



## 1. 規則規範

特殊奧林匹克規則規範所有的特奧高爾夫球賽事。作為一項國際性的運動項目，本章所列之規則是以國際高爾夫球總會(International Golf Federation, 簡稱IGF。網頁：[www.igfgolf.org](http://www.igfgolf.org))的規則為依據。若規則與特奧通則及高爾夫球規則發生衝突時，應以特殊奧林匹克運動規則作依據。而有關視障人士及輪椅使用者的高爾夫球規則說明，可參考皇家古老高爾夫俱樂部(R&A)或美國高爾夫協會(USGA)的網頁。

請參閱特殊奧林匹克 Article 1，以瞭解更多有關行為守則、培訓標準、醫護和安全要求、分組測試、獎勵、提高到更高競爭水平的條件，以及融合運動。

## 2. 比賽項目

有關項目為不同能力的運動員提供比賽機會。成員組織可自行訂定賽事規章及所提供的比賽項目。教練可因應運動員的能力及興趣，選擇合適的項目加以培訓。

下列項目為特殊奧林匹克的正式項目。

- 2.1 一級 - 個人技術比賽
- 2.2 二級 - 融合交替擊球團隊賽(9洞)
- 2.3 三級 - 融合交替擊球團隊賽(18洞)
- 2.4 四級 - 個人比桿賽(9洞)
- 2.5 五級 - 個人比桿賽(18洞)

## 3. 一般規則及調整

### 3.1 資格

- 3.1.1 必須根據以下資格作比賽的級別晉升。
- 3.1.2 運動員或融合作伙伴必須於個人技術賽取得總分最少60分，才能參與二至五級賽項。此外，在六項技術測試項目中，其中四項需達10分或以上，木桿或鐵桿擊球必須在該四項中。而其餘兩項不足10分的測試項目則不得少於5分。如運動員個人技術賽得分達100分(減去沙坑擊球)，建議他們參加二級賽項。

### 3.1.3 所需平均值(桿數)

- 3.1.3.1 當考慮晉升級別時，運動員需於訓練時達到以下平均分數：
  - 3.1.3.1.1 二級至三級 = 平均120分/桿或以下(團隊分數)
  - 3.1.3.1.2 二級至四級 = 平均70分/桿或以下(只計運動員)
  - 3.1.3.1.3 三級至四級 = 平均70分/桿或以下(只計運動員)
  - 3.1.3.1.4 三級至五級 = 平均120分/桿(只計運動員)或以下
  - 3.1.3.1.5 四級至五級 = 平均120分/桿(只計運動員)或以下



- 3.1.4 最高平均值(桿數)
  - 3.1.4.1 以下各級別的最高平均分數會於各正式比賽中執行，如分數未達到以下水平將被取消資格：
    - 3.1.4.1.1 二級 - 平均70分/桿或以下(9洞)
    - 3.1.4.1.2 三級 - 平均120分/桿或以下(18洞)
    - 3.1.4.1.3 四級 - 平均70分/桿或以下(9洞)
    - 3.1.4.1.4 五級 - 平均120分/桿或以下(18洞)
  - 3.1.4.2 如比賽需要提交記分卡以作晉升運動員/團隊或證明最高平均桿數之考慮，於小型球場或3桿洞場地的記分卡將不獲計算。
- 3.2 球車
  - 3.2.1 使用電動高爾夫球車與否由賽會決定。
  - 3.2.2 運動員必須能徒步完成所參與之比賽項目。運動員必須於截止報名前向賽會出示醫生證明信，方可獲考慮於比賽期間使用電動高爾夫球車。
- 3.3 進度延誤
  - 3.3.1 為免比賽進度延誤，賽會可按規則33-1(Rule33-1)，設定比賽進度指引，例如完成指定場次、每一洞或每一桿的時限。
- 3.4 服飾
  - 3.4.1 賽會可按不同級別賽項，要求運動員穿著合適的高爾夫球服裝。
- 3.5 球僮
  - 3.5.1 強烈建議參加四級及五級賽項的運動員於比賽中自攜球僮。
  - 3.5.2 根據美國高爾夫協會(USGA)，球僮的定義為：「能根據規則協助球員，包括於比賽期間攜帶或處理球桿及球袋的助理人員。」
  - 3.5.3 如運動員選擇不攜帶球僮，賽會沒有責任提供。
  - 3.5.4 教練於比賽時可充當球僮的角色，但教練須放棄於比賽期間教練享有之權利(如提出上訴之權利)。
  - 3.5.5 球僮不適用於二級賽項，因融合作伙伴可假定為提供建議予運動員的角色。包括球桿選用、場地分析、保管記分卡及禮儀提點。
- 3.6 用具
  - 每個球員需預備個人用具，包括：
    - 3.6.1 一套球桿 (不多於14支)
    - 3.6.2 一個球袋
    - 3.6.3 高爾夫球
    - 3.6.4 發球座
    - 3.6.5 草皮修復工具 (只適用於二級或以上賽項)
    - 3.6.6 球標 (只適用於二級或以上賽項)



