



Les Règles du golf modifiées pour les joueurs handicapés

Introduction

Dans le cadre de leur gouvernance du golf via la rédaction et l'interprétation des règles du golf, l'USGA et le R&A ont autorisé ces Règles du golf modifiées à l'usage des joueurs handicapés.

Ces règles modifiées ne s'appliquent que si elles ont été adoptées par le *comité* en charge de la compétition. Elles ne s'appliquent pas automatiquement à toute compétition à laquelle participent des joueurs handicapés.

Il revient à chaque *comité* de décider d'adopter ou non l'une ou l'autre de ces règles modifiées pour ses propres compétitions.

L'objectif de ces règles modifiées est de permettre à un joueur handicapé de jouer de façon équitable avec les joueurs ne présentant pas de handicap, ou ayant le même handicap ou un handicap de type différent. L'USGA et le R&A ont reçu un apport précieux de la communauté des joueurs handicapés, des organisations pour handicapés et autres sources pour identifier les modifications qui sont équitables et appropriées à tous les égards.

D'un point de vue pratique, les joueurs présentant le même handicap ont souvent les mêmes besoins ou des besoins similaires. Quatre catégories de joueurs ont ainsi été identifiées :

- Joueurs aveugles,
- Joueurs amputés,
- Joueurs utilisant des appareils d'aide à la mobilité, et
- Joueurs ayant un handicap intellectuel.

Ces modifications autorisées adaptent les Règles du golf pour ces catégories de handicap.

Tous les termes en *italique* sont définis aux Règles du golf, et tous les numéros de règles font référence aux Règles du golf.



Règle modifiée 1 - Pour les joueurs aveugles

Objet de la règle modifiée :

Dans le cas d'un joueur aveugle, la règle modifiée 1 fournit des recommandations pour permettre au joueur de recevoir une aide à la fois d'un assistant et d'un cadet et pour permettre au joueur de bénéficier d'une exception limitée quant aux interdictions de toucher le sable avec un bâton dans une fosse de sable.

Le *comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs aveugles :

1.1 Un joueur peut recevoir l'aide d'un assistant

Un joueur aveugle peut recevoir l'aide d'un assistant :

- Pour *prendre position*,
- Pour s'aligner avant le *coup*, et
- En demandant et en recevant un *conseil*.

Un assistant a le même statut selon les règles qu'un *cadet* (voir la règle 10.3), mais avec les restrictions détaillées à la règle modifiée 1.4.

Pour l'application de la règle 10.2a, un joueur peut, en même temps, demander et recevoir des *conseils* tant de l'assistant que du *cadet*.

1.2 Un joueur ne peut avoir qu'un assistant à la fois

Un joueur aveugle ne peut avoir qu'un assistant à la fois.

Si un joueur a plus d'un assistant à la fois, il encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où cette infraction est survenue, tout comme il est prévu à la règle 10.3a(1).

1.3 Modification de la règle 10.2b(4) (Restrictions quant au cadet se tenant derrière le joueur)

La règle 10.2b(4) est modifiée pour qu'il n'y ait pas de pénalité si l'assistant ou le *cadet* est positionné délibérément sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière la balle en tout temps avant ou pendant le *coup* du joueur, en autant que l'assistant ou le *cadet* n'aide pas le joueur à effectuer le *coup*.



Cependant, ceci ne modifie pas la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à prendre position).

1.4 Modification de la règle 10.3 (Cadets)

L'assistant d'un joueur aveugle peut aussi agir comme *cadet* du joueur, mais il n'est pas tenu de le faire.

Le joueur peut avoir à la fois un assistant et un *cadet*, auquel cas :

- L'assistant ne doit pas transporter ou s'occuper des bâtons du joueur **sauf** pour aider le joueur à *prendre position* ou à s'aligner avant d'effectuer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie tel que prévu à la définition de *cadet*. **Cependant**, ceci ne modifie pas la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à prendre position).
- Si cet assistant transporte ou s'occupe des bâtons du joueur en infraction à cette règle, le joueur a deux *cadets* à la fois et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue (voir la règle 10.3a(1)).

1.5 Modification de la règle 12.2b(1) (Quand toucher au sable entraîne une pénalité)

Avant d'effectuer un *coup* sur sa balle dans une *fosse de sable*, un joueur aveugle peut, sans pénalité, toucher au sable dans la *fosse de sable* avec son bâton :

- Dans l'espace immédiatement devant ou immédiatement derrière la balle, et
- En effectuant l'élan arrière pour un *coup*.

