibilità di vivere un'esperienza migliore.

**Registrazione e Divisioning**

- Al momento della registrazione, ogni squadra deve fornire i 6 punteggi più recenti del livello 2.
- Per ogni singolo punteggio è necessario indicare anche il par netto del percorso.
- Tutti i risultati o punteggi devono essere verificati e firmati dal Professionista di Golf, dal Segretario o dal Direttore del Golf Club.
- Se un giro di classificazione non può essere giocato, il comitato del torneo può utilizzare tali punteggi per stabilire le divisioni per il torneo.
- Nel caso in cui i punteggi consentano dei giri di classificazione, il comitato del torneo ha la facoltà di finalizzare le divisioni sulla base delle informazioni a sua disposizione.

**Equipaggiamento:**

Ogni giocatore è responsabile di provvedere alla propria attrezzatura, comprendente fra l'altro:

- Un set di mazze (incluso almeno un legno, un ferro e un putter);
- Una sacca da golf;
- Palline da golf, e
- Un "pitch mark repairer" per riparare correttamente i greens.

**Carrelli elettrici e Golfcar**

La decisione di permetter l'uso di carrelli elettrici è di competenza del Comitato del Torneo. In ogni evento internazionale, gli atleti devono camminare lungo il percorso. Solo in caso dei Giochi Mondiali l'uso dei carrelli elettrici è tollerato, ma solo su presentazione di un certificato medico al Comitato per i Giochi Mondiali.

## 3.4 Livello 4 – Competizione „Stroke play“ su 9 buche

**Obiettivi del livello 4 di gioco**

- Il livello 4 è stato creato per soddisfare le esigenze degli atleti di Special Olympics che desiderano e sono in grado di giocare individualmente in un torneo di nove buche.
- Il giocatore dovrebbe essere in grado di giocare in modo indipendente e deve essere in grado di camminare durante l'intero giro di nove buche.
- Oltre al fatto di essere in grado di giocare in maniera indipendente, il giocatore dovrebbe disporre del proprio caddy per i tornei.
  Il partner nei livelli 2 e 3 possono avere un ruolo di caddy. Un allenatore può anche servire nel ruolo di un caddy, a condizione che sia disposto a rinunciare ai privilegi di allenatore.

**Formula di gioco**

La formula di gioco è lo “stroke play”. Il comitato di gara ha la possibità di modificare la formula di gioco e svolgere una competizione “Stableford” su 9 buche.

**Punteggio**

- Se la palla non va in buca dopo il 10° colpo è stato effettuato senza aver imbucato, il giocatore segnare un punteggio di 10 e procede alla buca successiva. Nel caso di una competizione “Stableford” il giocatore che ha finito i punti a disposizione deve raccogliere la pallina e procedere alla buca successiva.
- Punteggio della “score-card” – Gli atleti dovrebbero essere in grado di tenere il punteggio correttamente e, se possibile, servire come marcatore per un collega concorrente. Il comitato del torneo può anche nominare un volontario o caddy per servire come marcatore. L’atleta è responsabile di verificare il proprio punteggio e di firmare la sua “scorecard”.

**In caso di parità**

- Nel caso di parità tra giocatori al primo posto, il vincitore è deciso nel modo seguente:
  a) Il giocatore con il minor numero di punteggi 10 (oppure di “x” in caso di „Stableford“) è dichiarato vincitore.
  b) Se non è possibile effettuare un „playoff“, si consiglia il „matching“ delle „scorecard“. Ci sono diverse opzioni per il „matching“, che si possono trovare nelle regole USGA e R&A di Golf dell'Appendice I, parte C : condizioni per la competizione - come decidere i casi di parità.
  c) Il metodo di spareggio deve essere stabilito nelle Condizioni di Gara prima dell'inizio del torneo.
- Nel caso di parità tra giocatori classificati nelle altre posizioni, essi sono classificati allo stesso rango e devono essere premiati con lo stesso premio.

**Durata di un torneo di livello 4**

- Un giro si gioca su nove buche.
- Il Comitato del torneo decide se esso si svolge su uno, due, tre o quattro giri.

