

**Les Règles de golf  
modifiées pour les joueurs  
présentant un handicap**

### Introduction

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

Ces Règles modifiées ne s'appliquent que si le *Comité* responsable d'une compétition les a adoptées. Elles ne s'appliquent pas automatiquement à chaque compétition à laquelle participent des golfeurs avec handicap.

Il revient à chaque *Comité* de décider d'adopter ou non n'importe laquelle de ces Règles modifiées pour ses propres compétitions.

L'objectif de ces Règles modifiées est de permettre au joueur avec handicap de jouer équitablement avec les joueurs qui n'ont pas de handicap ou ont le même type de handicap ou d'autres types de handicap. L'USGA et le R&A ont reçu une précieuse contribution de la part de la communauté des joueurs avec handicap, des organisations pour handicapés et d'autres sources pour identifier les modifications qui sont équitables et appropriées à tous égards.

D'un point de vue pratique, les joueurs avec certains handicaps ont souvent des besoins identiques ou similaires. Quatre catégories de handicap ont été identifiées :

Joueurs aveugles,

Joueurs amputés,

Joueurs utilisant des dispositifs d'assistance à la mobilité,

Joueurs avec des handicaps mentaux.

Ces modifications autorisées adaptent les Règles de Golf à ces catégories de handicap.

Tous les termes en italique sont définis dans les Règles de Golf et tous les numéros de Règles font référence à ceux des Règles de Golf.

## Règle modifiée I – Pour les joueurs aveugles

### Objet de la modification :

Pour un joueur qui est aveugle, la Règle modifiée I fournit des recommandations pour permettre au joueur d'être assisté à la fois par un aide et un cadet en même temps et de bénéficier d'une exception limitée quant aux interdictions de toucher le sable dans un bunker avec un club.

Le Comité peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs aveugles.

### 1.1 Un joueur peut être assisté par un aide

Un joueur aveugle peut être assisté par un aide :

- En prenant un *stance*,
- En s'alignant avant le *coup*, et
- En demandant et en recevant un *conseil*.

Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions mentionnées dans la Règle modifiée 1.4.

Dans le cadre de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et recevoir un *conseil* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.

### 1.2 Le joueur ne peut avoir qu'un aide en même temps

Un joueur aveugle ne peut avoir qu'un aide en même temps.

Si le joueur a plus d'un aide en même temps, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, comme prévu dans la Règle 10.3a(1).

### 1.3 Modification de la Règle 10.2b(4) (Restriction pour un cadet à se tenir derrière le joueur)

La Règle 10.2b(4) est modifiée de manière à ce qu'il n'y ait pas de pénalité si l'aide ou le *cadet* est délibérément positionné sur ou près d'une extension de la *ligne de jeu* derrière la balle, à tout moment avant ou pendant le *coup* du joueur, tant que l'aide ou le *cadet* n'aide pas le joueur dans l'exécution du *coup*.

**Mais** ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le *stance*).

### I.4 Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur aveugle peut aussi être le *cadet* du joueur, mais ceci n'est pas obligatoire.

Le joueur peut avoir à la fois un aide et un *cadet* en même temps, auquel cas :

- Cet aide ne doit pas transporter ou manipuler les clubs du joueur **sauf** pour aider le joueur à prendre un *stance* ou à s'aligner avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.
- **Mais** ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le *stance*).
- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* au même moment et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

### I.5 Modification de la Règle 12.2b(1) (Situations où toucher le sable implique une pénalité)

Avant de jouer un *coup* sur sa balle dans un *bunker*, un joueur aveugle peut, sans pénalité, toucher le sable dans le *bunker* avec son club :

- Dans la zone directement devant ou derrière la balle, et
- En faisant le *backswing* pour un *coup*.

**Mais** ce faisant, le joueur ne doit pas *améliorer* le *lie* de la balle plus qu'il n'en résulterait en posant légèrement le club sur le sol.

Le joueur reste soumis aux interdictions de la Règle 12.2b(1) concernant le fait de toucher délibérément le sable dans le *bunker* pour tester son état ou de le toucher avec un club en faisant un *swing* d'essai.