Mais ce faisant, le joueur ne doit pas *améliorer* la *position de la balle* plus que le ferait l'action de poser légèrement le bâton sur le sable.

Le joueur demeure sujet aux restrictions de la règle 12.2b(1) quant à toucher délibérément au sable dans la *fosse de sable* pour éprouver l'état du sable ou avec un bâton en effectuant un élan d'entraînement.

1.6 Modification de la règle 14.1b (Qui peut lever une balle)

Lorsque la balle d'un joueur repose sur le *vert*, la règle 14.1b est modifiée de sorte que l'assistant du joueur, en plus de son *cadet*, peut lever la balle sans l'autorisation du joueur.



Règle modifiée 2- Pour les joueurs amputés

Objet de la règle modifiée : Dans le cas d'un joueur qui est amputé, la règle modifiée 2 traite de l'usage de prothèses, d'un coup effectué en ancrant le bâton et de l'autorisation pour toute autre personne de laisser tomber, placer et replacer la balle du joueur.

Le *comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs amputés (ce qui comprend ceux ayant un membre déficient et ceux ayant perdu un membre) :

2.1 Statut des prothèses

L'usage d'un bras artificiel ou d'une jambe artificielle n'est pas une infraction à la règle 4.3a à la condition que le joueur ait une raison médicale de l'utiliser et que le *comité* décide que son usage ne donne pas au joueur un avantage injuste par rapport aux autres joueurs (voir la règle 4.3b). Les joueurs ayant un doute sur l'utilisation d'une prothèse devraient soumettre la question au *comité* aussitôt que possible.

2.2 Modifications de la règle 10.1b (Ancrer le bâton)

Si un *comité* juge qu'un joueur amputé est incapable de tenir un bâton et d'effectuer un élan sans ancrer le bâton à cause de déficiences sur un membre ou de la perte d'un membre, le joueur peut effectuer un *coup* en ancrant le bâton, sans pénalité selon la règle 10.1b.

2.3 Un joueur amputé peut recevoir de l'aide pour laisser tomber, placer et replacer la balle

Parce que certaines limitations physiques peuvent rendre difficile ou impossible pour un joueur amputé de *laisser tomber*, *placer* ou *replacer* sa balle, toutes les règles qui exigent que le joueur *laisse tomber*, *place* ou *replace* une balle sont modifiées de sorte que le joueur peut, sans restriction, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *laisser tomber*, *placer* ou *replacer* la balle du joueur.

Règle modifiée 3- Pour les joueurs utilisant un appareil d'aide à la mobilité

Objet de la règle modifiée :

Dans le cas d'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité, la règle modifiée 3 fournit des recommandations sur la façon dont le joueur peut utiliser un appareil d'aide à la mobilité, comme un fauteuil roulant ou autre appareil sur roues, une canne ou une béquille, pour l'aider à prendre position, à effectuer un coup et autrement dans son jeu.



Le *comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs qui utilisent un appareil d'aide à la mobilité, comme un fauteuil roulant ou autre appareil sur roues, une canne ou des béquilles :

Les règles modifiées 3.1 à 3.10 s'appliquent à tous les appareils d'aide à la mobilité, y compris les fauteuils roulants et autres appareils sur roues.

La règle modifiée 3.11 s'applique uniquement aux appareils sur roues.

3.1 Un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité peut recevoir l'aide d'un assistant ou de toute autre personne

Un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité peut recevoir l'aide d'un assistant ou de toute autre personne, y compris d'un autre joueur, comme suit :

- Lever la balle sur le vert : Lorsque la balle du joueur repose sur le *vert*, la règle 14.1b est modifiée pour que l'assistant du joueur, en plus de son *cadet*, puisse lever la balle du joueur sans son autorisation.
- Laisser tomber, placer et remplacer la balle : Parce que des limitations physiques peuvent faire en sorte qu'il est difficile ou impossible pour un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité de *laisser tomber*, placer ou *remplacer* sa balle, toutes les règles qui exigent que le joueur *laisse tomber*, place ou *remplace* une balle sont modifiées de sorte que le joueur est également autorisé, sans restriction, à donner une autorisation générale à toute autre personne pour *laisser tomber*, placer ou *remplacer* la balle du joueur.
- Positionner le joueur ou l'appareil : Même s'il n'y a pas de modification à la règle 10.2b(5), avant d'effectuer un *coup*, le joueur peut recevoir l'aide physique de toute personne pour l'aider à se positionner ou pour positionner ou déplacer l'appareil d'aide à la mobilité.