**Scelta del campo da Golf per la competizione**

- La scelta del campo da golf è di competenza del comitato del torneo.
- Il comitato deve tenere conto il grado di difficoltà e l’impatto sul torneo.

**Preparazione del campo da Golf**

- Il campo da golf è scelto e preparato a discrezione del Comitato del Torneo. Si consiglia di provvedere alla preparazione delle partenze adeguate per ogni buca per gli atleti di Special Olympics, secondo le direttive seguenti:
  a) Evitare le situazioni che richiedono al giocatore di dover eseguire un colpo con un volo minimo di 47 metri sopra ad ostacoli d'acqua o ostacoli di ogni tipo sull'intero percorso.
  b) Scegliere buche che non superano le seguenti misure:
  - Par 3: 140 metri (150 yarde)
  - Par 4: 326 metri (350 yarde)
  - Par 5: 419 metri (475 yarde)
- Il comitato del torneo è autorizzato a designare piazzuole di partenza adeguate, allo scopo di rispettare sia i limiti per la lunghezza massima delle buche, sia le indicazioni relative alla lunghezza massima di ostacoli da superare in volo.
- Il ripsetto delle indicazioni citate favorisce una sfida più stimolante e offre ai concorrenti la possibilità di vivere un'esperienza migliore.

**Registrazione e Divisioning:**

- Ogni giocatore deve registrarsi presentando un handicap di gioco verificato oppure i sei più recenti punteggi su di un giro di nove buche.
- I punteggi dovranno essere accompagnati dal par netto del percorso per ogni "score-card".
- Tutti i punteggi devono essere verificati e firmati dal professionista di golf e dal segretario e/o dal direttore del Golf Club.
- Se un giro di classificazione non può essere giocato, il comitato del torneo può utilizzare tali punteggi per stabilire le divisioni per il torneo.
- Nel caso in cui i punteggi consentano dei giri di classificazione, il comitato del torneo ha la facoltà di finalizzare le divisioni sulla base delle informazioni a sua disposizione.

**Equipaggiamento:**

Ogni giocatore è responsabile di provvedere alla propria attrezzatura, comprendente fra l'altro:

- Un set di mazze (incluso almeno un legno, un ferro e un putter);
- Una sacca da golf;
- Palline da golf, e
- Un "pitch mark repairer" per riparare correttamente i greens.

**Carrelli elettrici e Golfcar**

La decisione di permetter l'uso di carrelli elettrici è di competenza del Comitato del Torneo. In ogni evento internazionale, gli atleti devono camminare lungo il percorso. Solo in caso dei Giochi Mondiali l'uso dei carrelli elettrici è tollerato, ma solo su presentazione di un certificato medico al Comitato per i Giochi Mondiali.

## 3.5 Livello 5 – Competizione individuale su 18 buche

**Obiettivi del livello 5 di gioco**

- Il livello 5 è stato creato per soddisfare le esigenze dei golfisti di Special Olympics che desiderano giocare individualmente in un torneo su 18 buche.
- Questo livello costituisce una sfida per il giocatore con o pressochè nessuna modifica di regolamento.
- Il giocatore dovrebbe essere in grado di giocare in modo indipendente e deve essere in grado di camminare durante l'intero percorso di 18 buche.
- Oltre ad essere in grado di giocare in modo indipendente, il giocatore dovrebbe avere il proprio caddy per il torneo. Il partner nei livelli 2 o 3 può fungere da caddy. Un allenatore può anche servire da caddie, a condizione che sia d'accordo a rinunciare ai privilegi di allenatore.

**Formula di gioco**

La formula di gioco è una competizione "Stroke Play".

**Punteggio**

- Se la palla non va in buca dopo il 10° colpo è stato effettuato senza aver imbucato, il giocatore segnare un punteggio di 10 e procede alla buca successiva.
- Punteggio della "score-card" – Gli atleti dovrebbero essere in grado di tenere il punteggio correttamente e, se possibile, servire come marcatore per un collega concorrente. Il comitato del torneo può anche nominare un volontario o caddy per servire come marcatore. L'atleta è responsabile di verificare il proprio punteggio e di firmare la sua "scorecard".