## 4. 一級 - 個人技術賽

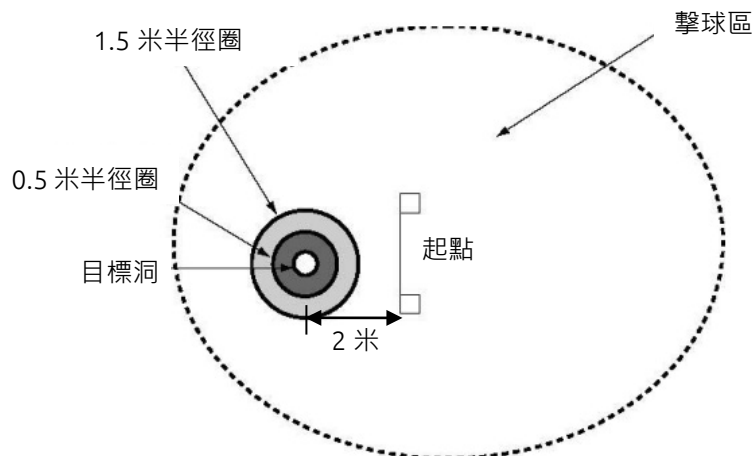
### 4.1 目的

4.1.1 個人技術賽的目的為讓運動員有機會在高爾夫球基礎技術上進行培訓及比試。能掌握此技術對運動員晉升二至五級賽項前十分重要。一級賽項最高總得分為140分(如包括沙坑擊球)。

### 4.2 注意事項

4.2.1 進行以下各項技術賽事時：短推擊、長推擊、短切球、劈起擊球、沙坑擊球，運動員各有五次機會，當運動員試推桿及令球移動後，於下一次推桿/揮桿前須移走高爾夫球，以免受影響。

### 4.3 短推擊 (滿分為20分)



#### 4.3.1 目的

4.3.1.1 評估運動員短距離推擊球的能力。

#### 4.3.2 用具

4.3.2.1 正確標有目標洞的標準果嶺；

4.3.2.2 5個高爾夫球；

4.3.2.3 粉筆(用於畫出目標圈)。

#### 4.3.3 說明

4.3.3.1 選擇一個目標洞，並以該洞為圓心畫兩個圈。第一個圈的半徑為0.5米，第二個圈的半徑為1.5米；

4.3.3.2 運動員在一個距離球洞2米，明確標出的擊球點上進行擊球，共有五次試推擊球機會；

4.3.3.3 短推擊賽事應在盡可能平坦的果嶺上進行。

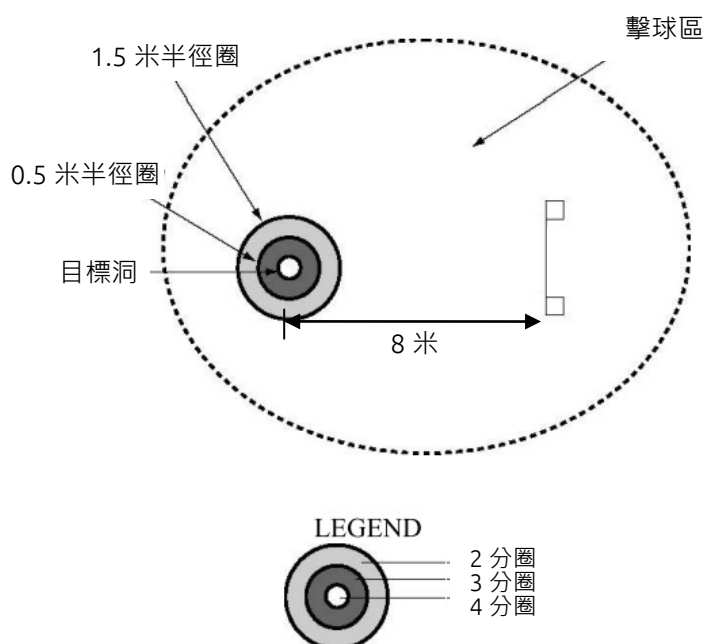
#### 4.3.4 計分

4.3.4.1 運動員共有五次試推機會從一條距離球洞2米(6.56呎)的線上將球推向目標洞，根據球停下的位置計分；



- 4.3.4.2 運動員擊中球得1分 (揮桿但未擊中球算一次擊球，得0分)；
- 4.3.4.3 如球停在1.5米(4.92呎)圈內或圈上，得1分；
- 4.3.4.4 如球停在0.5米(1.64呎)圈內或圈上，得2分；
- 4.3.4.5 如球進洞，得3分，即每次擊球滿分為4分；
- 4.3.4.6 短推擊比賽的得分為五次試推擊球的總分。