3.2 Un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité peut recevoir un conseil d'un assistant

Un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité peut demander et recevoir un *conseil* de son assistant de la même manière qu'un joueur demande et reçoit des conseils de son *cadet* selon la règle 10.2a.

Un assistant a le même statut selon les règles qu'un *cadet* (voir la règle 10.3), mais avec les restrictions détaillées à la règle modifiée 3.9.

Pour l'application de la règle 10.2a, un joueur peut, en même temps, demander et recevoir des *conseils* tant de l'assistant que du *cadet*.



3.3 Un joueur ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois

Un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois.

Si un joueur a plus d'un assistant à la fois, il encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où cette infraction est survenue, tout comme il est prévu à la règle 10.3a(1).

3.4 Modification de la définition de « prendre position »

L'utilisation par un joueur d'un appareil d'aide à la mobilité peut affecter sa *prise de position* dans le cadre de diverses règles, comme pour déterminer l'espace prévu pour sa *prise de position* selon la règle 8.1a et décider s'il y a embarras par une *condition anormale de terrain* selon la règle 16.1.

Pour répondre à cette question, la définition de *prise de position* est modifiée pour signifier « la position des pieds et du corps du joueur et, si un appareil d'aide à la mobilité est utilisé, la position d'un tel appareil dans la préparation et l'exécution d'un *coup* ».

3.5 Application de la règle 4.3 (Utilisation de l'équipement)

La règle 4.3 s'applique à l'utilisation des appareils d'aide à la mobilité :

- Le joueur peut utiliser un appareil d'aide à la mobilité pour l'aider dans son jeu si cela est autorisé en vertu des normes formulées à la règle 4.3b, et
- Le joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité demeure sujet aux restrictions de la règle 4.3a concernant l'utilisation d'un *équipement* de façon anormale.

3.6 Modification de la règle 8.1b(5) pour permettre l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité pour prendre position

Selon la règle 8.1b(5), il n'y a pas de pénalité si le joueur *améliore* les *conditions affectant le coup* en plaçant ses pieds fermement pour *prendre position*, « y compris creuser de façon raisonnable avec les pieds dans le sable ».

Dans le cas d'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité, la règle 8.1b(5) est modifiée de sorte que « creuser de façon raisonnable avec les pieds » comprend :

- Creuser de façon raisonnable avec l'appareil d'aide à la mobilité, ou
- Entreprendre certaines actions raisonnables pour positionner un appareil d'aide à la mobilité en *prenant position* et pour s'empêcher de glisser.



Cependant, cette modification ne permet pas au joueur d'aller au-delà de ces actions en aménageant une *prise de position* pour éviter que l'appareil d'aide à la mobilité glisse durant l'élan, comme en créant un monticule de terre ou de sable contre lequel bloquer l'appareil.

Si le joueur agit ainsi, il encourt la **pénalité générale** pour avoir modifié la surface du sol pour aménager une *prise de position* en infraction à la règle 8.1a(3).

3.7 Modification de la règle 10.1b (Ancrer le bâton)

Lorsqu'un *comité* juge qu'un joueur est incapable de tenir le bâton et d'effectuer un élan sans ancrer le bâton à cause de l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité, le joueur peut effectuer un *coup* en ancrant le bâton, sans pénalité selon la règle 10.1b.

3.8 Modification de la règle 10.1c (Effectuer un coup en chevauchant ou en se plaçant sur la ligne de jeu)

Pour couvrir l'utilisation par un joueur d'un appareil d'aide à la mobilité en *prenant position* pour jouer une balle, la règle 10.1c est modifiée comme suit :

« 10.1c. Effectuer un coup en chevauchant ou en se plaçant sur la ligne de jeu

Le joueur ne doit pas effectuer un *coup* d'une position avec les pieds ou quelque partie d'un appareil d'aide à la mobilité placés délibérément de chaque côté de la *ligne de jeu*, ou avec l'un ou l'autre pied ou quelque partie d'un appareil d'aide à la mobilité touchant délibérément à la *ligne de jeu* ou à une extension de cette ligne derrière la balle.

Pour cette règle seulement, la *ligne de jeu* n'inclut pas une distance raisonnable de chaque côté.