**In caso di parità**

- Nel caso di parità tra giocatori al primo posto, il vincitore è deciso nel modo seguente:
  a) Il giocatore con il minor numero di punteggi 10 è dichiarato vincitore.
  b) Se non è possibile effettuare un „playoff", si consiglia il „matching" delle „scorecard". Ci sono diverse opzioni per il „matching", che si possono trovare nelle regole USGA e R&A di Golf dell'Appendice I, parte C : condizioni per la competizione - come decidere i casi di parità.
  c) Il metodo di spareggio deve essere stabilito nelle Condizioni di Gara prima dell'inizio del torneo.
- Nel caso di parità tra giocatori classificati nelle altre posizioni, essi sono classificati allo stesso rango e devono essere premiati con lo stesso premio.

**Durata di un torneo di livello 4**

- Un giro si gioca su 18 buche.
- Il Comitato del torneo decide se esso si svolge su uno, due, tre o quattro giri.

**Scelta del campo da Golf per la competizione**

- La scelta del campo da golf è di competenza del comitato del torneo.
- Il comitato deve tenere conto il grado di difficoltà e l'impatto sul torneo.

**Preparazione del campo da Golf**

- Il campo da golf è scelto e preparato a discrezione del Comitato del Torneo. Esso è tenuto ad offrire adeguate postazioni di partenza esistenti o adeguate, secondo le direttive seguenti:
  a) Evitare le situazioni che richiedono al giocatore di dover eseguire un colpo con un volo minimo di 140 metri sopra ad ostacoli d'acqua o ostacoli di ogni tipo sull'intero percorso.

b) Scegliere buche che non superano le seguenti misure:
- Par 3: 160 metri (175 yards)
- Par 4: 366 metri (400 yards)
- Par 5: 480 metri (525 yards)

- Il comitato del torneo è autorizzato a designare piazzuole di partenza adeguate, allo scopo di rispettare sia i limiti per la lunghezza massima delle buche, sia le indicazioni relative alla lunghezza massima di ostacoli da superare in volo.
- Il ripsetto delle indicazioni citate favorisce una sfida più stimolante e offre ai concorrenti la possibilità di vivere un'esperienza migliore.

**Registrazione e Divisioning:**

- Ogni giocatore deve registrarsi presentando un handicap di gioco verificato oppure i sei più recenti punteggi su di un giro di 18 buche.
- I punteggi dovranno essere accompagnati dal par netto del percorso per ogni "score-card".
- Tutti i punteggi devono essere verificati e firmati dal professionista di golf e dal segretario e/o dal direttore del Golf Club.
- Se un giro di classificazione non può essere giocato, il comitato del torneo può utilizzare tali punteggi per stabilire le divisioni per il torneo.
- Nel caso in cui i punteggi consentano dei giri di classificazione, il comitato del torneo ha la facoltà di finalizzare le divisioni sulla base delle informazioni a sua disposizione.

**Equipaggiamento:**

Ogni giocatore è responsabile di provvedere alla propria attrezzatura, comprendente fra l'altro:

- Un set di mazze (incluso almeno un legno, un ferro e un putter);
- Una sacca da golf;
- Palline da golf, e
- Un "pitch mark repairer" per riparare correttamente i green.

**Carrelli elettrici e Golfcar**

La decisione di permetter l'uso di carrelli elettrici è di competenza del Comitato del Torneo. In ogni evento internazionale, gli atleti devono camminare lungo il percorso. Solo in caso dei Giochi Mondiali l'uso dei carrelli elettrici è tollerato, ma solo su presentazione di un certificato medico al Comitato per i Giochi Mondiali.

## 3.6 Low Ability Level

Normalmente, chi è iscritto a una disciplina di Low Ability Level (LAL), non può partecipare alla stessa gara in nessun'altra categoria.

