



Reglement Golf



Reglement Golf, Version August 2026

Special Olympics

Switzerland





Inhaltsverzeichnis

1	Allgemeine Bestimmungen	3
1.1	Teilnahmeberechtigung	3
1.2	Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung	4
1.3	Einschränkungen	4
2	Disziplinen	5
3	Wettkampfbregeln	5
3.1	Zulassungskriterien zu den einzelnen Levels	5
3.2	Level 1 – Individueller Geschicklichkeits Wettkampf	6
3.2.1	Empfehlungen für einen erfolgreichen individuellen Wettkampf	6
3.2.2	Wettkampfbregeln	6
3.2.3	Short Putt (max. 20 Punkte)	7
3.2.4	Long Putt (max. 20 Punkte)	8
3.2.5	Chip Shot (max. 20 Punkte)	9
3.2.6	Pitch Shot (max. 20 Punkte)	10
3.2.7	Bunker Shot (max. 20 Punkte)	11
3.2.8	Iron Shot (max. 20 Punkte)	12
3.2.9	Wood Shot (max. 20 Punkte)	13
3.3	Level 2 – Team-Wettkampf / Alternierendes Spiel (9 Loch)	14
3.4	Level 3 – Team-Wettkampf / Alternierendes Spiel (18 Loch)	16
3.5	Level 4 – Individueller Wettkampf auf 9 Loch	18
3.6	Level 5 – Individueller Wettkampf auf 18 Loch	20
3.7	Low Ability Level	21
4	Advancement	21
5	Divisioning	22
5.1	Philosophie	22
5.2	Einteilungskriterien	23
5.3	Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz	23
5.4	Die Verantwortung des Coaches	24
6	Unified Sport	24
7	Reglement und Umsetzung	24



1 Allgemeine Bestimmungen

Special Olympics ist die weltweit grösste Sportbewegung für Menschen mit geistiger Beeinträchtigung. Die Vision von Special Olympics Switzerland (SOSWI) ist die Wertschätzung, Gleichstellung und Akzeptanz von Menschen mit geistiger Beeinträchtigung.

Special Olympics ist bemüht, für Athleten mit unterschiedlichem Leistungsvermögen geeignete Disziplinen mit verschiedenen stufengerechten Anforderungen anzubieten.

Bei Special Olympics basiert der Sport auf zwei zentralen Grundsätzen, die sich von anderen Sportorganisationen fundamental unterscheiden:

- Advancement – eine stufengerechte individuelle Entwicklung in Training und Wettkampf¹
- Divisioning – die Einteilung der Athleten in homogene Leistungsgruppen²

Als allgemeine Grundlage von Special Olympics gilt der sogenannte „Article 1“ von SOI ([Sport Rules Article 1](#)). Das Dokument ist zu finden unter: <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>.

Dort sind auch Dokumente wie die „Sport Rules“ und „Coaching Guides“ zu finden.

Grundlage des Golf-Reglements sind die offiziellen Regeln des Internationalen Golf Verbandes (IGV). Diese können unter <http://www.igfgolf.org/> eingesehen werden.

Das Golf-Reglement von SOSWI basiert auf den „Special Olympics Sports Rules for Golf“ von SOI: Dieses ist auf der Internetseite von SOI (siehe oben) zu finden.

Bei Abweichungen und Zielkonflikten mit den offiziellen Regeln der IGF gelten das Reglement von SOSWI und SOI.

Dieses Reglement ist an sämtlichen Golf-Wettkämpfen von SOSWI gültig. An internationalen Meetings und Veranstaltungen gelten die Regeln der jeweiligen Länder beziehungsweise dasjenige von Special Olympics International (SOI).

Zur Vereinfachung und der Verständlichkeit wegen wird im Reglement immer die männliche Form verwendet. Wenn also von Athleten die Rede ist, sind stets auch die Athletinnen gemeint.

1.1 Teilnahmeberechtigung

Die Wettkämpfe von Special Olympics richten sich in erster Linie an Menschen mit einer kognitiven Beeinträchtigung oder einer Mehrfachbeeinträchtigung.

Die Anlässe sind offen für Menschen mit:

- Lernbeeinträchtigung
- Entwicklungsstörung
- Verhaltensauffälligkeit
- Wahrnehmungs- und Interaktionsschwierigkeiten
- chronischer psychischer Erkrankung

¹ Siehe Kapitel 4

² Siehe Kapitel 5



Die Aufzählung ist nicht abschliessend.

Das Mindestalter für eine Teilnahme liegt bei 8 Jahren.

Grundsätzlich sind die Wettkämpfe von SOSWI aber für alle Sportler offen. Das heisst, es ist keine Mitgliedschaft in einem Verein, keine Zugehörigkeit zu einer Institution, einer Heilpädagogischen Schule oder sonstigen Einrichtungen für Menschen mit einer Beeinträchtigung nötig.

Für Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung gelten zusätzliche Bestimmungen, vgl. Kapitel 1.2.

1.2 Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung

Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung dürfen an Anlässen von Special Olympics teilnehmen. Falls sie im Wettkampf eine Unterstützung in Form einer Begleitung durch einen Guide benötigen oder materielle Hilfsmittel einsetzen möchten, müssen sie im Vorfeld von SOSWI eine Bewilligung einholen. Diese wird vom Sports Coordinator der entsprechenden Sportart erteilt und gilt fortan für sämtliche Anlässe. Der Sports Coordinator informiert die Sports Officials über diesen Entscheid. Diese wiederum vertreten den Entscheid an den entsprechenden Anlässen und erklären den anderen Teilnehmern und Coaches die Situation.

Eine Überprüfung der Bewilligung kann von beiden Parteien jederzeit beantragt werden. In diesem Fall erfolgt eine Neubeurteilung der Situation.

1.3 Einschränkungen

Ein kleiner Teil der Menschen mit Trisomie 21 (ungefähr 1.5%) haben eine Instabilität zwischen den Halswirbeln C1 und C2. Diese Instabilität, auch atlanto-axiale Instabilität (AAI) genannt, kann zu Unfällen führen, wenn die Halswirbelsäule extremen Extensionen oder Flexionen ausgesetzt ist.

Athleten mit Trisomie 21 und AAI müssen sich einer entsprechenden ärztlichen Untersuchung unterziehen, um das Risiko einer erhöhten Kompression der Halswirbelsäule auszuschliessen.

SOI hat 2015 neue Regeln herausgegeben, welche die Teilnahme an Special Olympics Anlässen definiert. Athleten mit Trisomie 21 und AAI dürfen demnach grundsätzlich nicht an Wettkämpfen von Special Olympics teilnehmen. Ausser wenn nach der ersten Diagnose vom Arzt eine weitere Untersuchung durch einen Neurologen erfolgt, der den Athleten sowie die Eltern oder den Vormund über die möglichen Konsequenzen informiert. Der Athlet sowie die Eltern oder der Vormund müssen ihre Kenntnis darüber schriftlich bestätigen und ihr Einverständnis zur Teilnahme mit einer Unterschrift abgeben.

Athleten, die bereits eine Röntgenuntersuchung gemacht haben und keine AAI haben, benötigen keine weiteren Untersuchungen. Athleten mit Trisomie 21, die ab 01.01.2016 erstmals an einem Wettkampf von SOSWI teilnehmen, müssen sich einer Untersuchung wie oben beschrieben unterziehen.

Vertiefte Informationen zu diesem Thema sind im Article 1 von SOI (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY) zu finden.

Bei der Sportart Golf sind keine besonderen Einschränkungen vorgesehen.



2 Disziplinen

In der Folge werden die Disziplinen aufgeführt, die an offiziellen Wettkämpfen von SOSWI ausgeschrieben und angeboten werden können. Die Übersicht ist nicht abschliessend und verpflichtend. Es steht den Veranstaltern frei, weitere von SOI aufgeführte offizielle Disziplinen anzubieten.

Offizielle Disziplinen:

1. Level 1: Individueller Geschicklichkeits Wettkampf
2. Level 2: Unified Sport – Team-Wettkampf / Alternierendes Spiel (9 Loch)
3. Level 3: Unified Sport – Team-Wettkampf / Alternierendes Spiel (18 Loch)
4. Level 4: Individueller Wettkampf (9 Loch)
5. Level 5: Individueller Wettkampf (18 Loch)

3 Wettkampfregeeln

3.1 Zulassungskriterien zu den einzelnen Levels

Folgende Kriterien müssen während dem Wettkampf und beim Wechsel eines Levels respektiert werden.