### I.6 Modification de la Règle 14.1b (Personne pouvant relever la balle)

Quand la balle d'un joueur repose sur le *green*, la Règle 14.1b est modifiée de manière à ce que l'aide du joueur, en plus de son *cadet*, puisse relever la balle sans l'autorisation du joueur.

## Règle modifiée 2 – Pour les joueurs amputés

### Objet de la modification :

Pour un joueur qui est amputé, la Règle 2 modifiée pourvoit à l'usage de prothèses médicales, la réalisation d'un coup en ancrant le club et l'autorisation pour toute autre personne de *dropper*, *placer* et *replacer* la balle du joueur.

Le *Comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs amputés (ce qui inclut à la fois ceux qui ont des membres déficients ou qui ont perdu un membre) :

### 2.1 Statut des dispositifs prothétiques

L'usage d'un bras ou d'une jambe artificielle n'est pas une infraction à la Règle 4.3a sous réserve que le joueur ait une raison médicale d'y recourir et que le *Comité* décide que son utilisation ne donne pas au joueur un avantage excessif par rapport aux autres joueurs (voir Règle 4.3b). Les joueurs ayant un doute sur l'utilisation d'un dispositif devraient soumettre le problème au *Comité* dès que possible.

### 2.2 Modification de la Règle 10.1b (Ancrer le club)

Si un *Comité* considère que le joueur amputé est incapable de tenir des clubs et de faire un swing avec des clubs sans ancrage à cause d'un membre déficient ou d'un membre perdu, le joueur peut jouer un *coup* en ancrant le club, sans pénalité selon la Règle 10.1b

### 2.3 Un joueur amputé peut être aidé pour dropper, placer et replacer sa balle

Parce que les capacités physiques limitées peuvent rendre difficile ou impossible pour un joueur amputé les action de *dropper*, *placer* ou *replacer* sa balle, toutes les Règles qui autorisent uniquement le joueur à *dropper*, *placer* ou *replacer* sa balle sont modifiées de sorte que le joueur puisse aussi, sans limitation, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *dropper*, *placer* et *replacer* la balle du joueur.

## Règle modifiée 3 – Pour les joueurs utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité

### Objet de la modification :

Pour un joueur qui doit utiliser un dispositif d'assistance à la mobilité, les modifications de la Règle 3 fournissent des recommandations sur la manière dont un joueur peut utiliser un dispositif d'assistance à la mobilité, tel qu'un fauteuil roulant, un autre dispositif avec des roues, une canne ou une béquille pour l'aider à prendre un stance, jouer un coup et autrement dans son jeu.

Le Comité peut adopter une ou plusieurs de ces modifications pour les joueurs qui utilisent des dispositifs d'assistance à la mobilité tels que des fauteuils roulants et autres dispositifs avec des roues et des cannes ou béquilles :

Les Règles modifiées 3.1 à 3.10 s'appliquent à tous les dispositifs d'assistance à la mobilité, y compris, les fauteuils roulants et autres équipements avec des roues.

La Règle modifiée 3.11 s'applique uniquement aux dispositifs avec des roues.

### 3.1 Un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité peut être assisté par un aide ou toute autre personne

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut être assisté par un aide ou toute autre personne, y compris un autre joueur, comme suit :

- Relever la balle sur le green : quand la balle du joueur repose sur le *green*, la Règle 14.1b est modifiée de sorte que l'aide du joueur en plus de son *cadet* puisse relever la balle sans l'autorisation du joueur.
- Dropper, placer et replacer la balle : parce que les capacités physiques limitées peuvent rendre difficile ou impossible pour un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité les actions de *dropper*, *placer* ou *replacer* sa balle, toutes les Règles qui autorisent uniquement le joueur à *dropper*, *placer* ou *replacer* une balle sont modifiées de sorte que le joueur puisse aussi, sans limitation, donner une autorisation générale à toute autre personne pour *dropper*, *placer* et *replacer* la balle du joueur.
- Positionner le joueur ou le dispositif : bien qu'il n'y ait pas de modification de la Règle 10.2b(5), avant de jouer un *coup*, le joueur peut obtenir une assistance physique de toute personne pouvant aider le joueur à se positionner ou à positionner ou à retirer le dispositif d'assistance à la mobilité.

