



## **GOLF**

Le Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux régira toutes les compétitions Olympiques Spéciales de Golf. En tant que programme sportif international, les Jeux Olympiques Spéciaux ont conçu ce règlement d'après les Règles de Golf approuvées par le Royal and Ancient Golf Club of St. Andrews (R&A) et l'United States Golf Association. Ces Règles seront applicables à condition de ne pas entrer en conflit avec le Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux. Dans de tels cas, le Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux prévaudra.

### **SECTION A – ÉPREUVES OFFICIELLES**

1. Niveau 1 – Test d'aptitude individuelle
2. Niveau 2 – Compétition par équipes coups alternés
3. Niveau 3 – Compétition par équipes Sports Unifiés™
4. Niveau 4 – Compétition individuelle en stroke play [9 trous]
5. Niveau 5 – Compétition individuelle en stroke play [18 trous]

Admissibilité – Pour participer aux épreuves des niveaux 2-5, les athlètes devront avoir un fait un test d'aptitude individuelle avec un score total d'au moins 60 points. De plus, les athlètes devront marquer au minimum dix points dans au moins quatre des six tests d'aptitude, et l'un des quatre scores obtenus devra être de dix pour les bois ou les fers. Les athlètes devront aussi obtenir un minimum de cinq points dans les deux tests d'aptitude pour lesquels ils ont marqué moins de dix points.

### **SECTION B – RÈGLEMENT GÉNÉRAL ET MODIFICATIONS**

1. Conseils pour un test d'aptitude individuelle réussi
  - a. La sécurité est la première priorité.
  - b. Des balles de golf de différentes couleurs (ou rayées) pourront être utilisées afin que plusieurs athlètes puissent viser la même cible en même temps.
  - c. Sinon, un seul athlète à la fois pourra viser une zone pour la sécurité des marqueurs.
  - d. Si vous utilisez plusieurs zones de départ, les athlètes de tous les postes devront frapper les cinq coups, et les marqueurs devront être dans un endroit sûr.
  - e. Une fois que tous les athlètes auront fini leurs essais, les marqueurs sortiront, noteront les scores et ramasseront les balles.
  - f. Un marqueur sera désigné pour chaque poste.
2. Niveau I Test d'aptitude individuelle



Le but du test d'aptitude individuelle est de permettre aux athlètes de s'entraîner et de participer à des épreuves avec une technique de base du golf. Le développement de ces aptitudes clés est nécessaire pour passer au Niveau Deux. Un score maximum de 120 points pourra être obtenu au Niveau Un.

a. Putt Court

1) But : Évaluer l'aptitude des athlètes à putter en se concentrant sur les putts courts.

2) Équipement

- a) Un putting green réglementaire avec un trou correctement marqué (cible).
- b) Un putter pour chaque athlète.
- c) Cinq balles pour chaque joueur.
- d) Une craie pourra être utilisée pour tracer les cercles cibles autour du trou.
- e) Un relève-pitch

3) Description

- a) Un trou cible sera choisi et deux cercles seront placés autour du trou. Le premier cercle aura un rayon de 5 m et le deuxième aura un rayon de 1,5 m à partir du trou.
- b) Les athlètes disposeront de cinq essais à partir d'un endroit clairement marqué, à 2 m du trou.
- c) L'épreuve de putt court devrait se tenir sur un green aussi plat que possible.

4) Scores

- a) Les athlètes disposeront de cinq essais pour putter vers le trou à partir d'une ligne située à 2 m du trou, et marqueront des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.
- b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle. (Un swing et un coup manqué compteront comme un essai, et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)
- c) Un deuxième point sera attribué si la balle s'arrête sur le cercle de 1,5 m ou à l'intérieur de ce cercle.
- d) Un troisième point sera attribué si la balle s'arrête sur le cercle de 0,5 m ou à l'intérieur de ce cercle.
- e) Si la balle rentre dans le trou, un total de quatre points sera attribué.
- f) Le score pour les putts courts sera le score total obtenu pour les cinq essais.