Exception - Il n'y a pas de pénalité si la position du joueur est prise de façon accidentelle ou pour éviter la ligne de jeu d'un autre joueur. »

3.9 Modification de la règle 10.3 (Cadets)

L'assistant d'un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité peut aussi agir comme *cadet* du joueur, mais il n'est pas tenu de le faire.

Le joueur peut avoir à la fois un assistant et un *cadet*, auquel cas :

- L'assistant ne doit pas transporter ou s'occuper des bâtons du joueur **sauf** pour aider le joueur à *prendre position* ou à s'aligner avant d'effectuer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie tel que prévu à la définition de *cadet*. **Cependant**, ceci ne modifie pas la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à prendre position).



- Si cet assistant transporte ou s'occupe des bâtons du joueur en infraction à cette règle, le joueur a deux *cadets* à la fois et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue [voir la règle 10.3a(1)].

3.10 Application de la règle 12.2b(1) quant à l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité pour éprouver l'état du sable dans une fosse de sable

Selon la règle 12.2b(1), un joueur ne doit pas « toucher délibérément au sable dans la *fosse de sable* avec la main, un bâton, un râteau ou un autre objet pour éprouver l'état du sable et obtenir de l'information pour le prochain *coup*. »

Ceci s'applique à l'utilisation d'un appareil d'aide à la mobilité pour éprouver délibérément l'état du sable.

Cependant, le joueur peut toucher au sable avec son appareil d'aide à la mobilité dans tout autre but, sans pénalité.

3.11 Modification de l'option de dégagement latéral pour une balle dans une zone à pénalité marquée rouge et pour une balle injouable dans le cas d'un joueur utilisant un appareil d'aide à la mobilité sur roues

Lorsqu'un joueur qui utilise un appareil d'aide à la mobilité sur roues prend un dégagement latéral pour une balle dans une *zone à pénalité* marquée rouge ou pour une balle injouable, les règles 17.1d(3) et 19.2c sont modifiées pour étendre la dimension de la *zone de dégagement* autorisée à quatre longueurs de bâton plutôt que deux longueurs de bâton.

Règle modifiée 4- Pour les joueurs ayant un handicap intellectuel

Objet de la règle modifiée :

Dans le cas d'un joueur ayant un handicap intellectuel, la règle modifiée 4 fournit des recommandations permettant au joueur de recevoir à la fois l'aide d'un assistant et d'un cadet et de recevoir des conseils de cet assistant.

Le *comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs ayant un handicap intellectuel :

4.1 Aide d'un assistant ou d'un superviseur pour aider le jeu

L'importance de l'aide dont peuvent avoir besoin les joueurs avec un handicap intellectuel sera spécifique à chaque individu et dépendra de la nature du handicap.

Le *comité* peut fournir ou autoriser un assistant ou un superviseur sur le terrain pour aider les joueurs ayant un handicap intellectuel.



- Un assistant est quelqu'un qui aide un joueur ayant un handicap intellectuel dans son jeu et dans l'application des règles :
 - » Un assistant a le même statut selon les règles qu'un *cadet* (voir la règle 10.3), mais avec les restrictions détaillées à la règle modifiée 4.3.
 - » Pour les fins de la règle 10.2a, un joueur peut, en même temps, demander et recevoir des *conseils* tant de l'assistant que d'un *cadet*.
- Un superviseur est quelqu'un désigné par le *comité* pour aider les joueurs ayant un handicap intellectuel durant une compétition :
 - » Le superviseur n'est pas assigné à un joueur en particulier, mais est plutôt disponible pour aider n'importe quel joueur au besoin.
 - » Un superviseur est une *influence extérieure* selon les règles.
 - » Un joueur ne peut demander ni recevoir des *conseils* d'un superviseur.

4.2 Un joueur ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois

Un joueur ayant un handicap intellectuel ne peut avoir qu'un seul assistant à la fois.

Si un joueur a plus d'un assistant à la fois, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue, tout comme il est prévu à la règle 10.3a(1).

4.3 Modification de la règle 10.3 (Cadets)

L'assistant d'un joueur ayant un handicap intellectuel peut aussi agir comme *cadet* du joueur, mais il n'est pas tenu de le faire.