Le discipline LAL sono offerte ad atleti con capacità motorie da mediamente a fortemente limitate. Gli atleti con limitazioni meno marcate dovrebbero essere motivati a iscriversi ad altre discipline (vedi capitolo 4 Advancement). Per questo motivo, SOI ha definito in alcuni sport le prestazioni massime raggiungibili nelle discipline LAL. Esse rappresentano un parametro di riferimento per determinare chi può partecipare alle discipline LAL.

Nel caso del golf, il livello 1 è considerato come disciplina Low Ability Level.

# 4 Advancement

Gli allenatori sono responsabili della preparazione di un allenamento adatto alle capacità degli atleti e di una scelta consona delle discipline. In tutto questo si deve puntare a un avanzamento individuale da incentivare adeguatamente. Un altro obiettivo è di favorire il più possibile l'autonomia degli atleti.

Di regola gli atleti devono prima partecipare a gare locali e regionali, poi a quelle nazionali e infine eventualmente a quelle internazionali. L'allenamento costituisce la base del successo dell'atleta: è nell'allenamento, infatti, che può dimostrare se possiede le capacità necessarie per partecipare alle gare del livello previsto.

Di regola la partecipazione a eventi internazionali è subordinata a una selezione di responsabilità della Commissione Sport di SOSWI. Di regola tutti gli atleti possono partecipare agli eventi internazionali. Le prestazioni non rappresentano un fattore limitante o restrittivo. La commissione determina le linee guida di partecipazione e i criteri di selezione e li pubblica quindi sul sito Internet di SOSWI: www.specialolympics.ch.

# 5 Divisioning

## 5.1 Filosofia

Quello del Divisioning è un principio che differenzia sostanzialmente Special Olympics da tutte le altre organizzazioni sportive. La filosofia e la concezione di Special Olympics consentono agli atleti di qualsiasi livello di disputare gare equilibrate e avvincenti. Non ci sono qualificazioni e gare eliminatorie, ma esclusivamente gironi preliminari e gare in diversi gruppi di livello. Questo significa che gli atleti si trovano a competere in gruppi di livello omogenei, vale a dire solo con atleti con capacità simili. La composizione di tali gruppi di livello, il cosiddetto Divisioning, avviene di norma sulla base della prestazione conseguita nel luogo di gara, di volta in volta verificata all'inizio della stessa. Se, per motivi di tempo, a un evento si rinuncia a una manche preliminare (ad esempio alle gare di un giorno), il Divisioning viene effettuato in base alle prestazioni precedenti.

I vincitori e i piazzamenti sono determinati per ciascun gruppo di livello.

## 5.2 Criteri di suddivisione

All'interno delle singole discipline, la suddivisione degli atleti avviene per categorie sulla base dei seguenti criteri:

1. **Prestazioni**
   In base alle prestazioni indicate all'iscrizione o in base ai risultati dei gironi preliminari.
2. **Sesso**
   Normalmente gli atleti vengono suddivisi per sesso. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione per sesso.
3. **Età**
   Se il numero di squadre e atleti è sufficiente, è possibile utilizzare le categorie d'età ufficiali: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 e oltre**. Se il numero delle squadre o degli atleti iscritti è contenuto, si può rinunciare alla divisione in categorie d'età.

I gruppi di livello omogenei devono comprendere un minimo di 3 e un massimo di 8 atleti. Di norma, la differenza di prestazioni all'interno del gruppo non deve superare il 15%. Lo Sport Official[5] ha comunque la facoltà di applicare in maniera flessibile i criteri di suddivisione se ciò consente di formare categorie più eque. A seconda della quota di partecipanti, dell'organizzazione della gara e in un'ottica di

creazione di gruppi omogenei, è possibile rinunciare a singoli criteri, in particolare ai criteri numero 2 (sesso) e 3 (età). Eventuali decisioni in merito sono prese dallo Sport Official.

Per quanto concerne la disciplina del Golf, fanno stato le classificazioni di Divisioning effettuate sulla base del regolamento specializzato del livello di gioco in cui l'atleta è iscritto (vedi capitolo „regolamento di competizione").