**b. Putt Long**

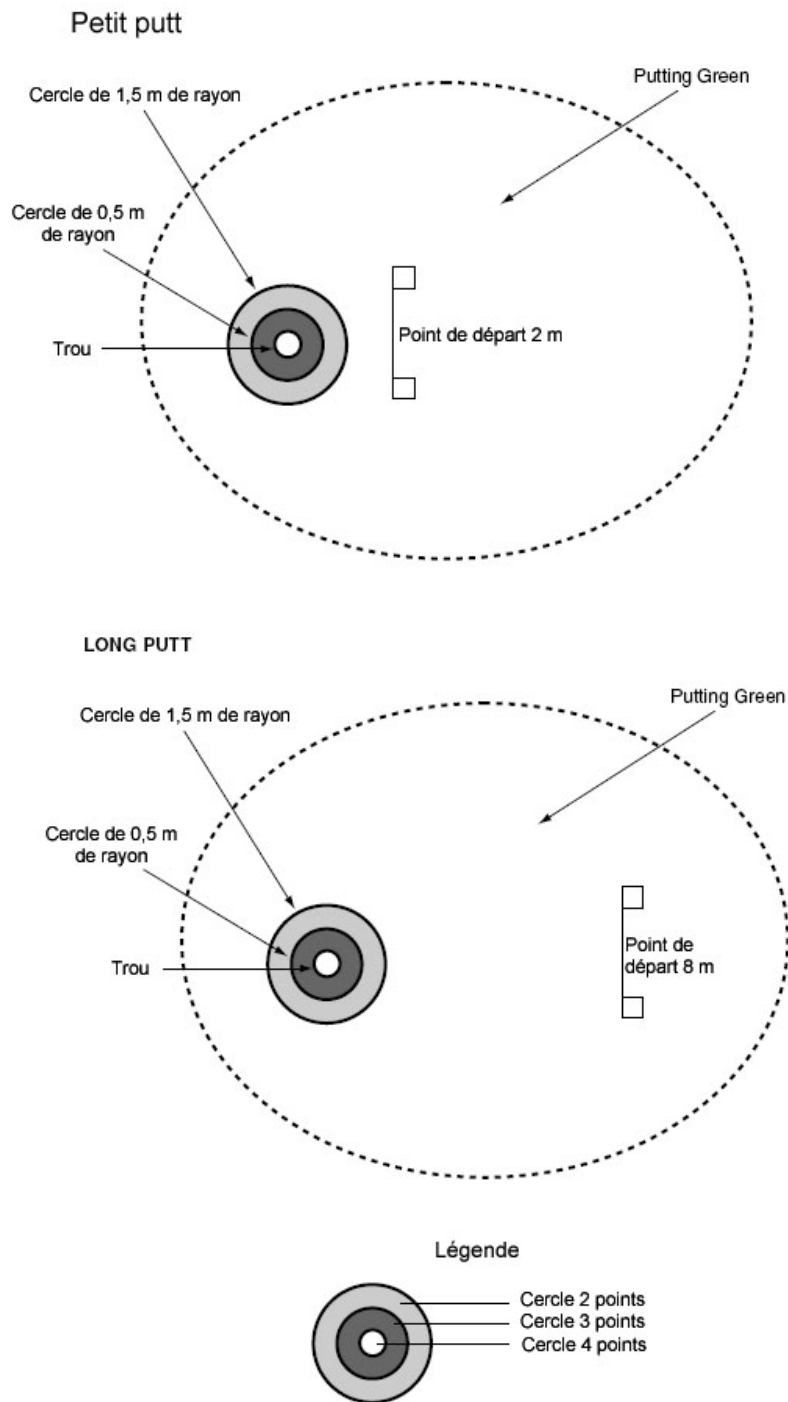
- 1) But : Évaluer l'aptitude des athlètes à putter en se concentrant sur les putts longs.
- 2) Équipement
  - a) Un putter pour chaque athlète participant à la compétition.
  - b) Un putting green réglementaire avec un trou correctement marqué (cible).
  - c) Cinq balles pour chaque trou.
  - d) Une craie pourra être utilisée pour tracer les cercles cibles autour du trou.
  - e) Un relève-pitch
- 3) Description
  - a) Un trou cible sera choisi et deux cercles seront placés autour du trou. Le premier cercle aura un rayon de 5 m et le deuxième aura un rayon de 1,5 m à partir du trou.
  - b) Les athlètes disposeront de cinq essais à partir d'un endroit marqué, à 8 m du trou.
  - c) L'épreuve de putt court devrait se tenir sur un green aussi plat que possible.  
remarque: Un putt en montée est recommandé.
- 4) Scores
  - a) Les athlètes disposeront de cinq essais pour putter vers le trou à partir d'un point situé à 8 m du trou, et marqueront des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.
  - b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle. (Un swing et un coup manqué compteront comme un essai, et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)
  - c) Un deuxième point sera attribué si la balle s'arrête sur le cercle de 1,5 m ou à l'intérieur de ce cercle.
  - d) Un troisième point sera attribué si la balle s'arrête sur le cercle de 0,5 m ou à l'intérieur de ce cercle.
  - e) Si la balle rentre dans le trou, un total de quatre points sera attribué.