#### 4.4 長推擊 (滿分為20分)



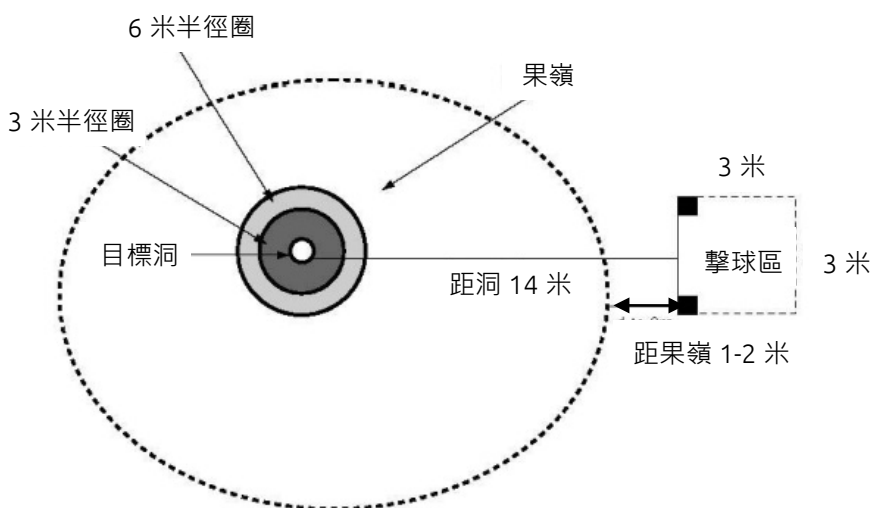
- 4.4.1 目的
  - 4.4.1.1 評估運動員長距離推擊球的能力。
- 4.4.2 用具
  - 4.4.2.1 正確標有目標洞的標準果嶺；
  - 4.4.2.2 5個高爾夫球；
  - 4.4.2.3 粉筆(用於畫出目標圈)。
- 4.4.3 說明
  - 4.4.3.1 選擇一個目標洞，並以該洞為圓心畫兩個圈。第一個圈的半徑為0.5米，第二個圈的半徑為1.5米；
  - 4.4.3.2 運動員在一個距離球洞8米，明確標出的擊球點上進行擊球，共有五次試推擊球機會；
  - 4.4.3.3 長推擊賽事應在盡可能平坦的果嶺上進行。(註：建議採用上坡位推擊。)



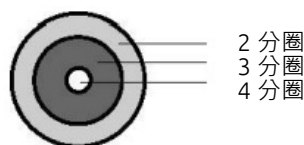
#### 4.4.4 計分

- 4.4.4.1 運動員共有五次試推機會從一條距離球洞8米的線上將球推向洞，根據球停下的位置計分；
- 4.4.4.2 運動員擊中球得1分 (揮桿但未擊中球算一次擊球，得0分)；
- 4.4.4.3 如球停在1.5米圈內或圈上，得1分；
- 4.4.4.4 如球停在0.5米圈內或圈上，得2分；
- 4.4.4.5 如球進洞，得3分，即每次擊球滿分為4分；
- 4.4.4.6 長推擊比賽的得分為五次試推擊球的總分。

#### 4.5 短切球 (滿分為20分)



圖例



#### 4.5.1 目的

- 4.5.1.1 評估運動員距洞14米遠的短切球能力。這項技術不允許使用木桿和推桿。

#### 4.5.2 用具

- 4.5.2.1 根據參加人數預備合適數量的高爾夫球(建議每個球員預備5個球，可省去撿球時間)；
- 4.5.2.2 一面有明顯目標旗幟及洞口的果嶺。



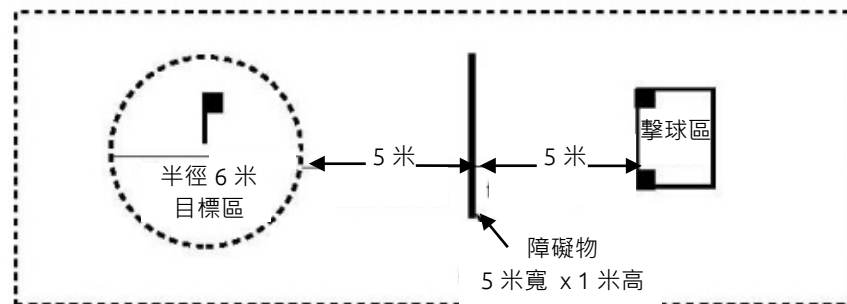
#### 4.5.3 說明

- 4.5.3.1 切球區為一個離目標洞14米，3米乘3米的正方形擊球區。切球區應距離果嶺邊緣2米；
- 4.5.3.2 以洞為圓心畫兩個半徑分別為3米和6米的圓圈；
- 4.5.3.3 一個3米乘3米的正方形擊球區須以粉筆或標記物安全畫出；
- 4.5.3.4 指示運動員以切球的方式將球擊向目標洞，使球盡可能接近洞。

#### 4.5.4 計分

- 4.5.4.1 運動員共有五次擊球機會從一條距離目標洞14米的線上將球推向洞，根據球停下的位置計分；
- 4.5.4.2 運動員擊中球得1分 (揮桿但未擊中球算一次擊球，得0分)；
- 4.5.4.3 如球停在6米(19.68呎)圈內或圈上，得1分；
- 4.5.4.4 如球停在3米(9.84呎)圈內或圈上，得2分；
- 4.5.4.5 如球進洞，得3分，即每次擊球滿分為4分；
- 4.5.4.6 短切球比賽的得分為五次擊球的總分。

#### 4.6 劈起擊球 (滿分為20分)



#### 4.6.1 目的

- 4.6.1.1 評估運動員以劈起擊球方式，使球騰起並沿正確的方向飛向指定圓形目標區的能力。

#### 4.6.2 用具

- 4.6.2.1 根據參加人數預備合適數量的高爾夫球(建議每個球員預備5個球，可省去撿球時間)；
- 4.6.2.2 一個以顏料、粉筆或雪糕筒畫出的擊球區；
- 4.6.2.3 在比賽區域撿球時使用的高爾夫球袋或球筒；
- 4.6.2.4 一面目標旗幟，擊球墊或人造擊球表面；
- 4.6.2.5 一段高1米(3.28呎)及寬5米(16.40呎)的橫幅、標記、網或障礙物。兩根2米(6.56呎)高，用作掛橫幅、標記、網或障礙物的支柱。