Ausschlaggebend für die Qualifikation in ein höheres Level ist, dass ein Athlet oder ein Partner den individuellen Wettkampf mit mindestens 60 Punkten beendet hat. Ausserdem muss der Athlet 10 oder mehr Punkte erzielen in mindestens vier der sechs Fähigkeitsübungen. Ein Punkt davon muss in der Übung mit dem Holz oder mit einem Eisen erzielt worden sein. Der Athlet sollte mindestens fünf Punkte in den beiden Übungen erzielen, in denen er insgesamt weniger als zehn Punkte erzielt hat. Wenn der Athlet beim individuellen Wettkampf (ohne Schlag aus dem Bunker) eine höhere Punktzahl als 10 erzielt, wird empfohlen den Spieler in den Wettkämpfen vom Level 2 einzustufen.

Wenn in Betracht gezogen wird, einen Athleten in ein höheres Level einzustufen, sollte er während dem Training den folgenden Punktzahl Durchschnitt erzielt haben:

- Von Level 2 zu Level 3: Durchschnittspunkte von 120 oder weniger (Mannschaftspunktezahl)
- Von Level 2 zu Level 4: Durchschnittspunkte von 70 oder weniger (Punktzahl des Athleten)
- Von Level 3 zu Level 4: Durchschnittspunkte von 70 oder weniger (Punktzahl des Athleten)
- Von Level 3 zu Level 5: Durchschnittspunkte von 120 oder weniger (Punktzahl des Athleten)
- Von Level 4 zu Level 5: Durchschnittspunkte von 120 oder weniger

An einem Wettkampf wird für jedes Level und für jeden Spieler die folgende maximale Punktzahl vorgeschrieben. Spieler, welche diesen Vorgaben nicht entsprechen, können disqualifiziert werden.

- Level 2: Durchschnitt von 70 oder weniger
- Level 3: Durchschnitt von 120 oder weniger (18 Loch)
- Level 4: Durchschnitt von 70 oder weniger
- Level 5: Durchschnitt von 120 oder weniger



Die Entscheidung den Golf Car zu benutzen liegt beim Sport Official³. Generell müssen die Athleten den Weg zu Fuss ablaufen. Ein Athlet, der den Golf Car benutzen möchte, muss innerhalb der Anmeldefrist ein Arzzeugnis vorzeigen, das die Notwendigkeit bestätigt.

Es wird empfohlen, dass die Athleten im Level 4 und 5 für ihre Turniere und Wettkämpfe einen Caddie haben. Im Golfreglement ist der Caddie wie folgt umschrieben "Der Caddie steht dem Spieler gemäss Reglement bei und hilft ihm bei der Auswahl von Eisen oder Holz ". Wenn kein Caddie anwesend ist, ist der Organisator nicht gezwungen einen zur Verfügung zu stellen.

- Für die Athleten im Übergang vom Level 2 ins 3 kann auch der Partner die Rolle des Caddies übernehmen, da er diesen am besten kennt.
- Für die Turniere und Wettkämpfe können die Coaches die Rolle des Caddies übernehmen, verlieren aber als Folge davon ihre Rechte als Coach (z.B. das Einreichen des Protestformulars).
- Im Level 2 und 3 braucht es keinen Caddie, da der Partner bereits die Rolle des Beraters innehat und den Athleten bei der Auswahl der Schläger und in Bezug auf den Respekt der Etikette unterstützt.

3.2 Level 1 – Individueller Geschicklichkeits Wettkampf

3.2.1 EMPFEHLUNGEN FÜR EINEN ERFOLGREICHEN INDIVIDUELLEN WETTKAMPF

Die Sicherheit hat immer oberste Priorität.

Die Anwendung von farbigen Bällen ist empfohlen, damit mehrere Athleten gleichzeitig gegen das gleiche Ziel schlagen können.

Wenn nur eine Farbe verwendet wird, kann lediglich ein Athlet gleichzeitig in einer Zone schlagen, damit die Sicherheit der im Schussbereich anwesenden Personen und der Verantwortlichen der Punktezahlung garantiert ist.

Wenn mehrere Zielflächen benutzt werden, ist es Sache des Athleten, bei der Ausführung aller fünf Schläge die Punkteähler an einem sicheren Ort platzieren.

Nachdem jeder Athlet die 5 Versuche beendet hat, geht der Punkteähler aus dem Bereich, gibt die Punkte an und sammelt die Bälle ein.

Für jede Station ist eine Person für das Zählen der Punkte notwendig.

3.2.2 WETTKAMPFREGELN

Mit den individuellen Wettkämpfen sollen die Athleten genügend Trainingsmöglichkeiten erhalten und so die Grundkenntnisse in der Sportart Golf aufbauen. Nur wenn diese Basiskenntnisse vorhanden sind, ist eine Entwicklung in die Levels 2-5 möglich. Im Level 1 können maximal 140 Punkte erreicht werden (Übung vom Bunker inbegriffen).

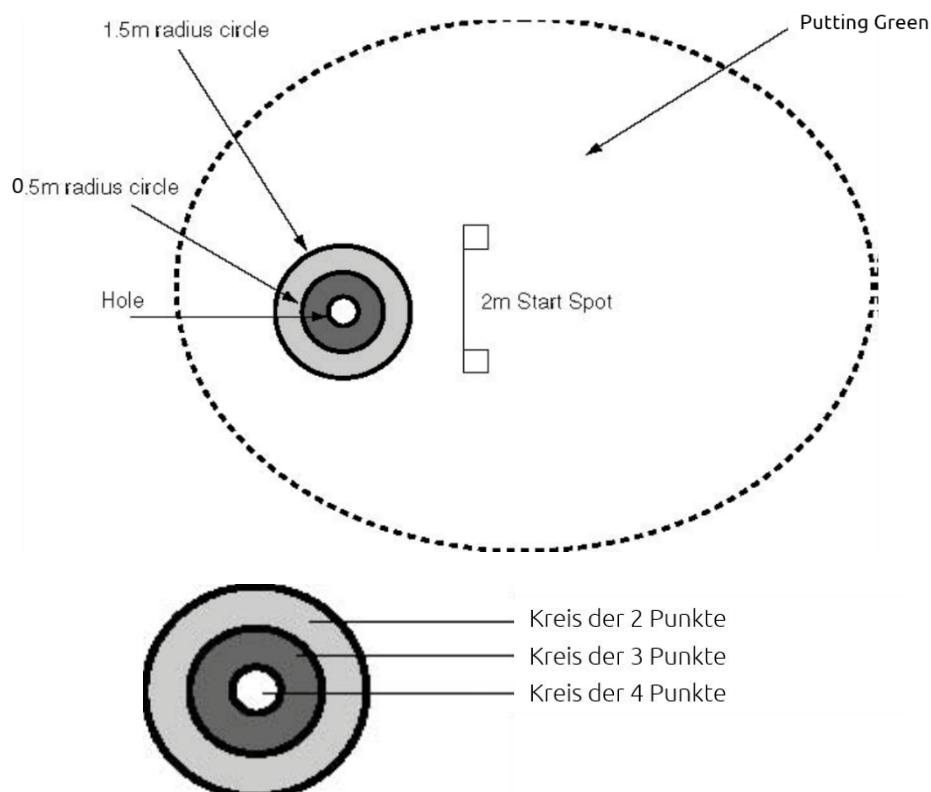
In der Regel wird an den Wettkämpfen auf die Bunkerübung verzichtet. Die Gründe dafür sind einerseits die Schwierigkeit, einen dem Spielniveau der Athleten adaptierten Übungsplatz zu finden und andererseits an einer komplizierten Übung zu scheitern.