## 4

Règlement Officiel des Jeux Olympiques Spéciaux

## Golf



f) Le score pour les putts courts sera le score total obtenu pour les cinq essais.

c. Chip

1) But : évaluer l'aptitude des athlètes à faire des chips à 14 m du trou.



## 2) Équipement

- a) Différents fers pour droitiers et gauchers.

remarque: Les bois et les putters ne seront pas autorisés pour cette épreuve.

- b) Cinq balles pour chaque trou.

- c) Un putting green avec un drapeau et un trou clairement indiqués.

## 3) Description

- a) Une zone de chipping comprenant une zone de départ carrée de 3 m sur 3 m à 14 m du trou sera installée. La zone de chipping devrait être à 2 m du bord du green.

- b) Un cercle d'un rayon de 3 m et un cercle d'un rayon de 6 m seront placés autour du trou.

- c) Une zone de départ carrée de 3 m sur 3 m bien marquée, une craie et une marque.

- d) Les athlètes devront faire des chips et envoyer la balle aussi près que possible du trou désigné.

## 4) Scores

- a) Les athlètes frapperont cinq coups en direction de la cible et marqueront des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.

- b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle.

(Un swing et un coup manqué compteront comme un coup, et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)

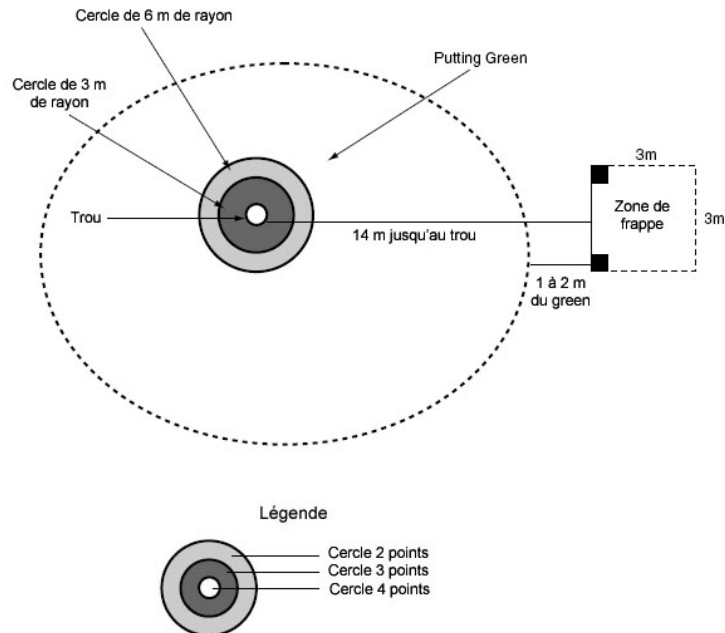
- c) Un deuxième point sera attribué si la balle s'arrête à l'intérieur du cercle de 6 m placé autour du trou.

- d) Un troisième point sera attribué si la balle s'arrête à l'intérieur du cercle de 3 m placé autour du trou.

- e) Un quatrième point sera attribué si le chip rentre dans le trou.

- f) Le score total obtenu pour les cinq essais sera le score final des athlètes pour les chips.