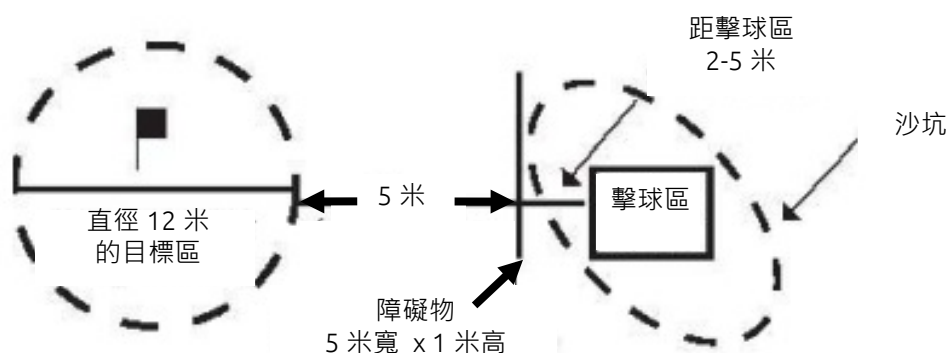
#### 4.6.3 說明

- 4.6.3.1 目標區為一個半徑6米(19.68呎)的圓圈；
- 4.6.3.2 從擊球區到1米(3.28呎)高的障礙物的距離為5米(16.40呎)；
- 4.6.3.3 從1米(3.28呎)高的障礙物到目標區的距離為5米(16.40呎)；
- 4.6.3.4 運動員共有五次擊球機會。指示運動員用劈起擊球方式使球越過障礙物飛向指定的目標區；
- 4.6.3.5 註：此項技術比賽區域應處於一個有限制的區域，如高爾夫球練習場，以造成最安全的比賽環境。如於較空曠的地方進行，比賽區域應用繩圍起來，並清楚地標明工作人員、觀眾和運動員的活動範圍。

#### 4.6.4 計分

- 4.6.4.1 運動員共有五次將球擊向目標的機會，根據球的落點計分；
- 4.6.4.2 運動員擊中球得1分 (揮桿但未擊中球算一次擊球，得0分)；
- 4.6.4.3 如球從兩根支柱之間越過障礙物，得1分；
- 4.6.4.4 如球落在目標區的6米圓圈內後滾出，或球落在目標區的12米圓圈外但滾入，得1分；
- 4.6.4.5 如球的落點和最後停下位置均在直徑6米的目標區內，再得1分，即每次擊球滿分為4分；
- 4.6.4.6 劈起擊球比賽的得分為五次擊球的總分。

#### 4.7 沙坑擊球 (滿分為20分)



#### 4.7.1 非強制技術

- 4.7.1.1 此項技術比賽非強制性，各成員組織可考慮其一級賽事是否包括此項技術。

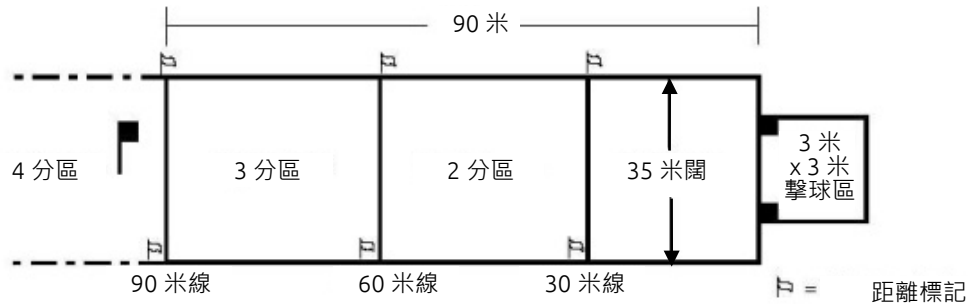


- 4.7.2 目的
  - 4.7.2.1 評估運動員從沙坑中將球擊到空中並沿正確方向飛向指定圓形目標區的能力。
- 4.7.3 用具
  - 4.7.3.1 根據參加人數預備合適數量的高爾夫球(建議每個球員預備5個球，可省去撿球時間)；
  - 4.7.3.2 擊球區是沙坑或以沙、顏料或粉筆、標記而成的人造沙坑；
  - 4.7.3.3 在比賽區域撿球時使用的高爾夫球包或球筒；
  - 4.7.3.4 一面目標旗幟，擊球墊或覆蓋著沙子的人造擊球表面，在沙坑上以顏料、粉筆或圓形飛碟指示的擊球位置；
  - 4.7.3.5 沙坑的邊緣(沙坑面)應至少有1米高及5米寬。如果達不到這個呎吋，應豎起一條橫幅、網或障礙物，使從沙坑擊球區打出的球必須達到1米的高度。橫幅、標記、網或障礙物可以掛在兩根2米高的支柱上。還可利用支柱在沙坑面上標出5米寬度，用於計分。
- 4.7.4 說明
  - 4.7.4.1 目標區為一個半徑6米的圓圈；
  - 4.7.4.2 從沙坑中的擊球區到1米高的障礙物或沙坑面的距離為5米；
  - 4.7.4.3 從1米高的障礙物或沙坑面到目標區的距離為5米；
  - 4.7.4.4 運動員共有五次擊球機會。指示運動員用劈起擊球方式將球擊出沙地並飛向指定的目標區；
  - 4.7.4.5 註：此項技術比賽區域應處於一個有限制的區域，如高爾夫球練習場，以造成最安全的比賽環境。如於較空曠的地方進行，比賽區域應用繩圍起來，並清楚地標明工作人員、觀眾和運動員的活動範圍。
- 4.7.5 計分
  - 4.7.5.1 運動員共有五次擊球機會，根據球的落點計分；
  - 4.7.5.2 運動員擊中球得1分 (揮桿但未擊中球算一次擊球，或球桿接觸沙面，得0分)；
  - 4.7.5.3 如球從兩根支柱之間越過障礙物或沙坑面，得1分；
  - 4.7.5.4 如球落在目標區的12米圓圈內後滾出，或球落在目標區的12米圓圈外但滾入，得1分；
  - 4.7.5.5 如球的落點和最後停下位置均在目標區內，再得1分，即每次擊球滿分為4分；
  - 4.7.5.6 沙坑擊球比賽的得分為五次擊球的總分。