³ Eine von Special Olympics definierte Person, welche die sportliche Verantwortung und die technische Leitung von einem Wettkampf übernimmt <http://specialolympics.ch/funktionen/>



3.2.3 SHORT PUTT (MAX. 20 PUNKTE)

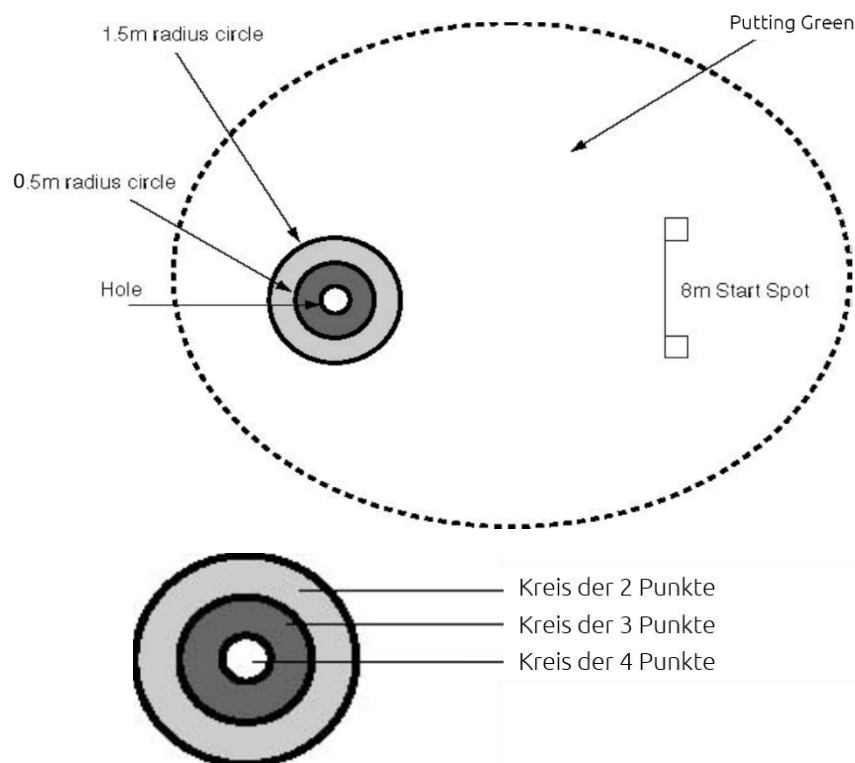
- Ziel: Bewertung der Konzentrationsfähigkeit des Athleten im kurzen Putt
- Ausrüstung:
 - a) Ein reguläres Putting Green mit einem korrekt markierten Loch
 - b) Ein Putter für jeden Athleten
 - c) Fünf Bälle für jeden Athleten
 - d) Eine Kreide, um die Kreise um das Loch aufzuzeichnen
 - e) Ein Pitch Marker, um das Green zu reparieren
- Beschreibung:
 - a) Ein Ziel auf dem Putting Green auswählen und zwei Kreise um das Loch aufzeichnen.
Der erste Kreis hat einen Radius von 0.5 m und der zweite von 1.5 m um das Loch.
 - b) Der Athlet hat fünf Schläge zur Verfügung von einem markierten Punkt bis zu 2 m Abstand vom Loch.
 - c) Der Short Putt muss auf einem Green mit einer sehr flachen Fläche gemacht werden.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball von einer Distanz von 2 m vom Loch zu treffen
 - b) Die Punkte werden von dort, wo der Ball anhält, markiert.
 - c) Ein Swing (Airshot) ins Leere zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte.
 - d) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - e) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball auf der Linie oder im 1.5 m Kreis anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball auf der Linie oder im 0.5 m Kreis anhält.
 - g) Wenn der Ball ins Loch geht, werden 4 Punkte gegeben.
 - h) Die totale Punktzahl der Übung Short Putt ist die Summe der 5 Versuche.
- Schema Short Putt:





3.2.4 LONG PUTT (MAX. 20 PUNKTE)

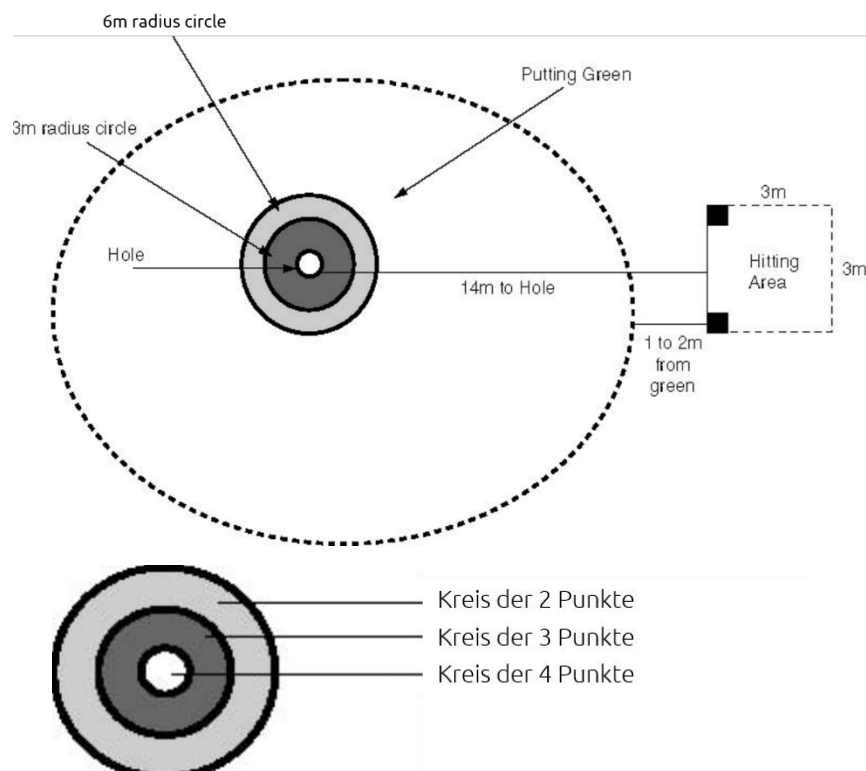
- Ziel: Bewertung der Konzentrationsfähigkeit des Athleten im Long Putt
- Ausrüstung:
 - a) Ein „Putter“ für jeden Athleten
 - b) Ein „Putting Green“ gemäss Reglement mit einem korrekt markierten Loch
 - c) Fünf Bälle für jedes Loch
 - d) Eine Kreide, um die Kreise um das Loch zu markieren
 - e) Ein „Pitch Marker“, um das Green zu reparieren.
- Beschreibung:
 - a) Ein Ziel auswählen und 2 Kreise, um das Loch aufzeichnen.
Der erste Kreis hat einen Radius von 0.5m und der zweite von 1.5m vom Loch.
 - b) Der Athlet hat 5 Versuche von einem markierten Punkt aus, der sich 8 m vom Loch befindet.
 - c) Der Long Putt muss auf einem Green mit einer sehr flachen Fläche gemacht werden.
Bemerkung: am besten eignet sich ein Putt leicht hangaufwärts.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball von einer Distanz von 8 m vom Loch zu schlagen.
 - b) Die Punkte werden von dort, wo der Ball anhält, markiert.
 - c) Ein Swing (Airshot) ins Leere zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte
 - d) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - e) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball auf der Linie oder im 1.5 m Kreis anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball auf der Linie oder im 0.5 m Kreis anhält.
 - g) Wenn der Ball ins Loch geht, werden 4 Punkte gegeben.
 - h) Die totale Punktzahl der Übung Long Putt ist die Summer der 5 Versuche.
- Schema Long Putt:





3.2.5 CHIP SHOT (MAX. 20 PUNKTE)

- Ziel: Bewertung der Fähigkeit des Athleten während eines „Chip Shots“ von einer Entfernung von 14 m vom Loch.
Bemerkung: Hölzer und Putter sind in dieser Übung nicht erlaubt.
- Ausrüstung:
 - a) Genügend Bälle, es ist empfehlenswert, 5 Bälle für jeden Spieler zu haben, damit man sie nicht aufsammeln muss
 - b) Ein Putting Green mit einem Loch, das mit einer Fahne gekennzeichnet ist
- Beschreibung:
 - a) Eine Chipping Zone gestalten, die sich 14 m vom Loch befindet und eine viereckige Form von 3 x 3 m hat, aus der man den Ball schlagen kann. Die Chipping Zone sollte sich 2 m vom Rande des Greens befinden.
 - b) Ein Kreis mit einem 3 m Radius und einer mit einem 6 m Radius müssen, um das Loch aufgezeichnet werden.
 - c) Einen sicheren Schussbereich von 3 x 3 m mit Kreide und Marker aufzeichnen.
 - d) Der Athlet muss einen Chip Shot in Richtung Loch durchführen und versuchen so nah wie möglich ans Loch zu gelangen.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball zu schlagen und Punkte zu machen
 - b) Die Punkte werden von dort, wo der Ball anhält, markiert.
 - c) Ein Swing ins Leere (Airshot) zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte.
 - d) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - e) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball auf der Linie oder im 6 m Kreis anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball auf der Linie oder im 6 m Kreis anhält.
 - g) Wenn der Ball ins Loch geht, werden 4 Punkte gegeben.
 - h) Die totale Punktzahl der Übung Chip Shot ist die Summe der 5 Versuche.
- Schema Chip Shot:

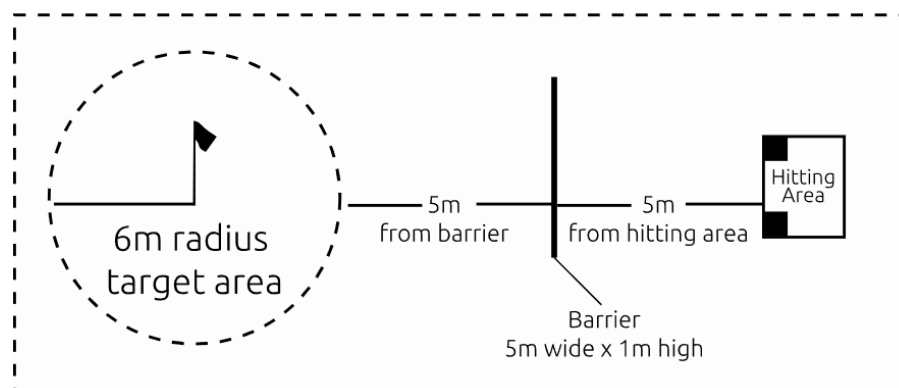




3.2.6 PITCH SHOT (MAX. 20 PUNKTE)

- Ziel: Bewertung der Fähigkeit des Athleten, einen korrekten „Pitch Shots“ durchzuführen (richtige Richtung, regulärer Flug des Balls in Richtung des definierten Ziels)
- Ausrüstung:
 - a) Genügend Bälle, es ist empfehlenswert, 5 Bälle für jeden Spieler zu haben, damit man sie nicht aufsammeln muss
 - b) Einen Schussbereich mit Lackfarbe, Kreide oder Kegel markieren
 - c) Ein Rohr zum Einsammeln der Bälle im Übungs-Green
 - d) Eine Fahne zur Kennzeichnung des „Pitch Shots“ und eine Matte oder künstliche Oberfläche, um den Ball abzuschlagen.
 - e) Eine Barriere, ein Bündel oder ein Hindernis (1 m hoch und 5 m breit). Es können auch 2 m hohe Pfähle als Stütze für die Barriere, das Band oder das Netz verwendet werden.
- Beschreibung:
 - a) Es muss ein Schussbereich mit einem Radius von 6 m markiert sein.
 - b) 5 m Distanz vom Schussbereich zur Barriere
 - c) Die Distanz von der Barriere zum Ziel ist 5 m
 - d) Der Athlet hat fünf Versuche, um den Ball über die Barriere in das angezeigte Ziel zu schlagen.

Bemerkung: Der Abschlag muss beim Pitch Shot von einem sicheren Ort aus erfolgen. Wenn man eine Zone ohne Einschränkungen benutzt, muss diese umzäunt und deutlich gekennzeichnet werden.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball zu schlagen und Punkte zu machen.
 - b) Ein Swing ins Leere (Airshot) zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte.
 - c) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - d) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball über die Barriere und zwischen den Pfählen hindurch geht.
 - e) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball in den Zielkreis fällt und raus rollt, oder wenn der Ball ausserhalb des Kreises fällt und im Kreis anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 4 Punkte, wenn der Ball in den Kreis fällt und im Kreis anhält.
 - g) Die totale Punktzahl der Übung Pitch Shot ist die Summe der 5 Versuche.
- Schema Pitch Shot:



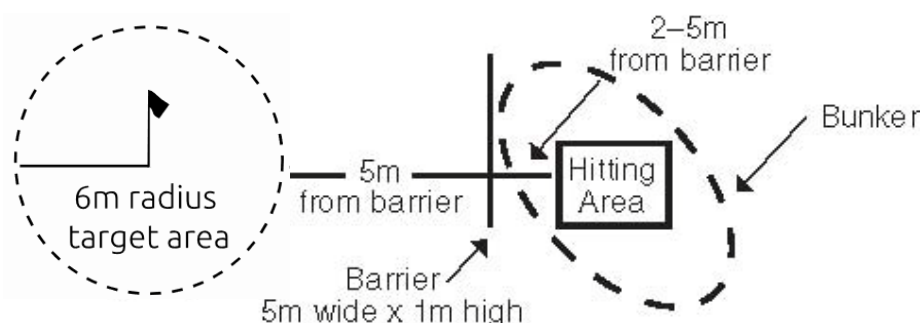


3.2.7 BUNKER SHOT (MAX. 20 PUNKTE)

Diese Übung ist fakultativ und wird bei den individuellen Wettkämpfen oft nicht mit eingerechnet.

- Ziel: Bewertung der Fähigkeit des Athleten, den Ball kontrolliert aus einem Bunker und in die richtige Richtung zu einem definierten runden Bereich zu schlagen.
- Ausrüstung:
 - a) Eine Anzahl gemischter "Lofted" Eisen ("pitch", "lob ", "sand wedge" oder Eisen 9) für alle Spieler (Rechts- und Linkshänder)
 - b) Eine genügende Anzahl Bälle. Es ist empfehlenswert, 5 Bälle für jeden Spieler zu haben, damit man sie nicht aufsammeln muss
 - c) Ein definierter Bereich in einem Bunker oder eine künstliche Fläche mit Sand, die klar mit Farbe, Kreide oder Kegeln gekennzeichnet ist
 - d) Ein Rohr zum Einsammeln der Bälle im Übungs-Green
 - e) Fahne zur Markierung des „Pitch Shots“ und eine Matte oder künstliche Oberfläche aus Sand (mit Farbe, Kreide oder Kegel gekennzeichnet), um den Startschlag (Bunker Shot) zu machen,
 - f) Der Rand des Bunkers sollte mindestens 1 m hoch und 5 m breit sein. Ansonsten muss eine Barriere oder ein Netz gebaut werden, damit der Ball mindestens 1 m vom Boden auffliegt. Zwei 2 m Stützpfähle sollten benutzt werden, um die Barriere oder das Netz zu stützen. Pfähle sollten auch benutzt werden, um die 5 m Breite am Rand des Bunkers abzugrenzen.
- Beschreibung:
 - a) Der Zielbereich wird mit einem 6 m Radius eingegrenzt
 - b) Der Abstand vom Schussbereich im Bunker bis zur 1 m Barriere oder dem Rand des Bunkers muss 2 bis 5 m sein.
 - c) Der Abstand von der 1 m Barriere (oder vom Rand des Bunkers) zum Ziel ist 5 m.
 - d) Der Athlet hat fünf Versuche, um den Ball vom Sand in Richtung Ziel zu schlagen.

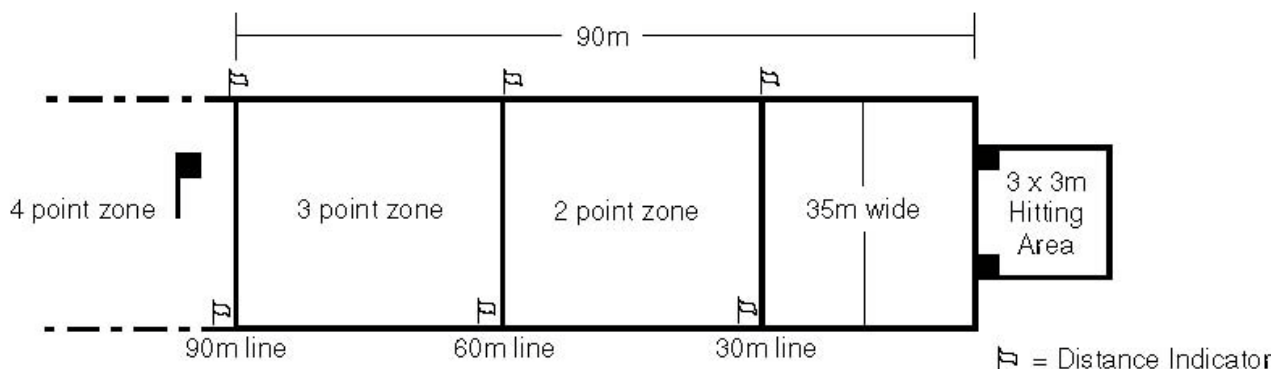
Bemerkung: der Posten muss sich in einem abgegrenzten Bereich befinden (wie beim Trainingsfeld), damit das Umfeld sicher ist. Wenn man ein Bereich ohne Beschränkungen benutzt, muss der Bereich umzäunt und klar gekennzeichnet sein.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball zu schlagen und Punkte zu machen
 - b) Ein Swing (Airshot) ins Leere zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte
 - c) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - d) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball über die Barriere und zwischen den Pfählen durch geht.
 - e) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball in den 12 m Kreis fällt und raus rollt, oder wenn der Ball ausserhalb des 12 m Kreises fällt und im Kreis anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 4 Punkte, wenn der Ball in den 12 m Kreis fällt und im Kreis anhält.
 - g) Die totale Punktzahl des Bunker Shots ist die Summe der 5 Versuche.
- Schema Bunker Shot:





3.2.8 IRON SHOT (MAX. 20 PUNKTE)

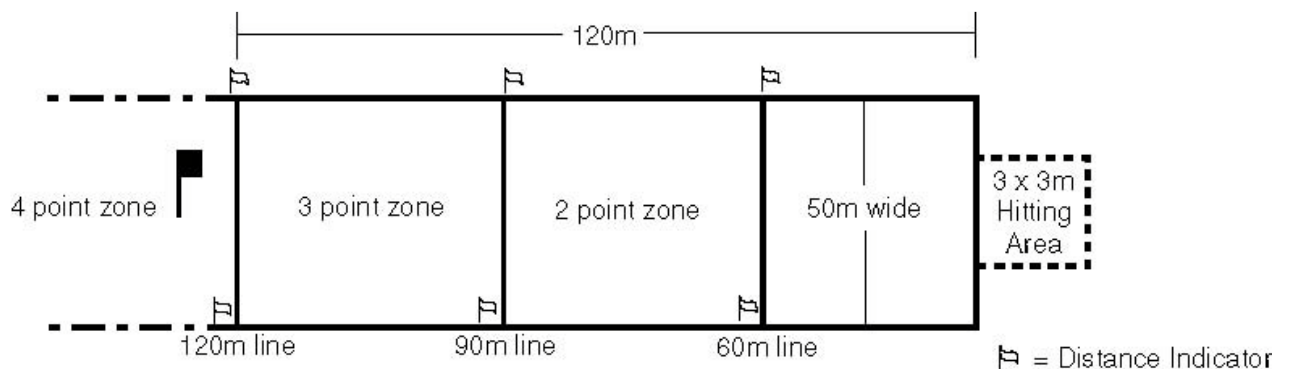
- Ziel: Bewertung der Fähigkeit des Athleten einen langen Schuss mit einem Eisen in der Driving Range durchzuführen.
- Ausrüstung:
 - a) Eine Anzahl gemischter Eisen für alle Spieler (Rechts- und Linkshänder);
 - b) Eine genügende Anzahl Bälle, es ist empfehlenswert, 5 Bälle für jeden Spieler zu haben, damit man sie nicht aufsammeln muss;
 - c) Markierung des Schussbereichs und der seitlichen Grenzlinien mit Farbe (für die Seitenlinie kann auch eine Schnur benutzt werden)
 - d) Ein Teppich für den Abschlag, Tees (aus Gummi oder Holz), Schutzhelme für die Punktezähler, die sich im Zielbereich auf der Driving Range befinden, ein Rohr um die Bälle zu sammeln;
 - e) Eine Ziel-Fahne und acht Kegel, um die Distanzen zu signalisieren.
 - f) Die Athleten dürfen einen Hybrid oder ein Rescue Club für einen Iron Shot oder einen Wood Shot benutzen, aber nicht für beide Übungen.
- Beschreibung:
 - a) Der Athlet kann wählen, ob er den Ball mit oder ohne Tee, vom Teppich oder vom Boden schlagen möchte.
 - b) Der Athlet muss den Ball in Richtung der im Zielbereich gelegten Fahne schlagen und versuchen, den Ball innerhalb der markierten seitlichen Grenzen zu halten und eine Distanz von über 90 m zu erreichen.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball zu schlagen und Punkte zu machen
 - b) Ein Swing (Airshot) ins Leere zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte.
 - c) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - d) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball zwischen den 30 und 60 m Linien, innerhalb der seitlichen Linien, die 35 m voneinander entfernt sind, anhält.
 - e) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball zwischen den 60 und 90 m Linien, innerhalb der seitlichen Linien, die 35 Meter voneinander entfernt sind, anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 4 Punkte, wenn der Ball nach der 90 m Linie, innerhalb der seitlichen Linien, die 35 m voneinander entfernt sind, anhält.
 - g) Die totale Punktzahl des Iron Shots ist die Summe der 5 Versuche.
- Schema Iron Shot:





3.2.9 WOOD SHOT (MAX. 20 PUNKTE)

- Ziel: Bewertung der Fähigkeit des Athleten einen Schlag mit einem Holz in einem vorgegebenen Bereich in der Driving Range durchzuführen.
- Ausrüstung:
 - a) Eine Anzahl gemischter Hölzer für alle Spieler (Rechts- und Linkshänder);
 - b) Eine genügende Anzahl Bälle, es ist empfehlenswert, 5 Bälle für jeden Spieler zu haben, damit man sie nicht aufsammeln muss
 - c) Markierung des Schussbereichs und der seitlichen Grenzlinien mit Farbe (für die Seitenlinie kann auch eine Schnur benutzt werden)
 - d) Ein Teppich für den Abschlag, Tees (aus Gummi oder Holz), Schutzhelme für die Punktezeichner, die sich im Zielbereich auf der Driving Range befinden, ein Rohr um die Bälle zu sammeln;
 - e) Eine Ziel-Fahne und acht Kegel, um die Distanzen zu signalisieren.
 - f) Die Athleten dürfen einen Hybrid oder ein Rescue Club für einen Iron Shot oder einen Wood Shot benutzen, aber nicht für beide Übungen
- Beschreibung:
 - a) Der Athlet kann wählen, ob er den Ball mit oder ohne Tee, vom Teppich oder vom Boden schlagen möchte.
 - b) Der Athlet muss den Ball in Richtung der im Zielbereich gelegten Fahne schlagen und versuchen, den Ball innert der markierten, seitlichen Grenze zu halten und eine Distanz von über 120 m zu erreichen.
- Punkte:
 - a) Der Athlet hat 5 Versuche, um den Ball zu schlagen und Punkte zu machen
 - b) Ein Swing (Airshot) ins Leere zählt wie ein Schlag und der Athlet bekommt 0 Punkte.
 - c) Der Athlet bekommt 1 Punkt, wenn er den Ball trifft.
 - d) Der Athlet bekommt 2 Punkte, wenn der Ball zwischen den 60 und 90 m Linien, innerhalb der seitlichen Linien, die 50 m voneinander entfernt sind, anhält.
 - e) Der Athlet bekommt 3 Punkte, wenn der Ball zwischen den 90 und 120 m Linien, innerhalb der seitlichen Linien, die 50 Meter voneinander entfernt sind, anhält.
 - f) Der Athlet bekommt 4 Punkte, wenn der Ball über die 120 Meter Linien, innerhalb der seitlichen Linien, die 50 Meter voneinander entfernt sind, anhält.
 - g) Die totale Punktzahl des Wood Shots ist die Summe der 5 Versuche.
- Schema Wood Shot:





3.3 Level 2 – Team-Wettkampf / Alternierendes Spiel (9 Loch)

Definition Team: Ein Team besteht aus einem Athleten mit kognitiver Behinderung und einem Unified-Partner ohne kognitive Behinderung, der ein Spiel-Handicap oder eine international anerkannte Platzreife (PR) hat.

Ziele des Spiellevel 2

- Der Athlet soll sich vom Level 1 unter der Führung eines Partners weiterentwickeln können, dessen Fähigkeit in der Sportart Golf, die des Athleten übertrifft.
- Der Partner ist Spielpartner und Mentor, damit der Special Olympics Athlet auf dem Golfplatz unabhängig wird.
- Die Spieler müssen in der Lage sein, die ganze Runde über neun Loch zu Fuss zu gehen.

Spielform

- Die Spielform ist „Foursome“ (gemäss Art. 29 des Golf Reglements – Alternate- Shot)
- Die Spieler spielen alternierend, bis der Ball im Loch ist.
- Der Spieler A spielt in den ungeraden Starts, der Spieler B spielt in den geraden Starts.
- Es wird nur ein Ball pro Loch gespielt.
- Für die Berechnung des Spielhandicaps eines Teams werden 80% des niedrigeren Spielhandicaps und 20% des höheren Spielhandicaps berücksichtigt. Die Summe wird anschliessend durch 2 geteilt.