## 5) Schéma (Chip) :



d. Le Pitch

- 1) But : évaluer l'aptitude des athlètes à frapper des pitches contrôlés en l'air dans la bonne direction vers une zone cible circulaire définie.
- 2) Équipement
  - a) Différents fers pour droitiers et gauchers.
  - b) Cinq balles de golf pour chaque poste.
  - c) Une zone de départ marquée, de la peinture ou de la craie et une marque.
  - d) Des sacs à balles ou des tubes pour rapporter les balles au poste.
  - e) Un drapeau cible et un tapis ou une surface artificielle pour la zone de départ.
  - f) Une banderole, un panneau, un filet, ou une barrière mesurant 1 m de haut sur 5 m de large. Deux poteaux de 2 m devront être utilisés pour soutenir la banderole, le panneau, le filet ou la barrière.
- 3) Description
  - a) Une zone cible sera définie dans un cercle de 12 m de diamètre.
  - b) La distance entre la zone de départ et la barrière de 1 m de haut sera de 5 m.
  - c) La distance entre la barrière de 1 m de haut et la zone cible sera de 5 m.

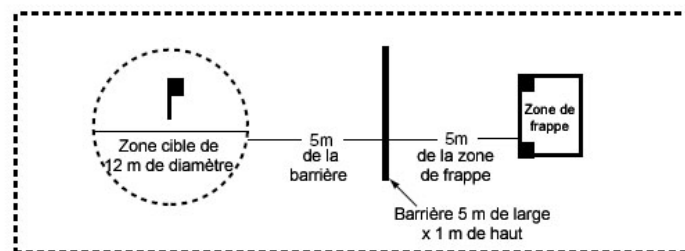


- d) Les golfeurs disposeront de cinq essais. Les athlètes devront faire des pitches et envoyer la balle au-dessus de la barrière dans la zone cible désignée.

Note : Le poste devrait être situé dans une zone d'accès limité comme le practice afin d'assurer l'environnement le plus sûr possible. Si une zone d'accès libre est utilisée, cette zone devrait être interdite et clairement identifiée pour les bénévoles, les spectateurs et les athlètes.

#### 4) Scores

- a) Les athlètes frapperont cinq coups en direction de la cible et marqueront des points selon l'endroit où la balle retombera.
- b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle. (Un swing et un coup manqué compteront comme un coup, et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)
- c) Un deuxième point sera attribué si la balle passe par dessus la barrière et entre les poteaux verticaux.
- d) Un troisième point sera attribué si la balle retombe à l'intérieur du cercle de 12 m et roule à l'extérieur du cercle, ou si la balle retombe à l'extérieur du cercle de 12 m et s'arrête à l'intérieur de ce cercle.



- e) Un quatrième point sera attribué si la balle retombe à l'intérieur du cercle de 12 m et reste à l'intérieur de ce cercle.
- f) Le score pour les pitches sera le score total obtenu pour les cinq essais.

#### e. La sortie de bunker

Ce coup est considéré comme facultatif. Il ne sera peut-être pas approprié pour les athlètes d'un niveau inférieur et pour les programmes qui n'ont pas accès à des parcours comportant des bunkers. Les sites du programme et des Jeux Mondiaux devraient avoir accès à un bunker ou un bunker "modifié" pour les athlètes qui apprennent ce coup.



Tous les athlètes et les partenaires participant au Niveau 2-5 à tous les niveaux, au niveau local, au niveau de l'état, au niveau national et mondial doivent indiquer un score pour les épreuves de Niveau 2 (comprenant les sorties de bunker) sur leur formulaire d'inscription, avec leur handicap ou des scores de "6" pour pouvoir participer aux épreuves de Niveau 2-5. Cette évaluation peut être effectuée à tout moment pendant la saison d'entraînement, pourvu qu'elle soit attestée par un entraîneur ou un professionnel.

Pour la compétition, le poste de pitching pourra être modifié et utilisé comme le poste de bunker avec un peu de créativité après les 6 premières épreuves.