#### 4.8 鐵桿擊球 (滿分為20分)



##### 4.8.1 目的

4.8.1.1 評估運動員在一個設定的擊球區內鐵桿擊球的能力。

##### 4.8.2 用具

4.8.2.1 根據參加人數預備合適數量的高爾夫球(建議每個球員預備5個球，可省去撿球時間)；

4.8.2.2 一個以顏料、粉筆或雪糕筒畫出的擊球區和邊界線(可用1/2吋(1.27cm)粗的繩索來標記邊界線，使邊界更明顯)；

4.8.2.3 擊球墊或地毯、球座、頭盔、供記分員站的安全區，以及用於撿球的高爾夫球袋或球筒(如有需要)；

4.8.2.4 一面目標旗幟，和用來識別距離定位的八個雪糕筒或其他顯眼的標記物；

4.8.2.5 運動員可使用鐵桿或混合桿擊球，但該混合桿不能於木桿擊球項目中同時使用。

##### 4.8.3 說明

4.8.3.1 運動員可以選擇將球放在球座、擊球墊或地面上擊球。指示運動員在擊球區內，從發球區將球擊向目標旗幟，使球超越90米，並保持在邊界線內。

##### 4.8.4 計分

4.8.4.1 運動員共有五次擊球機會，根據球停下的位置計分；

4.8.4.2 運動員擊中球得1分(揮桿但未擊中球算一次擊球，得0分)；

4.8.4.3 如果球停在30米線和60米線之間，並且在兩條相距35米的邊界線內，得1分，即共2分；

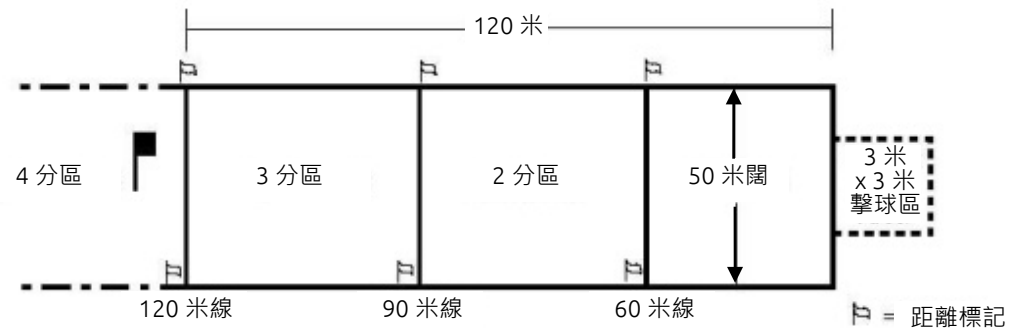
4.8.4.4 如果球停在60米線和90米線之間，並且在兩條相距35米的邊界線內，得2分，即共3分；

4.8.4.5 如果球停在超過90米線的地方，並且在兩條相距35米的邊界線內，得3分，即共滿分4分；

4.8.4.6 鐵桿擊球比賽的得分為五次擊球的總分。



#### 4.9 木桿擊球 (滿分為20分)



##### 4.9.1 目的

4.9.1.1 評估運動員在一個設定的擊球區內木桿擊球的能力。

##### 4.9.2 用具

- 4.9.2.1 根據參加人數預備合適數量的高爾夫球(建議每個球員預備5個球，可省去撿球時間)；
- 4.9.2.2 一個以顏料、粉筆或雪糕筒畫出的擊球區和邊界線(可用1/2吋(1.27cm)粗的繩索來標記邊界線，使邊界更明顯)；
- 4.9.2.3 擊球墊或地毯、球座、頭盔、記分員站的安全區，以及用於撿球的高爾夫球袋或球筒(如有需要)；
- 4.9.2.4 一面目標旗幟，和用來識別距離定位的8個雪糕筒或其他顯眼的標記物；
- 4.9.2.5 運動員可使用木桿或混合桿擊球，但該混合桿不能於鐵桿擊球項目中同時使用。

##### 4.9.3 說明

4.9.3.1 運動員可以選擇將球放在球座、擊球墊或地面上擊球。指示運動員在擊球區內，從發球區將球擊向目標旗幟，使球超越120米，並保持在邊界線內。

##### 4.9.4 計分

- 4.9.4.1 運動員共有五次擊球機會，根據球停下的位置計分；
- 4.9.4.2 運動員擊中球得1分 (揮桿但未擊中球算一次擊球，得0分)；
- 4.9.4.3 如果球停在60米線和90米線之間，並且在兩條相距50米的邊界線內，得1分，即共2分；
- 4.9.4.4 如果球停在90米線和120米線之間，並且在兩條相距50米的邊界線內，得2分，即共3分；