### 3.2 Un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité peut recevoir un conseil d'un aide

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut demander et recevoir un *conseil* de son aide de la même manière que le joueur peut demander et recevoir un *conseil* de son *cadet*, conformément à la Règle 10.2a.

Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions mentionnées dans la Règle modifiée 3.9.

Dans le cadre de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et recevoir un *conseil* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.

### 3.3 Le joueur ne peut avoir qu'un seul aide à la fois

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

Si le joueur a plus d'un aide à la fois, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, comme prévu dans la Règle 10.3a(1)

### 3.4 Modification de la définition du « stance »

L'utilisation par un joueur d'un dispositif d'assistance à la mobilité peut affecter son *stance* dans le cadre de différentes Règles, par exemple pour déterminer la zone de *stance* intentionnel selon la Règle 8.1a et décider s'il y a une interférence par des *conditions anormales du parcours* selon la Règle 16.1.

Pour répondre à cela, la définition du *stance* est modifiée et devient « la position des pieds et du corps du joueur, et la position de son dispositif d'assistance à la mobilité, si un dispositif est utilisé, dans la préparation ou l'exécution d'un *coup* ».

### 3.5 Application de la Règle 4.3 (Utilisation d'équipements)

La Règle 4.3 s'applique à l'utilisation des dispositifs d'assistance à la mobilité :

- Le joueur peut utiliser un dispositif d'assistance à la mobilité pour l'aider dans son jeu si cela est autorisé selon les normes de la Règle 4.3b, et
- Le joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité reste sujet aux interdictions de la Règle 4.3a relatives à une utilisation anormale d'*équipement*.

### 3.6 Modification de la Règle 8.1b(5) pour autoriser l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité en prenant un stance

Selon la Règle 8.1b(5), il n'y a pas de pénalité si un joueur améliore les *conditions affectant le coup* en plaçant fermement ses pieds en prenant un *stance*, «y compris en enfonçant raisonnablement les pieds dans le sable».

Pour un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité, la Règle 8.1b(5) est modifiée de manière à ce «qu'un enfoncement raisonnable du sable avec les pieds» comprenne :

- Un enfoncement raisonnable avec le dispositif d'assistance à la mobilité, ou
- Des actions raisonnables pour positionner un dispositif d'assistance à la mobilité en prenant un *stance* et pour essayer d'éviter de glisser.

**Mais** cette modification n'autorise pas le joueur à aller au-delà de ces actions en construisant un *stance* de manière à ce que le dispositif d'assistance à la mobilité ne puisse pas glisser durant le swing, par exemple en créant un petit tas de terre ou de sable contre lequel bloquer le dispositif.

Si le joueur agit de la sorte, il encourt la **pénalité générale** pour avoir modifié la surface du sol afin de construire un *stance* en infraction à la Règle 8.1a(3).

### 3.7 Modification de la Règle 10.1b (Ancrer le club)

Quand un *Comité* considère qu'un joueur est incapable de tenir des clubs et d'exécuter un swing avec des clubs sans ancrage, du fait de l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité, le joueur peut jouer un *coup* en ancrant le club sans pénalité selon la Règle 10.1b.

### 3.8 Modification de la Règle 10.1c (Jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la ligne de jeu)

Pour couvrir l'utilisation par un joueur d'un dispositif d'assistance à la mobilité en prenant un *stance* afin de jouer une balle, la Règle 10.1c est modifiée comme suit :

«c. Jouer un coup en se tenant sur ou de part et d'autre de la *ligne de jeu*

Le joueur ne doit pas jouer un *coup* en ayant un *stance* avec les pieds ou une quelconque partie du dispositif d'assistance à la mobilité délibérément placés de part et d'autre, ou avec un pied ou une quelconque partie du dispositif d'assistance à la mobilité touchant délibérément la *ligne de jeu* ou une extension de cette ligne derrière la balle.

Pour cette Règle uniquement, la *ligne de jeu* ne comprend pas de distance raisonnable de part et d'autre de cette ligne.