Le joueur peut avoir à la fois un assistant et un *cadet*, auquel cas :

- L'assistant ne doit pas transporter ou s'occuper des bâtons du joueur **sauf** pour aider le joueur à *prendre position* ou à s'aligner avant d'effectuer le *coup* (si autorisé par le *comité*), ou pour aider le joueur par courtoisie tel que prévu à la définition de *cadet*. **Cependant**, ceci ne modifie pas la règle 10.2b(3) (Ne pas déposer d'objet au sol pour aider à prendre position).
- Si cet assistant transporte ou s'occupe des bâtons du joueur en infraction à cette règle, le joueur a deux *cadets* à la fois et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou où l'infraction est survenue (voir la règle 10.3a(1)).



4.4 Modification de la règle 14.1b (Qui peut lever la balle)

Lorsque la balle du joueur repose sur le *vert*, la règle 14.1b est modifiée pour que l'assistant du joueur, en plus de son *cadet*, puisse lever la balle du joueur sans son autorisation.

4.5 Joueurs ayant à la fois un handicap intellectuel et un handicap physique

Pour les joueurs ayant à la fois un handicap intellectuel et un handicap physique, il est recommandé que le *comité* utilise une combinaison des règles modifiées de sorte que les deux types de handicap soient pris en compte.

Pour tous les types de handicap

Retard déraisonnable

En appliquant aux joueurs handicapés l'interdiction de retarder le jeu de façon déraisonnable selon la règle 5.6a :

- Chaque *comité* devrait faire preuve de discernement et définir ses propres normes raisonnables en tenant compte de la difficulté du *terrain*, des conditions météorologiques (en raison de l'impact qu'elles peuvent avoir sur l'utilisation des appareils d'aide à la mobilité), de la nature de la compétition et de l'importance des handicaps affectant les joueurs qui participent à la compétition.
- En tenant compte de ces facteurs, il peut être approprié pour les *comités* d'utiliser une interprétation plus souple de ce que constitue un délai déraisonnable.

Laisser tomber

Pour l'application de la règle 14.3b (La balle doit être laissée tomber correctement), du fait que certaines limitations physiques peuvent faire qu'il est difficile sinon impossible pour les joueurs de savoir s'ils ont *laissé tomber* la balle de la hauteur du genou, le *comité* devrait accepter le jugement raisonnable du joueur comme quoi il a *laissé tomber* la balle correctement. De plus, le *comité* devrait accepter tous les efforts raisonnables pour *laisser tomber* la balle de la hauteur du genou, en tenant compte des limitations physiques du joueur.

Joueurs ayant des handicaps d'autre nature

Ces règles modifiées couvrent les types de handicaps et les défis qui ont été identifiés à date comme justifiant des modifications aux Règles du golf dans le but de permettre aux joueurs handicapés de compétitionner sur une base équitable avec tous les autres joueurs. Comme pour les règles du golf en général, ces règles modifiées sont évaluées de façon régulière en vue d'une éventuelle révision. Les *comités* ou les joueurs qui estiment que d'autres



modifications autorisées devraient être considérées devraient communiquer avec Golf Canada ou le R&A.

Plusieurs joueurs ont des limitations physiques qui peuvent entraîner un certain degré d'incapacité et qui peuvent affecter leur habileté au jeu. On peut penser ainsi aux joueurs malvoyants ou aux joueurs qui ont de la difficulté à tenir leur bâton à cause d'arthrite sévère. Les règles modifiées détaillées plus haut ne s'appliquent pas spécifiquement à ces joueurs.

Cependant, tout joueur peut demander au *comité* responsable de la compétition l'autorisation d'utiliser un appareil artificiel, comme une orthèse ou un dispositif pour tenir le bâton, dans le but de pallier à une condition médicale. Selon la règle 4.3b, un joueur ne contrevient pas à la règle 4.3 s'il utilise un équipement pour des raisons médicales lorsque le *comité* juge que :

- Le joueur a une raison médicale pour utiliser l'*équipement*, et
- L'utilisation de cet *équipement* ne donnera pas au joueur un avantage injuste sur les autres joueurs.

Par ailleurs, Golf Canada pourra étudier une demande particulière et émettre un avis préliminaire, au cas par cas, à savoir si l'utilisation d'un appareil pour des raisons médicales est permise selon la règle 4.3. Tout joueur peut soumettre une demande écrite à Golf Canada pour connaître leur avis sur un appareil qu'il désire utiliser pour des raisons médicales. Il appartient au *comité* de décider si l'appareil donne au joueur un avantage injuste sur les autres joueurs et par conséquent de décider si son utilisation doit être autorisée ou non.