Un ulteriore elemento utile per definire la suddivisione delle categorie è costituito dall'handicap di gioco ufficiale, richiesto ai partner nel livello 2 ced ai giocatori nei livelli 4 e 5.

## 5.3 Maximum Effort Rule – Regola dello sforzo massimo

Agli atleti è richiesto di migliorare progressivamente nella propria attività. Sono auspicabili miglioramenti delle prestazioni tra girone preliminare (o la prestazione indicata all'iscrizione) e gara finale.

Gli atleti sono tuttavia tenuti a realizzare la migliore prestazione possibile già nel girone preliminare. Solo in questo modo è possibile inserirli nella giusta categoria. Il miglioramento della prestazione è sì auspicabile, ma non può superare i seguenti valori:

- 15% in tutte le discipline di atletica leggera
- 20% in tutte le discipline Low Level Ability

Se la prestazione eccede tali limiti, è in contrasto con il miglioramento sportivo normalmente conseguibile: ciò significa che l'atleta è stato inserito in una categoria inadeguata. Se oltrepassa la tolleranza massima di prestazione, l'atleta viene squalificato (Maximum Effort Rule).

La responsabilità spetta all'atleta e al suo allenatore. È loro dovere, infatti, produrre prestazioni realistiche sia in fase d'iscrizione che nel girone preliminare.

[5] Lo Sport Official è il direttore tecnico di un evento, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/.

Nel caso dello spport del golf non è possibile fare una valutazione accurata del grado di progressione tra i turni preliminari e quelli finali. Per ovviare a ciò, solitamente i risultati dei turni preliminari vengono tenuti in considerazione per il risultato finale del torneo.

Inoltre, il sistema di gestione dell'handicap di gioco, proprio allo sport del golf, permette di effettuare costantemente un adeguamento dello stesso, in base ai risultati conseguiti.

I materiali quali abbigliamento o attrezzature sportive, così come i mezzi ausiliari o gli accompagnatori per atleti con disabilità sensoriali, dovranno essere utilizzati nella stessa misura nell'ambito del divisioning e della gara finale, in modo tale che la competizione abbia luogo alle medesime condizioni (vedere articolo 1, SOI).

### 5.4 Responsabilità del coach

Se, in base alla valutazione dell'allenatore, un atleta è stato inserito in una categoria troppo bassa, è responsabilità dell'allenatore comunicare l'errore alla giuria. La segnalazione va effettuata tramite il "Performance Improvement Form", reperibile presso l'ufficio di gara.

Se l'apposito modulo non fosse disponibile, l'allenatore deve comunicare immediatamente l'errore allo Sport Official (responsabile di gara) durante la notifica della suddivisione in categorie.

# 6 Unified Sport

Per diverse discipline, Special Olympics offre la formula "Unified Sport". L'idea è quella di costituire squadre miste di atleti con e senza disabilità mentali. Idealmente gli sportivi con e senza disabilità dovrebbero avere capacità simili ed essere della stessa età.

Nello sport del golf, le versioni di gioco dei livelli 2 e 3[6] si svolgono in forma unificata, secondo i principi dello "Unified Sport".

# 7 Regolamento e applicazione

La responsabilità del regolamento spetta al Technical Coordinator di Golf[7], d'intesa con lo Sport Director di Special Olympics Switzerland.

L'applicazione del regolamento a un meeting è di competenza del relativo Sport Official (direttore tecnico).

Nel caso di divergenze tra i regolamenti nelle diverse lingue, fa stato la versione in italiano.

In caso di necessità, SOSWI adeguerà il regolamento a modifiche delle condizioni e prenderà opportuni provvedimenti a seguito di eventuali cambiamenti. C'è la possibilità di presentare proposte di modifica delle regole. Tali istanze devono essere inviate per e-mail al seguente indirizzo: sport@specialolympics.ch.

[6] Il presente regolamento non contempla il livello 3, presente invece nel regolamento internazionale di SOI.
[7] Il Technical Coordinator è il responsabile di una disciplina sportiva, vedi http://specialolympics.ch/it/funktionen/.