- 4.9.4.5 如果球停在超過120米線的地方，並且在兩條相距50米的邊線內，得3分，即共滿分4分；
- 4.9.4.6 木桿擊球比賽的得分為五次擊球的總分。

## 5. 二級 - 融合交替擊球團隊賽 (9洞)

### 5.1 團隊的定義

- 5.1.1 團隊由一名智障運動員和一名非智障人士(融合作伙伴)組成。

### 5.2 級別的目的

- 5.2.1 此級別的比賽讓已對高爾夫球有初階認識的運動員有機會從個人技術級別過渡到完整的個人比桿賽，並在技術和知識比運動員高的伙伴指導下取得進步。因此，此級別的其中一個比賽目的有別於隊友能力水準要相近的傳統融合運動模式。融合作伙伴將擔任教練及指導者的角色，讓運動員可於高爾夫球場上變得自足；
- 5.2.2 對較有經驗的特奧高爾夫球運動員，此級別的比賽亦可讓對此運動有相近能力的運動員及融合作伙伴參加。此情況會更接近隊友能力水平要相近的傳統融合運動模式。如運動員有能力單獨參與四級賽項，仍可選擇繼續參與二級賽項。

### 5.3 比賽形式

- 5.3.1 比賽採用高爾夫球規則中第29條「四人兩球賽」(Foursome rule)規定的形式 - 球員從發球區開始輪流發球，然後輪流擊球，直到球進洞。
- 5.3.2 例如：如隊中的球員A(運動員)從單數洞開始發球區，球員B(融合作伙伴)則從雙數洞開始發球。一個洞只用一個球。

### 5.4 計分

- 5.4.1 當在各個洞上開始擊球時，運動員及融合作伙伴應交替擊球直到球進洞或打完10桿；(註：揮桿但未擊中球算一桿。)
- 5.4.2 如果擊滿10桿後球還沒有進洞，該隊的分數為10x，然後打下一洞；
- 5.4.3 記分 - 運動員應學習如何使用記分卡，並盡可能於比賽中給予運動員機會，充當記分員為對手記錄分數。賽會也可以指定一名義工或伙伴來充當記分員。一隊中的兩名球員均有責任核實該隊的分數，而其中一名球員(建議為特奧運動員)須於記分卡上簽名。

### 5.5 平局

- 5.5.1 並列第一的平局應按以下方式來決定：
  - 5.5.1.1 在並列第一的平局情況下，得10x分次數最少的一隊為勝；



- 5.5.1.2 如果沒有延長賽，建議採用比較記分卡的方式。記分卡的比較方式有很多種，可參考 USGA 和 R&A 的高爾夫球規則中「附屬規則 - C 部分：如何決定平局」。請注意，破平局的方式應在比賽章程中註明；
- 5.5.2 所有其他平局都不再決勝負，平局的雙方均獲得同樣的獎項。
- 5.6 規定輪次
  - 5.6.1 規定每輪次為9洞；
  - 5.6.2 賽會可決定在經過一輪、兩輪、三輪或四輪的爭奪後產生冠軍。
- 5.7 場地的選擇
  - 5.7.1 由賽會決定比賽場地；
  - 5.7.2 賽會應考慮場地的難度及其對比賽產生的影響。
- 5.8 球場設置
  - 5.8.1 由賽會決定高爾夫球場的佈置。建議賽會根據以下指引，為特奧運動員在每個洞上提供不同的發球區：
    - 5.8.1.1 避免讓球員須要徒步行走至超過47米(50碼)的障礙區進行擊球；
    - 5.8.1.2 設置球洞時，距離不超過：
      - 5.8.1.2.1 標準 3 桿洞：137 米(150 碼)
      - 5.8.1.2.2 標準 4 桿洞：320 米(350 碼)
      - 5.8.1.2.3 標準 5 桿洞：434 米(475 碼)
  - 5.8.2 如發球區或球洞相距的設置與上述建議不同，賽會有權決定比賽的發球位置，讓比賽可在最公平及富挑戰性的情況下讓所有球員得到最佳體驗。
- 5.9 報名及分組
  - 5.9.1 各隊在報名時應提交最近六次該項目的比賽得分；
    - 5.9.1.1 對於本地/區域賽事，特別是在高爾夫賽季初期，賽會可以確定報名所需的最低記分卡數量；
    - 5.9.1.2 對於國家，區域及世界級賽事，其最少報名所需的記分卡數量為6張。
  - 5.9.2 應在得分旁邊註明各得分球場上每個洞的標準桿數、場地及坡度難度值；
  - 5.9.3 所有得分都必須經由高爾夫球教練、球會秘書或高爾夫協會會長簽字確認；
  - 5.9.4 在不設分組測試的情況下，賽會可根據各隊所提交之分數為比賽進行分組；
  - 5.9.5 在進行分組測試的情況下，賽會有權根據已獲得的資訊確定最終分組。