**Exception – Il n’y a pas de pénalité si le stance est pris accidentellement ou pour éviter la ligne de jeu d’un autre joueur. »**

### 3.9 Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L’aide d’un joueur qui utilise un dispositif d’assistance à la mobilité peut aussi être le *cadet* du joueur, mais ceci n’est pas obligatoire.

Le joueur peut avoir à la fois un aide et un *cadet* en même temps, auquel cas :

- Cet aide ne doit pas transporter ou manipuler des clubs du joueur **sauf** pour aider le joueur à prendre un *stance* ou à s’aligner avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.

**Mais** ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d’objet sur le parcours pour aider à prendre le *stance*).

- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* au même moment et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l’infraction s’est produite (voir Règle 10.3a(1)).

### 3.10 Application de la R12.2b(1) lors de l’utilisation d’un dispositif d’assistance à la mobilité pour tester l’état du sable dans un bunker

Selon la R12.2b(1), un joueur ne doit pas «toucher délibérément le sable dans un *bunker* avec une main, un club, un râteau ou un autre objet pour tester l’état du sable afin d’obtenir des informations pour le *coup* suivant».

Cela s’applique à l’utilisation d’un dispositif d’assistance à la mobilité pour tester délibérément l’état du sable.

**Mais** le joueur peut toucher le sable avec son dispositif d’assistance à la mobilité pour toute autre raison sans pénalité.

### 3.11 Modification de l’option latérale de dégagement pour une balle dans une zone à pénalité rouge et pour une balle injouable pour un joueur utilisant un dispositif d’assistance à la mobilité

Quand un joueur utilisant un dispositif de mobilité avec des roues prend un dégagement latéral pour une balle dans une zone à *pénalité rouge*, ou pour une balle injouable, les Règles 17.1d(3) et 19.2 sont modifiées pour étendre la dimension de la zone de *dégagement* autorisée en utilisant pour la mesure 4 *longueurs de club* au lieu de 2 *longueurs de club*.

### Règle modifiée 4 – Pour les joueurs avec des handicaps mentaux

#### Objet de la modification :

Pour un joueur qui a un handicap mental, les modifications de la Règle 4 fournissent des recommandations pour permettre au joueur d'être assisté à la fois par un aide et un cadet en même temps et de recevoir des conseils de cet aide.

Le *Comité* peut adopter une ou plusieurs de ces modifications recommandées pour les joueurs avec un handicap mental :

#### 4.1 Utilisation d'un aide ou d'un superviseur pour aider le joueur dans le jeu

L'importance de l'aide dont les joueurs avec un handicap mental ont besoin est spécifique à chaque individu et dépend de la nature du handicap.

Le *Comité* peut fournir ou autoriser un «aide ou un superviseur sur le parcours» pour aider les joueurs avec des handicaps mentaux :

- Un aide est quelqu'un qui assiste un joueur individuel avec un handicap mental dans son jeu et pour l'application des Règles ;
  - » Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions mentionnées dans la Règle modifiée 4.3.
  - » Dans le cadre de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et recevoir un *conseil* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.
- Un superviseur est quelqu'un désigné par le *Comité* pour aider les joueurs avec des handicaps mentaux durant la compétition :
  - » Un superviseur n'est pas affecté à un joueur spécifique, mais il est plutôt présent pour aider n'importe quel joueur en cas de besoin,
  - » Un superviseur est une *influence extérieure* selon les Règles,
  - » Un joueur ne peut pas demander ou recevoir de *conseil* d'un superviseur.

#### 4.2 Le joueur ne peut avoir qu'un seul aide à la fois

Un joueur avec un handicap mental ne peut avoir qu'un seul aide à la fois.

Si le joueur a plus d'un aide en même temps, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, comme prévu dans la Règle 10.3a(1).

### 4.3 Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur avec un handicap mental peut aussi être le *cadet* du joueur, mais ceci n'est pas obligatoire.

Le joueur peut avoir à la fois un aide et un *cadet* en même temps, auquel cas :

- Cet aide ne doit pas transporter ou manipuler les clubs du joueur **sauf** pour aider le joueur à prendre un *stance* ou à s'aligner avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.