- 1) But : évaluer l'aptitude des athlètes à frapper des coups contrôlés en l'air à partir d'un bunker dans la bonne direction vers une zone cible circulaire définie.
- 2) Équipement
  - a) Différents fers à loft élevé (pitching wedge, lob wedge, sand wedge ou fer 9) pour droitiers et gauchers.
  - b) Cinq balles de golf pour chaque poste.
  - c) Une zone de départ définie dans un bunker ou une zone aménagée avec du sable, de la peinture ou de la craie et des marques.
  - d) Des sacs à balles ou des tubes pour rapporter les balles au poste.
  - e) Un drapeau cible et un tapis ou une surface artificielle recouverte de sable, de la peinture, de la craie ou une marque dans le bunker indiquant l'endroit à partir duquel les athlètes devront frapper la balle.
  - f) Le bord du bunker (la paroi) devrait avoir une hauteur d'au moins 1 mètre et une largeur de 5 mètres. Sinon, une banderole, un filet ou une barrière devraient être installés afin que la balle doive monter à une hauteur de plus de 1 mètre à partir de la zone de départ située dans le bunker. Deux poteaux de 2 m devront être utilisés pour soutenir la banderole, le panneau, le filet ou la barrière. Des poteaux devraient aussi être utilisés pour désigner une largeur de 5 m sur la paroi du bunker.
- 3) Description
  - a) Une zone cible sera définie dans un cercle de 12 m de diamètre.
  - b) La distance entre la zone de départ située dans le bunker et la barrière de 1 m ou la paroi du bunker sera comprise entre 2 et 5 mètres.
  - c) La distance entre la barrière de 1 m de haut ou la paroi du bunker et la zone cible sera de 5 m.



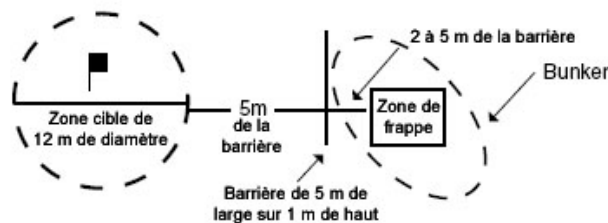


- d) Les golfeurs disposeront de cinq essais. Les athlètes devront sortir la balle du sable et l'envoyer vers la zone cible désignée.

remarque: Le poste devrait être situé dans une zone d'accès limité comme le practice afin d'assurer l'environnement le plus sûr possible. Si une zone d'accès libre est utilisée, cette zone devrait être interdite et clairement identifiée pour les bénévoles, les spectateurs et les athlètes.

#### 4) Scores

- a) Les athlètes frapperont cinq coups en direction de la cible et marqueront des points selon l'endroit où la balle retombera.
- b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle. (Un swing et un coup manqué, ou le fait de toucher le sol avec le club, compteront comme un coup et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)
- c) Un deuxième point sera attribué si la balle passe par dessus la barrière ou la paroi du bunker et entre les poteaux verticaux.
- d) Un troisième point sera attribué si la balle retombe à l'intérieur du cercle de 12 m et roule à l'extérieur du cercle, ou si la balle retombe à l'extérieur du cercle de 12 m et s'arrête à l'intérieur de ce cercle.
- e) Un quatrième point sera attribué si la balle retombe à l'intérieur du cercle de 12 m et reste à l'intérieur de ce cercle.
- f) Le score pour les sorties de bunker sera le score total obtenu pour les cinq essais.



#### f. Fers

- 1) But : évaluer l'aptitude des athlètes à frapper avec un fer à une certaine distance à partir d'une zone de départ installée.