## 6. 三級 - 融合交替擊球團隊賽 (18洞)

- 6.1 團隊的定義
  - 6.1.1 團隊由一名智障運動員和一名非智障人士(融合伙伴)組成。



## 6.2 級別的目的

- 6.2.1 此級別的比赛能讓對高爾夫球有基礎至中等認識的運動員能有機會從二級賽項過渡到三級賽項，並在球技和知識比運動員高的伙伴指導下取得進步。因此，此級別的其中一個比賽目的有別於隊友能力要相近的傳統融合運動模式；
- 6.2.2 對較有經驗的特奧高爾夫球運動員，此級別的比赛亦可讓對此運動有相近能力的運動員及融伙伴參加。此情況會更接近隊友能力水準要相近的傳統融合運動模式。如運動員有能力單獨參與四或五級賽項，仍可選擇繼續參與三級賽項；
- 6.2.3 此級別賽項能提供多一個賽項的選擇予已有能力應付四級賽項的運動員；
- 6.2.4 運動員應具獨立比賽的能力。

## 6.3 比賽形式

- 6.3.1 比賽採用高爾夫球規則中第29條「四人兩球賽」(Foursome rule)規定的形式 - 球員從發球區開始輪流發球，然後輪流擊球，直到球進洞。例如：如隊中的球員A(運動員)從單數洞開始發球區，球員B(融伙伴)則從雙數洞開始發球。一個洞只用一個球。

## 6.4 計分

- 6.4.1 當球賽開始後，運動員及融伙伴應交替擊球直到球進洞或打完10桿；
- 6.4.2 如果擊滿10桿後球還沒有進洞，該隊的分數為10x，然後打下一洞；
- 6.4.3 記分 - 運動員應學習如何使用記分卡，並盡可能於比賽中給予運動員機會，充當記分員為對手記錄分數。賽會也可以指定一名義工或伙伴來充當記分員。一隊中的兩名球員均有責任核實該隊的得分及於記分卡上簽名。

## 6.5 平局

- 6.5.1 並列第一的平局應按以下方式來決定：
  - 6.5.1.1 在並列第一的平局情況下，得10x分次數最少的一隊為勝；
  - 6.5.1.2 如果沒有延長賽，建議採用比較記分卡的方式。記分卡的比較方式有很多種，可參考 USGA 和 R&A 的高爾夫球規則中「附屬規則 - C部分：如何決定平局」。請注意，破平局的方式應在比賽章程中註明；
- 6.5.2 所有其他平局都不再決勝負，平局的雙方均獲得同樣的獎項。

## 6.6 規定輪次

- 6.6.1 規定每輪次為18洞；
- 6.6.2 賽會可決定在經過一輪、兩輪、三輪或四輪的爭奪後產生冠軍。

## 6.7 場地的選擇

- 6.7.1 由賽會決定比賽場地；
- 6.7.2 賽會應考慮場地的難度及其對比賽產生的影響。



## 6.8 球場設置

6.8.1 由賽會決定高爾夫球場的佈置。建議賽會提供合適的發球區，最好利用已有的並能為場上球員帶來挑戰的發球區，既符合場地的設計意圖，同時又須考慮以下條件：

6.8.1.1 避免讓球員須要徒步行走至超過140米(150碼)的障礙區進行擊球；

6.8.1.2 設置球洞時，距離不超過：

6.8.1.2.1 標準3桿洞：160米(175碼)

6.8.1.2.2 標準4桿洞：366米(400碼)

6.8.1.2.3 標準5桿洞：480米(525碼)

6.8.2 如發球區或球洞相距的設置與上述建議不同，賽會有權決定比賽的發球位置，讓比賽可在最公平及富挑戰性的情況下讓所有球員得到最佳體驗。

## 6.9 報名及分組

6.9.1 各隊在報名時應提交最近六次18洞的得分；

6.9.1.1 應在得分旁邊註明各得分球場上每個洞的標準桿數、場地及坡度難度值；

6.9.1.2 所有得分都必須經由高爾夫球教練、球會秘書或高爾夫協會會長簽字確認；

6.9.1.3 對於本地/區域賽事，特別是在高爾夫賽季初期，賽會可以確定報名所需的最低記分卡數量；

6.9.1.4 對於國家、區域及世界級賽事，其最少報名所需的記分卡數量為6張。

6.9.2 在不設分組測試的情況下，賽會可根據各隊所提交之分數為比賽進行分組；

6.9.3 在進行分組測試的情況下，賽會有權根據已獲得的資訊確定最終分組。

## 7. 四級 - 個人比桿賽 (9洞)

### 7.1 級別的目的

7.1.1 此級別比賽的目的在於滿足特奧高爾夫球運動員單獨參與一輪9洞的比賽；

7.1.2 當運動員應具獨立比賽的能力，強烈建議運動員於比賽期間自攜個人球僮。

### 7.2 比賽形式

7.2.1 比賽形式為比桿賽

### 7.3 計分

7.3.1 如果擊滿10桿後球還沒有進洞，該運動員的分數為10x，然後打下一洞；

7.3.2 記分 - 運動員應學習如何使用記分卡，並盡可能於比賽中給予運動員機會，充當記分員為對手記錄分數。賽會也可以指定一名義工或伙伴來充當記分員。運動員有責任核實自己的得分及於記分卡上簽名。



#### 7.4 平局

7.4.1 並列第一的平局應按以下方式來決定：

7.4.1.1 在並列第一的平局情況下，得10x分次數最少的運動員為勝；

7.4.1.2 如果沒有延長賽，建議採用比較記分卡的方式。記分卡的比較方式有很多種，可參考 USGA 和 R&A 的高爾夫球規則中「附屬規則 - C部分：如何決定平局」。請注意，破平局的方式應在比賽章程中註明；