**Mais** ceci ne modifie pas la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser d'objet sur le parcours pour aider à prendre le *stance*)

- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* au même moment et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

### 4.4 Modification de la Règle 14.1b (Personne pouvant relever la balle)

Quand la balle d'un joueur repose sur le *green*, la Règle 14.1b est modifiée de manière à ce que l'aide du joueur, en plus de son *cadet*, puisse relever la balle sans l'autorisation du joueur.

### 4.5 Joueurs avec à la fois un handicap mental et physique

Pour les joueurs avec à la fois un handicap mental et physique, il est recommandé que le *Comité* utilise une combinaison des Règles modifiées de manière à prendre en compte les deux types de handicap.

## Tous types de handicap

### Retard déraisonnable

En appliquant aux joueurs présentant un handicap l'interdiction de retarder le jeu de manière déraisonnable selon la Règle 5.6a :

- Chaque *Comité* devrait faire preuve de jugement et définir ses propres normes raisonnables en prenant en compte la difficulté du *parcours*, les conditions météo (vu notamment l'impact qu'elles peuvent avoir sur l'utilisation des dispositifs d'assistance à la mobilité), la nature de la compétition et l'importance des handicaps du champ de joueurs.
- En prenant en compte ces facteurs, il serait approprié pour le *Comité* de faire preuve de plus de souplesse dans l'interprétation de ce qui constitue un retard déraisonnable.

### Dropper

Lors de l'application de la Règle 14.3b (La balle doit être droppée d'une manière correcte), et parce que les capacités physiques limitées peuvent rendre difficile ou impossible pour les joueurs présentant certains handicaps de savoir s'ils ont *droppé* la balle à hauteur de genou, le *Comité* devrait accepter le jugement raisonnable du joueur comme quoi il a agi correctement. Ainsi, le *Comité* devrait accepter tous les efforts raisonnables pour *dropper* la balle à hauteur de genou, en prenant en compte les capacités physiques limitées du joueur.

## Joueurs présentant d'autres handicaps

Ces Règles modifiées couvrent les catégories de handicap et les défis associés qui ont été reconnus à ce jour comme justifiant la modification des Règles de golf dans le but de permettre aux joueurs avec handicap de jouer au golf de manière équitable avec les autres joueurs. Comme c'est le cas généralement avec les Règles de golf, ces Règles modifiées sont revues régulièrement pour d'éventuelles révisions sur une base périodique. Si les *Comités* ou les joueurs pensent que d'autres autorisations de modifications devraient être envisagées, ils devraient contacter le R&A.

De nombreux joueurs ont des capacités physiques limitées qui peuvent induire différents degrés de handicap et qui peuvent affecter leur capacité à jouer, par exemple, des joueurs qui sont malvoyants et d'autres qui ont des difficultés à tenir leur club à cause d'une sévère arthrite. Les Règles modifiées ci-dessus ne s'appliquent pas spécifiquement à ces joueurs.

Cependant, n'importe quel joueur peut demander au *Comité* en charge d'une compétition la permission d'utiliser un équipement artificiel, tel qu'un appareil orthopédique ou une aide au grip, pour l'aider à cause d'un problème médical. Selon la Règle 4.3b, un joueur n'est pas en infraction avec la Règle 4.3 s'il utilise un *équipement* pour le soulager à cause d'un problème médical, si le *Comité* considère que :

- Le joueur a une raison médicale pour utiliser l'*équipement*, et
- L'utilisation de cet équipement ne lui procurera pas un avantage déloyal par rapport aux autres joueurs.

Par ailleurs, sur demande, le R&A examinera et donnera un premier avis au cas par cas précisant si l'usage d'un dispositif pour des raisons médicales est autorisé selon la Règle 4.3. Tout joueur peut adresser une demande écrite au R&A pour avoir son avis concernant un dispositif qu'il souhaite utiliser pour des raisons médicales. Il revient au *Comité* de décider si le dispositif donne ou non au joueur un avantage déloyal par rapport aux autres joueurs et par conséquent si son utilisation est autorisée ou non.