Beispiel:

- Hcp. Spieler A: 12.0; Hcp. Spieler B: 54.0
- Spielhandicap A: 80% von 12.0 = 9.6; Spielhandicap B: 20% von 54.0 = 10.8
- Spielhandicap des Teams: $9.6 + 10.8 = 20.4 / 2 = 10.2$

Punkte

- Die Spieler wechseln sich mit Schlagen ab, bis der Ball im Loch ist. Im Fall des „Foursome Stableford“ wechseln sie sich so lange ab, bis die Gesamtpunktzahl aufgebraucht ist.
- Ein Airshot gilt wie ein Schlag. Der nächste Schlag muss vom Spielpartner ausgeführt werden.
- Falls der Ball beim „Foursome Stroke Play“ auch nach dem zwölften Schlag noch nicht im Loch ist, notiert das Team ein X und geht zum nächsten Loch.
- Markierung der Scorecard – Die Athleten sollten in der Lage sein, die Punkte zu zählen und, wo möglich, während einem Wettkampf für einen anderen Spieler als „Marker“ zu dienen. Das Turnierkomitee kann auch einen Volunteer oder Partner dafür bestimmen.
- Beide Spieler des Teams müssen bei jedem Loch ihre Punktezahl überprüfen und ein Spieler (am besten der Athlet mit geistiger Behinderung) muss am Schluss die Scorecard unterzeichnen.

Unentschieden:

- Bei einem Unentschieden auf dem ersten Platz wird der Gewinner wie folgt ermittelt:
 - a) Das Team, das am seltensten ein X notieren musste, gewinnt.
 - b) Wenn es nicht möglich ist, ein „Playoff“ durchzuführen, werden die Teams im gleichen Rang platziert und müssen mit dem gleichen Preis ausgezeichnet werden.

Turnier Dauer

- Eine Runde wird in 9 Loch gespielt.
- Das Turnier-Komitee entscheidet, ob in einer, zwei, drei oder vier Runden gespielt wird.



Auswahl des Golfplatzes für den Wettkampf

- Die Auswahl des Golfplatzes ist Sache des Turnier-Komitees, in Absprache mit SOSWI.
- Das Komitee muss die Schwierigkeitsstufe und die Auswirkung auf das Turnier miteinbeziehen.

Vorbereitung des Golfplatzes

- Der Golfplatz wird vom Turnier-Komitee ausgewählt und vorbereitet. Es ist empfohlen, für die Vorbereitung der alternierenden Starts gemäss den folgenden Richtlinien vorzugehen (unverbindlich):
 - a) Situationen vermeiden, in denen der Spieler einen Schlag von mindestens 47 m über die Wasserhindernisse oder andere Hindernisse machen muss.
 - b) Loch auswählen, die die folgenden Massen nicht überschreiten:
 - Par 3: 140 Meter (150 Yards)
 - Par 4: 326 Meter (350 Yards)
 - Par 5: 419 Meter (475 Yards)
- Das Turnier-Komitee ist berechtigt geeignete Startplätze auszuwählen, damit die Limits der max. Lochlänge und die Angaben bezüglich der max. Länge der Hindernisse, die im Flug zu übersteigen sind, respektiert werden.

Ausrüstung:

Jeder Spieler ist verantwortlich für seine Ausrüstung, die Folgendes beinhalten muss:

- Ein Schläger-Set (mindestens ein Holz, ein Eisen und ein Putter inbegriffen)
- Einen Golfsack
- Golfbälle
- Einen "Pitch Mark Repairer" um die Greens richtig zu reparieren.

Golf Cart

An jedem Anlass müssen die Athleten den Weg zu Fuss gehen. Die Entscheidung, die Nutzung eines Golf Carts zu erlauben, liegt beim Turnierveranstalter, jedoch nur gegen Vorlage eines ärztlichen Attests.



3.4 Level 3 – Team-Wettkampf / Alternierendes Spiel (18 Loch)

Definition Team: Ein Team besteht aus einem Athleten mit kognitiver Behinderung und einem Unified-Partner ohne kognitive Behinderung, der ein Spiel-Handicap oder eine international anerkannte Platzreife (PR) hat.

Ziele der Spielstufe 3

- Der Athlet soll sich vom Level 2 unter der Führung eines Partners weiterentwickeln können, dessen Fähigkeit in der Sportart Golf, die des Athleten übertrifft.
- Der Partner ist Spielpartner und Mentor, damit der Special Olympics Athlet auf dem Golfplatz unabhängig wird.
- Die Spieler müssen in der Lage sein, die ganze Runde über 18 Loch zu Fuss zu gehen.

Spielform

- Die Spielform ist „Foursome“ (gemäss Art. 29 des Golf Reglements – Alternate- Shot)
- Die Spieler spielen alternierend, bis der Ball im Loch ist.
- Der Spieler A spielt in den ungeraden Starts, der Spieler B spielt in den geraden Starts.
- Es wird nur ein Ball pro Loch gespielt.
- Für die Berechnung des Spielhandicaps eines Teams werden 80 % des niedrigeren Spielhandicaps und 20 % des höheren Spielhandicaps berücksichtigt.

Beispiel:

- Hcp. Spieler A: 12.0; Hcp. Spieler B: 54.0
- Spielhandicap A: 80% von 12.0 = 9.6; Spielhandicap B: 20% von 54.0 = 10.8
- Spielhandicap des Teams: 9.6 + 10.8 = 20.4

Punkte

- Die Spieler wechseln sich mit Schlagen ab, bis der Ball im Loch ist. Im Fall des „Foursome Stableford“ wechseln sie sich so lange ab, bis die Gesamtpunktzahl aufgebraucht ist.
- Ein Airshot zählt als Schlag. Der nächste Schlag muss vom Spielpartner ausgeführt werden.
- Falls der Ball beim „Foursome Stroke Play“ auch nach dem zwölften Schlag noch nicht im Loch ist, notiert das Team ein X und geht zum nächsten Loch.
- Ausfüllen der Scorekarte – Die Athleten sollten in der Lage sein, die Punkte zu zählen und, sofern dies im Rahmen eines Wettkampfs möglich ist, als „Marker“ für einen Mitstreiter zu fungieren. Das Turnierkomitee kann auch einen Freiwilligen oder einen Partner benennen, der als Marker fungiert.
- Beide Spieler des Teams müssen an jedem Loch ihre Punktzahl überprüfen, und einer der beiden (vorzugsweise derjenige mit kognitiver Behinderung) muss die Scorecard am Ende unterschreiben.

Bei Unentschieden

- Bei einem Unentschieden auf dem ersten Platz wird der Gewinner wie folgt ermittelt:
 - a) Das Team, das am seltensten ein X notieren musste, gewinnt.
 - b) Wenn es nicht möglich ist, ein „Playoff“ durchzuführen, werden die Teams im gleichen Rang platziert und müssen mit dem gleichen Preis ausgezeichnet werden.

Turnier Dauer

- Eine Runde wird über 18 Löcher gespielt.



- Das Turnierkomitee entscheidet, ob das Turnier über eine, zwei, drei oder vier Runden gespielt wird.

Auswahl des Golfplatzes für den Wettbewerb

- Die Auswahl des Golfplatzes ist Sache des Turnier-Komitees, in Absprache mit SOSWI.
- Das Komitee muss die Schwierigkeitsstufe und die Auswirkung auf das Turnier miteinbeziehen.

Vorbereitung des Golfplatzes

- Der Golfplatz wird vom Turnier-Komitee ausgewählt und vorbereitet. Es ist empfohlen, für die Vorbereitung der alternierenden Starts gemäss den folgenden Richtlinien vorzugehen (unverbindlich):
 - a) Situationen vermeiden, in denen der Spieler einen Schlag von mindestens 47 m über die Wasserhindernisse oder andere Hindernisse machen muss.
 - b) Loch auswählen, die die folgenden Massen nicht überschreiten:
 - Par 3: 140 Meter (150 Yards)
 - Par 4: 326 Meter (350 Yards)
 - Par 5: 419 Meter (475 Yards)
- Das Turnier-Komitee ist berechtigt geeignete Startplätze auszuwählen, damit die Limits der max. Lochlänge und die Angaben bezüglich der max. Länge der Hindernisse, die im Flug zu übersteigen sind, respektiert werden.

Ausrüstung:

Jeder Spieler ist verantwortlich für seine Ausrüstung, die Folgendes beinhalten muss:

- Ein Schläger-Set (mindestens ein Holz, ein Eisen und ein Putter inbegriffen)
- Einen Golfsack
- Golfbälle
- Einen "Pitch Mark Repairer" um die Greens richtig zu reparieren.