7.4.2 所有其他平局都不再決勝負，平局的雙方均獲得同樣的獎項。

#### 7.5 規定輪次

7.5.1 規定每輪次為9洞；

7.5.2 賽會可決定在經過一輪、兩輪、三輪或四輪的爭奪後產生冠軍。

#### 7.6 場地的選擇

7.6.1 由賽會決定比賽場地；

7.6.2 賽會應考慮場地的難度及其對比賽產生的影響。

#### 7.7 球場設置

7.7.1 由賽會決定高爾夫球場的佈置。

7.7.2 建議賽會根據以下指引，為特奧運動員在每個洞上提供不同的發球區：

7.7.2.1 避免讓運動員須要徒步行走至超過47米(50碼)的障礙區進行擊球；

7.7.2.2 如現有發球區不超過下列距離，建議使用：

7.7.2.2.1 標準3桿洞：137米(150碼)

7.7.2.2.2 標準4桿洞：320米(350碼)

7.7.2.2.3 標準5桿洞：434米(475碼)

7.7.3 如發球區或球洞相距的設置與上述建議不同，賽會有權決定比賽的發球位置，讓比賽可在最公平及富挑戰性的情況下讓所有運動員得到最佳體驗。

#### 7.8 報名及分組

7.8.1 各運動員在報名時應提交差點記錄證明或最近六次於9洞上的得分；

7.8.1.1 對於本地/區域賽事，特別是在高爾夫賽季初期，賽會可以確定報名所需的最低記分卡數量；

7.8.1.2 對於國家、區域及世界級賽事，其最少報名所需的記分卡數量為6張。

7.8.2 應在得分旁邊註明各得分球場上每個洞的標準桿數、場地及坡度難度值；

7.8.3 所有得分都必須經由高爾夫球教練、球會秘書或高爾夫協會會長簽字確認；

7.8.4 在不設分組測試的情況下，賽會可根據各運動員所提交之分數為比賽進行分組；



7.8.5 在進行分組測試的情況下，賽會有權根據已獲得的資訊確定最終分組。

## 8. 五級 - 個人比桿賽 (18洞)

### 8.1 級別的目的

8.1.1 此級別比賽能滿足能力高的特奧高爾夫球運動員單獨參與18洞的比賽；

8.1.2 此級別比賽將採用標準或稍有調整的高爾夫球場，為參加者帶來挑戰；

8.1.3 當運動員擁有獨立比賽的能力，強烈建議於比賽期間自攜球僮。

### 8.2 比賽形式

8.2.1 比賽形式為比桿賽

### 8.3 計分

8.3.1 如果擊滿10桿後球還沒有進洞，該運動員的分數為10x，然後打下一洞；

8.3.2 記分 - 運動員應學習如何使用記分卡，並盡可能於比賽中給予運動員機會，充當記分員為對手記錄分數。賽會也可以指定一名義工或伙伴來充當記分員。運動員有責任核實自己的得分及於記分卡上簽名；

8.3.3 比賽可以差點分數或淨桿數作計分方式。

### 8.4 平局

8.4.1 並列第一的平局應按以下方式來決定：

8.4.1.1 在並列第一的平局情況下，得10x分次數最少的運動員為勝；

8.4.1.2 如果沒有延長賽，建議採用比較記分卡的方式。記分卡的比較方式有很多種，可參考 USGA 和 R&A 的高爾夫球規則中「附屬規則 - C部分：如何決定平局」。請注意，破平局的方式應在比賽章程中註明；

8.4.2 所有其他平局都不再決勝負，平局的雙方均獲得同樣的獎項。

### 8.5 規定輪次

8.5.1 規定每輪次為18洞；

8.5.2 賽會可決定在經過一輪、兩輪、三輪或四輪的爭奪後產生冠軍。

### 8.6 場地的選擇

8.6.1 由賽會決定比賽場地；

8.6.2 賽會應考慮場地的難度及其對比賽產生的影響。

### 8.7 球場設置

8.7.1 由賽會決定高爾夫球場的佈置。建議賽會根據以下指引，為特奧運動員在每個洞上提供不同的發球區。其他參賽指引如下：

8.7.1.1 避免讓球員須要徒步行走至超過140米(150碼)的障礙區進行擊球；





- 8.7.1.2 如現有發球區不超過下列距離，建議使用：
  - 8.7.1.2.1 標準3桿洞：160米(175碼)
  - 8.7.1.2.2 標準4桿洞：366米(400碼)
  - 8.7.1.2.3 標準5桿洞：480米(525碼)
- 8.7.2 如發球區或球洞相距的設置與上述建議不同，賽會有權決定比賽的發球位置，讓比賽可在最公平及富挑戰性的情況下讓所有運動員得到最佳體驗。
- 8.8 報名及分組
  - 8.8.1 各運動員在報名時應提交差點記錄證明或最近六次於18洞上的得分；
  - 8.8.2 應在得分旁邊註明各得分球場上每個洞的標準桿數、場地及坡度難度值；
  - 8.8.3 所有得分都必須經由高爾夫球教練、球會秘書或高爾夫協會會長簽字確認；
  - 8.8.4 在不設分組測試的情況下，賽會可根據各運動員所提交之分數為比賽進行分組；
  - 8.8.5 在進行分組測試的情況下，賽會有權根據已獲得的資訊確定最終分組。