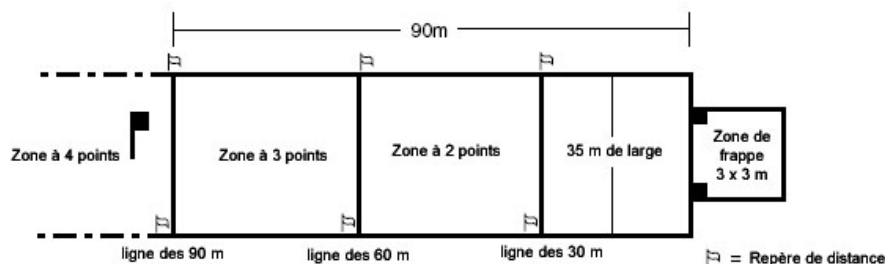
## 2) Équipement

- a) Différents fers pour droitiers et gauchers.
- b) Un nombre de balles de golf approprié selon le nombre de participants. Il est recommandé de prévoir cinq balles par athlète pour éviter de devoir ramasser les balles.
- c) De la peinture ou de la craie et une marque pour indiquer la zone de départ et les lignes de délimitation. (Une corde de 1/2" de diamètre pourra être utilisée pour indiquer les lignes de délimitation et les rendre plus visibles.)
- d) Un tapis, des tees, des casques, une zone de sécurité pour les marqueurs et des sacs à balles ou des tubes pour rapporter les balles (en cas de besoin).
- e) Un drapeau cible et huit cônes ou autres marques visibles pour identifier les distances.

3) Description – Les athlètes pourront choisir de frapper la balle avec un tee, sur un tapis ou sur le sol. Les athlètes devront frapper la balle à partir de l'aire de départ et l'envoyer vers un drapeau désigné dans la zone cible, en essayant de garder la balle à l'intérieur des limites et d'atteindre une distance de plus de 90 m.

## 4) Scores

- a) Les athlètes frapperont cinq coups en direction de la cible et marqueront des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.
- b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle. (Un swing et un coup manqué compteront comme un essai, et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)
- c) Deux points seront attribués pour une balle qui s'arrêtera entre les lignes de 30 m et 60 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 35 m.
- d) Trois points seront attribués pour une balle qui s'arrêtera entre les lignes de 60 m et 90 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 35 m.

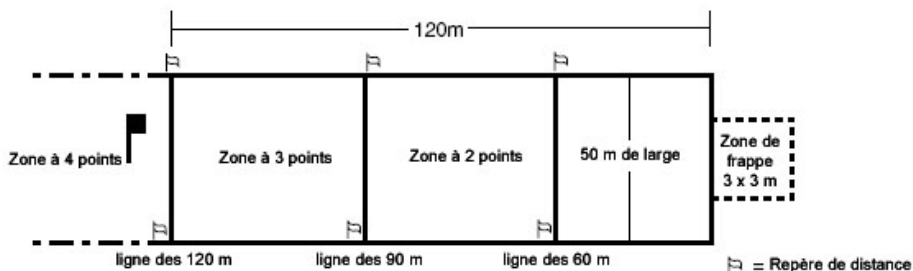




- e) Quatre points seront attribués pour une balle qui s'arrêtera au-delà de la ligne de 90 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 35 m.
  - f) Le score des athlètes pour les fers sera le score total obtenu pour les cinq essais.
- g. Bois
- 1) But : évaluer l'aptitude des athlètes à frapper avec un bois à une certaine distance à partir d'une zone de départ installée.
  - 2) Équipement
    - a) Différents bois pour droitiers et gauchers.
    - b) Un nombre de balles de golf approprié selon le nombre de participants. Il est recommandé de prévoir cinq balles par athlète pour éviter de devoir ramasser les balles.
    - c) De la peinture ou de la craie et une marque pour indiquer la zone de départ et les lignes de délimitation. (Une corde de 1/2" de diamètre pourra être utilisée pour indiquer les lignes de délimitation et les rendre plus visibles.)
    - d) Un tapis, des tees, des casques, une zone de sécurité pour les marqueurs et des sacs à balles ou des tubes pour rapporter les balles (en cas de besoin).
    - e) Un drapeau cible et huit cônes ou autres marques visibles pour identifier les distances.
  - 3) Description – Les athlètes pourront choisir de frapper la balle avec un tee, sur un tapis ou sur le sol. Les athlètes devront frapper la balle à partir de l'aire de départ et l'envoyer vers un drapeau désigné dans la zone cible, en essayant de garder la balle à l'intérieur des limites et d'atteindre une distance de plus de 90 m.
  - 4) Scores
    - a) Les athlètes frapperont cinq coups en direction de la cible et marqueront des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.
    - b) Les athlètes marqueront un point pour chaque coup quand ils frapperont la balle (un swing et un coup manqué compteront comme un essai, et les athlètes ne marqueront aucun point pour ce coup.)
    - c) Deux points seront attribués pour une balle qui s'arrêtera entre les lignes de 60 m et 90 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 50 m.