Golf Cart

An jedem Anlass müssen die Athleten den Weg zu Fuss gehen. Die Entscheidung, die Nutzung eines Golf Carts zu erlauben, liegt beim Turnierveranstalter, jedoch nur gegen Vorlage eines ärztlichen Attests.



3.5 Level 4 – Individueller Wettkampf auf 9 Loch

Ziel des Spiellevel 4

- Das Level 4 ist für Athleten gedacht, die ein 9 Loch Turnier individuell spielen möchten oder können
- Der Spieler sollte in der Lage sein, selbständig zu spielen und die ganze Runde (9 Loch) zu Fuss zu gehen.
- Ausserdem sollte der Spieler auch über einen eigenen Caddie für seine Turniere verfügen. Auch ein Coach kann Caddie sein, verzichtet damit aber auf die Vorzugsrechte des Coaches.

Spielform

Die Spielform ist das "Stroke Play". Das Wettkampf-Komitee hat die Möglichkeit die Spielform zu ändern und einen „Stableford“ Wettkampf auf 9 Loch durchzuführen.

Punkte

- Wenn der Ball nach dem zwölften Schlag nicht ins Loch geht, muss der Spieler ein X notieren und zum nächsten Loch gehen. Im Fall eines "Stableford" Wettkampfes muss der Athlet, der keine Punkte mehr hat, den Ball aufnehmen und zum nächsten Loch gehen.
- Punkte der "Score-Card" – Die Athleten sollten in der Lage sein, die Punkte richtig zu berechnen und, wenn möglich, als Markierer für einen anderen Spieler zu dienen. Das Turnier-Komitee kann auch einen Freiwilligen oder einen Caddie dafür einsetzen. Der Athlet ist verantwortlich, seine eigenen Punkte zu überprüfen und seine "Scorecard" zu unterzeichnen.

Unentschieden

- Bei einem Unentschieden auf dem ersten Platz wird der Gewinner wie folgt ermittelt:
 - a) Der Spieler, der am seltensten ein X notieren musste, gewinnt.
 - b) Wenn es nicht möglich, ist ein „Playoff“ durchzuführen, werden diese im gleichen Rang platziert und müssen mit dem gleichen Preis ausgezeichnet werden.

Turnier Dauer im Level 4

- Eine Runde wird auf 9 Loch gespielt.
- Das Turnier-Komitee entscheidet ob auf eine, zwei, drei oder vier Runden gespielt wird.

Auswahl des Golfplatzes für den Wettkampf

- Die Auswahl des Golfplatzes ist Sache des Turnier-Komitees.
- Das Komitee muss die Schwierigkeitsstufe und die Auswirkung auf das Turnier miteinbeziehen.

Vorbereitung des Golfplatzes

- Der Golfplatz wird vom Turnier-Komitee ausgewählt und vorbereitet. Es ist empfohlen, für die Vorbereitung der alternierenden Starts gemäss den folgenden (unverbindlichen) Richtlinien vorzugehen:
 - a) Situationen vermeiden, in denen der Spieler einen Schlag von mindestens 47 m über die Wasserhindernisse oder andere Hindernisse machen muss.
 - b) Loch auswählen, die die folgenden Massen nicht überschreiten:
 - Par 3: 140 Meter (150 Yards)
 - Par 4: 326 Meter (350 Yards)
 - Par 5: 419 Meter (475 Yards)



- Das Turnier-Komitee ist berechtigt zu bezeichnen, damit die Limits der max. Lochlänge und die Angaben bezüglich der max. Länge der Hindernisse, die im Flug zu übersteigen sind, respektiert werden.

Ausrüstung:

Jeder Spieler ist verantwortlich für seine Ausrüstung, die Folgendes beinhalten muss

- Ein Schläger-Set (mindestens ein Holz, ein Eisen und ein Putter inbegriffen)
- Einen Golfsack
- Golfbälle
- Einen "Pitch Mark Repairer" um die Greens richtig zu reparieren.

Golf Cart

An jedem Anlass müssen die Athleten den Weg zu Fuss gehen. Die Entscheidung, die Nutzung eines Golf Carts zu erlauben, liegt beim Turnierveranstalter, jedoch nur gegen Vorlage eines ärztlichen Attests.



3.6 Level 5 – Individueller Wettkampf auf 18 Loch

Ziele des Spiellevel 5

- Level 5 wurde entwickelt, um den Bedürfnissen von Special-Olympics-Golfern gerecht zu werden, die an einem 18-Loch-Turnier individuell teilnehmen möchten.
- Der Spieler sollte in der Lage sein, selbständig zu spielen und die ganze Runde (18 Loch) zu Fuss zu gehen.
- Dieses Level, das praktisch keine Reglementänderung beinhaltet, ist für den Athleten eine Herausforderung.
- Ausserdem sollte der Spieler auch über einen eigenen Caddie für seine Turniere verfügen. Auch ein Coach kann Caddie sein, verzichtet damit aber auf die Vorzugsrechte des Coaches.

Spielform

Die Spielform ist ein "Stroke Play" Wettkampf.

Punkte

- Wenn der Ball nach dem zwölften Schlag nicht ins Loch geht, muss der Spieler ein X notieren und zum nächsten Loch gehen.
- Punkte der "Score-Card" – Die Athleten sollten in der Lage sein, die Punkte richtig zu berechnen und, wenn möglich, als Markierer für einen anderen Spieler zu dienen. Das Turnier-Komitee kann auch einen Freiwilligen oder ein Caddie dafür einsetzen. Der Athlet ist verantwortlich dafür, seine eigenen Punkte zu überprüfen und seine "Scorecard" zu unterzeichnen.

Unentschieden

- Bei einem Unentschieden auf dem ersten Platz wird der Gewinner wie folgt ermittelt:
 - a) Der Spieler, der am seltensten ein „X“ notieren musste, wird zum Sieger erklärt.
 - b) Wenn es nicht möglich, ist ein „Playoff“ durchzuführen, werden diese Spieler auf demselben Rang platziert und müssen mit dem gleichen Preis ausgezeichnet werden.

Turnier Dauer im Level 5

- Eine Runde wird auf 18 Loch gespielt.
- Das Turnier-Komitee entscheidet ob auf eine, zwei, drei oder vier Runden gespielt wird.

Auswahl des Golfplatzes für den Wettkampf

- Die Auswahl des Golfplatzes ist Sache des Turnier-Komitees.
- Das Komitee muss die Schwierigkeitsstufe und die Auswirkung auf das Turnier miteinbeziehen.

Vorbereitung des Golfplatzes

- Der Golfplatz wird vom Turnier-Komitee ausgewählt und vorbereitet. Es ist empfohlen, für die Vorbereitung der alternierenden Starts gemäss den folgenden (unverbindlichen) Richtlinien vorzugehen:
 - a) Situationen vermeiden, in denen der Spieler einen Schlag von mindestens 140 m über die Wasserhindernisse oder andere Hindernisse machen muss.
 - b) Loch auswählen, die die folgenden Massen nicht überschreiten:
 - Par 3: 160 Meter (175 Yards)
 - Par 4: 366 Meter (400 Yards)
 - Par 5: 480 Meter (525 Yards)



- Das Turnier-Komitee ist berechtigt Startplätze zu bezeichnen, damit die Limits der max. Lochlänge und die Angaben bezüglich der max. Länge der Hindernisse, die im Flug zu übersteigen sind, respektiert werden.

Ausrüstung:

Jeder Spieler ist verantwortlich für seine Ausrüstung, die Folgendes beinhalten muss:

- Ein Schläger-Set (mindestens ein Holz, ein Eisen und ein Putter inbegriffen)
- Ein Golfsack
- Golfbälle
- Einen "Pitch Mark Repairer" um die Greens richtig zu reparieren.

Golf Cart

An jedem Anlass müssen die Athleten den Weg zu Fuss gehen. Die Entscheidung, die Nutzung eines Golf Carts zu erlauben, liegt beim Turnierveranstalter, jedoch nur gegen Vorlage eines ärztlichen Attests.

3.7 Low Ability Level

LAL Disziplinen werden für Athleten mit mittel bis stark eingeschränkten motorischen Fähigkeiten angeboten. Athleten mit weniger starker Einschränkung sollen motiviert werden, sich in anderen Disziplinen anzumelden (siehe Kapitel 4 Advancement). Aus diesem Grund wurden von SOI für LAL-Disziplinen maximale Leistungen definiert, die einen Anhaltspunkt liefern, wer in LAL-Disziplinen teilnehmen darf.