- d) Trois points seront attribués pour une balle qui s'arrêtera entre les lignes de 90 m et 120 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 50 m.



- e) Quatre points seront attribués pour une balle qui s'arrêtera au-delà de la ligne de 120 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 50 m.
- f) Le score des athlètes pour les bois sera le score total obtenu pour les cinq essais.

### 3. Niveau 2 – Compétition par équipes coups alternés

[Anciennement, Compétition par équipes avec partenaires]

- a. Définition d'une Équipe : Chaque équipe sera composée d'un golfeur ayant un handicap mental et d'un golfeur sans handicap mental.
- b. But de ce Niveau de Jeu
- 1) Ce niveau est conçu pour donner aux golfeurs des Jeux Olympiques Spéciaux l'occasion de passer des épreuves d'aptitude au jeu individuel et de progresser avec les conseils d'un partenaire dont la technique et la connaissance du golf sont plus avancées que celles des athlètes des Jeux Olympiques Spéciaux. En conséquence, ce niveau ne fonctionne pas dans le modèle traditionnel du Sport Unifié, pour lequel les coéquipiers doivent avoir un niveau similaire.
  - 2) Les partenaires servent d'entraîneurs et de mentors, afin que les golfeurs des Jeux Olympiques Spéciaux puissent être autonomes sur un parcours de golf.
  - 3) Les golfeurs doivent pouvoir marcher pendant toute la partie sur neuf trous.
- c. Forme de Jeu
- 1) La forme de jeu sera le Foursome conformément à la Règle 29 des Règles de Golf (coups alternés). Les joueurs jouent alternativement des aires de départ et pendant le jeu jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou.  
  
Exemple : Si le joueur "A" joue depuis l'aire de départ sur les trous impairs, le joueur "B" jouera depuis l'aire de départ sur les trous pairs. Une seule balle sera en jeu sur un trou.



d. Score

- 1) Une fois que la balle sera en jeu sur chaque trou, les joueurs frapperont la balle alternativement jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou, ou jusqu'à ce que 10 coups auront été joués. remarque: un swing et un coup manqué compteront comme un coup.
- 2) Si un 10ème coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, l'équipe marquera un score de 10x et ira au trou suivant.
- 3) Score – remplissage des cartes – Les athlètes devraient apprendre à marquer les points et, dans la mesure du possible en compétition, à servir de marqueur pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire, un caddie ou un partenaire pour servir de marqueur. Les deux compétiteurs de l'équipe seront chargés de vérifier le score de l'équipe et de signer la carte de score.

e. Égalités

- 1) Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
  - a) Parmi les équipes ex æquo à la première place, l'équipe qui comptera le moins de 10x sera déclarée vainqueur.
  - b) Si un barrage n'est pas faisable, la comparaison des cartes de score est recommandée. Il existe de nombreuses options pour comparer les cartes, qui sont précisées dans les Règles de Golf de l'USGA et du R & A à l'Appendice I Partie C : Règlement de la compétition - Comment départager les égalités. Veuillez noter que la méthode de départage des égalités devra être indiquée dans le Règlement de la compétition avant le début du tournoi.
- 2) Toutes les autres égalités resteront comme telles, et le même prix devra être remis aux deux équipes.

f. Tour conventionnel

- 1) Un tour conventionnel se jouera sur neuf trous.
- 2) A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.

g. Choix du lieu du tournoi

- 1) Le choix du parcours de golf sera laissé à la discrétion du Comité du Tournoi.
- 2) Le comité devrait tenir compte du degré de difficulté et de son impact sur le déroulement du tournoi.