Bei Golf gilt das Level 1 als Low Ability Level.

4 Advancement

Die Coaches sind für ein Training, das den Fähigkeiten der Athleten entspricht, und für eine entsprechende Wahl der Disziplinen verantwortlich. Dabei wird auf eine individuelle Entwicklung geachtet und eine solche entsprechend gefördert. Ziel ist es zudem, die Athleten in ihrer Selbständigkeit bestmöglich zu fördern.

In der Regel ist es sinnvoll, dass die Athleten zuerst an lokalen und regionalen Wettkämpfen teilnehmen, erst dann an nationalen und allenfalls internationalen Wettkämpfen. Dabei gilt das Training als Grundlage für den Erfolg des Athleten, denn im Training kann er zeigen, ob er die notwendigen Fähigkeiten hat, um an Wettkämpfen der entsprechenden Stufe teilzunehmen.

Die Teilnahme an internationalen Anlässen unterliegt in der Regel einer Selektion, welche in der Verantwortung der Kommission Sport von SOSWI liegt. Grundsätzlich dürfen alle Athleten an internationalen Anlässen teilnehmen, wobei die Leistung nicht als limitierender und einschränkender Faktor gilt. Die Kommission Sport definiert die Teilnahmerichtlinien und die Selektionskriterien und gibt diese auf der Internetseite von SOSWI bekannt: www.specialolympics.ch



5 Divisioning

5.1 Philosophie

Im Divisioning unterscheidet sich Special Olympics grundsätzlich von allen anderen Sportorganisationen. Philosophie und Konzept von Special Olympics ermöglichen Athleten aller Leistungsstufen faire und spannende Wettkämpfe. Es gibt keine Ausscheidungswettkämpfe, sondern ausschliesslich Divisioning-Runden und Finals in verschiedenen Leistungsgruppen. Alle Athleten messen sich in den Finals entsprechend in einer homogenen Leistungsgruppe, das heisst nur mit Athleten mit einem vergleichbaren Leistungsniveau. Die Zusammenstellung dieser Leistungsgruppen, das sogenannte

Divisioning, erfolgt in der Regel aufgrund der vor Ort in der Vorrunde erbrachten Leistung. Wird an einem Anlass aus zeitlichen Gründen auf eine Divisioning-Runde verzichtet (zum Beispiel an eintägigen Wettkämpfen), wird die Einteilung in die Leistungskategorien aufgrund der Meldelistungen vorgenommen.

Sieger und Rangierungen werden für jede einzelne Leistungsgruppe ermittelt.



5.2 Einteilungskriterien

Innerhalb einer Disziplin erfolgt die Einteilung in Leistungsgruppen nach den folgenden Kriterien:

1. **Leistungsvermögen**
Anhand der Meldeleistung oder anhand der Resultate aus der Divisioning-Runde.
2. **Geschlecht**
Wenn möglich werden die Athleten nach Geschlecht getrennt. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf eine Trennung der Geschlechter verzichtet werden.
3. **Alter**
Bei einer genügend grossen Meldezahl können die offiziellen Alterskategorien angewendet werden: **8-11 / 12-15 / 16-21 / 22-29 / 30 und älter**. Ist die Teilnehmerzahl nicht gross genug, kann auf die Einteilung in Alterskategorien verzichtet werden.

Die homogenen Leistungsgruppen sollen wenn immer möglich mindestens 3 und maximal 8 Athleten umfassen. Der Leistungsunterschied innerhalb der Final-Gruppe soll im Regelfall nicht mehr als 15% betragen. Der Sport Official⁴ hat dabei die Möglichkeit, die Einteilungskriterien flexibel anzuwenden, wenn dadurch leistungsgerechtere Kategorien gebildet werden können. Je nach Grösse des Teilnehmerfeldes, der Organisation eines Wettkampfs und im Sinne von homogenen Leistungsgruppen

kann auf einzelne Einteilungskriterien, namentlich Kriterium 2 (Geschlecht) und 3 (Alter), verzichtet werden. Eine diesbezügliche Entscheidung liegt beim Sport Official.

Bei der Sportart Golf wird die Einteilung gemäss des Reglementes vorgenommen, welches den Level des Athleten definiert. (siehe Kapitel "Wettkampfrelement"). Ausserdem dient das offizielle Spielhandicap, das die Partner im Level 2 und die Spieler in den Levels 4 und 5 angeben, als Grundlage für die Einteilung.

5.3 Maximum Effort Rule – Maximale Leistungstoleranz

Die Athleten sind gefordert, sich in ihrer Aktivität zu verbessern. Steigerungen in der Leistung zwischen Vorrunde (oder Meldeleistung) und Final sind erwünscht.

Die Athleten sind jedoch verpflichtet, bereits in der Divisioning-Runde ihre bestmögliche Leistung zu zeigen. Nur so können sie in den ihrer wahren Leistung und entsprechend richtigen Final eingeteilt werden. Die Leistungssteigerung ist zwar erwünscht und möglich, doch darf sie nicht mehr als folgende Werte betragen:

- 15% in den Level 2 bis 5
- 20% in allen Low Level Ability-Disziplinen (Level 1)

Ist die Leistungszunahme grösser, widerspricht dies der üblicherweise möglichen sportlichen Leistungssteigerung, das heisst der Athlet wurde der falschen Kategorie zugeteilt. Wird die maximale Leistungstoleranz überschritten, wird der Athlet disqualifiziert (Maximum Effort Rule).

In der Verantwortung stehen der Athlet selber und sein Coach. Sie sind dafür zuständig, dass sowohl bei der Anmeldung wie auch in der Vorrunde realistische Leistungen erfasst werden.

⁴ Der Sport Official ist technischer Leiter eines Anlasses, siehe <http://specialolympics.ch/funktionen/>.



In der Sportart Golf ist es nicht möglich eine genaue Bewertung der Fortschritsstufen zwischen den Vor- und den Schlussrunden zu machen. Um dem entgegenzuwirken, werden die Resultate der Runden gewöhnlich für das Endresultat des Turniers miteinbezogen.

Ausserdem erlaubt das System des Handicaps eine ständige Anpassung des Levels anhand der erreichten Resultate während eines Wettkampfs.

Materielle Hilfen, Sportutensilien oder allfällige Begleitperson von Athleten mit einer Sinnesbeeinträchtigung müssen in der Divisioning-Runde wie im Final gleichermassen eingesetzt und genutzt werden, so dass der ganze Wettkampf unter den gleichen Bedingungen absolviert wird (vgl. Article 1, SOI).

5.4 Die Verantwortung des Coaches

Ist ein Athlet nach Einschätzung seines Coaches in einer nicht seinem potentiellen Leistungsvermögen entsprechenden Final-Serie eingeteilt, liegt es in der Verantwortung des Coaches, die Fehleinteilung der

Jury zu melden. Er hat dies mittels eines „Performance Improvement Form“ zu tun, das im Wettkampfbüro erhältlich ist.

Liegt ein entsprechendes Formular nicht auf, hat der Coach die Fehleinteilung bei der Bekanntgabe der Final-Einteilung dem Sport Official (also dem Wettkampfverantwortlichen) sofort zu melden.

6 Unified Sport

Special Olympics bietet in vielen Sportarten „Unified Sport“ an – die Idee: Athleten mit und ohne geistige Behinderung nehmen gemeinsam als Team teil. Im Idealfall haben die Sportler mit und ohne Behinderung ähnlichen Fähigkeiten und sind gleich alt.

In der Sportart Golf spielen sich die Versionen der Levels 2 und 3 in der Unified Form ab, gemäss den Prinzipien des „Unified Sport“.

7 Reglement und Umsetzung

Die Verantwortung des Reglements liegt beim Technical Coordinator Golf⁵, in Absprache mit dem Sport Director von Special Olympics Switzerland.

Die Umsetzung des Reglements an einem Meeting obliegt dem jeweiligen Sport Official, dem technischen Leiter.

Bei Abweichungen im Reglement in den verschiedenen Sprachen gilt die italienische Version.

SOSWI wird die Reglemente im Bedarfsfalle veränderten Gegebenheiten anpassen und auf allfällige Entwicklungen reagieren. Es besteht die Möglichkeit, Vorschläge für Regeländerungen einzureichen. In diesem Fall sollen diese per Email an folgende Adresse geschickt werden: sport@specialolympics.ch.

⁵ Der Technical Coordinator ist der Sportartenverantwortliche, siehe <http://specialolympics.ch/funktionen/>.