h. Préparation du parcours de golf



- 1) Le parcours devrait être préparé comme le Comité du Tournoi le décidera. Le comité est encouragé à prévoir des aires de départ de remplacement pour chaque trou pour les joueurs des Jeux Olympiques Spéciaux conformément aux directives suivantes :
    - a) Éviter les coups qui exigent des golfeurs qu'ils parcourent une distance de plus de 47 m (50 yards) au-dessus d'obstacles, en tout endroit du parcours.
    - b) Créer des trous qui ne dépassent pas les longueurs suivantes :
      - Par 3140m (150 yards)
      - Par 4326m (350 yards)
      - Par 5419m (475 yards)
  - 2) Le Comité du Tournoi devrait prévoir des aires de départ pour les femmes.
  - i. Inscriptions et Répartition des athlètes dans différentes catégories
    - 1) Chaque équipe s'inscrira en indiquant ses six scores les plus récents sous cette forme.
    - 2) Les scores devront être accompagnés du par du parcours pour chaque score.
    - 3) Tous les scores devront être vérifiés et signés par le Professionnel de Golf, le Secrétaire du Club ou le Directeur du Golf.
    - 4) Si un tour de classement ne peut être joué, le Comité du Tournoi pourra utiliser ces scores pour établir les catégories pour le tournoi.
    - 5) Si des tours de classement sont joués, le Comité du Tournoi pourra fixer les catégories en fonction des informations dont il disposera.
  - j. Équipement
    - 1) Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :
      - a) Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
      - b) Un sac de golf
      - c) Des balles de golf
      - d) Un relève-pitch
  - k. La décision de proposer l'utilisation de voiturettes sera laissée à la discrétion du Comité du Tournoi. Pour toutes les épreuves internationales, les athlètes devront marcher. Des cas particuliers pourront être étudiés pour l'utilisation d'une voiturette pendant les Jeux Mondiaux sur présentation d'un certificat médical au Comité des Jeux Mondiaux.
4. Golf Niveau 3 – Compétition par équipes Sport Unifié



- a. Définition d'une équipe : Chaque équipe sera composée d'un athlète des Jeux Olympiques Spéciaux et d'un athlète sans handicap mental (partenaire).
- b. But de ce Niveau de Jeu
  - 1) Ce niveau est conçu pour donner aux golfeurs des Jeux Olympiques Spéciaux l'occasion de jouer en équipe avec un partenaire selon le modèle traditionnel du Sport Unifié, pour lequel les coéquipiers ont un niveau similaire.
  - 2) Ce niveau de jeu est conçu pour un autre type de compétition, pour les joueurs capables de jouer au niveau quatre.
  - 3) Les joueurs devraient être capables de jouer de façon autonome et de marcher pendant toute la partie sur 18 trous.
- c. Forme de Jeu
  - 1) Trois formes de jeu pourront être utilisées à la discrétion du Comité du Tournoi. Si le tournoi ne déroule sur trois tours, il est recommandé d'inclure chaque forme de jeu dans le tournoi.
    - a) Forme 1
      - i. Foursomes – Règle 29 des Règles de Golf (coups alternés)
      - ii. Les joueurs jouent alternativement des aires de départ et pendant le jeu jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou.  
  
Exemple : Si le joueur "A" joue depuis l'aire de départ sur les trous impairs, le joueur "B" jouera depuis l'aire de départ sur les trous pairs. Une seule balle sera en jeu sur un trou.
    - b) Forme 2
      - i. Stroke play à quatre balles – Règle 31 des Règles de Golf
      - ii. Chaque joueur joue sa propre balle, et le meilleur score des deux partenaires est le score pour le trou.  
  
Exemple : Le joueur "A" fait un score de cinq et le joueur "B" un score de six. Le score de l'équipe pour le trou est de cinq.
    - c) Forme 3
      - i. Total deux personnes – Chaque joueur joue sa propre balle, et le score total des deux joueurs sera le score pour le trou.  
  
Exemple : Le joueur "A" fait un score de cinq et le joueur "B" un score de six. Le score de l'équipe pour le trou est de 11.
- d. Score
  - 1) Forme 1



- a) Une fois que la balle sera en jeu sur chaque trou, les joueurs frapperont la balle tour à tour jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou, ou jusqu'à ce que 10 coups auront été joués.
  - b) Si un dixième coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, l'équipe marquera un score de 10x et ira au trou suivant.
- 2) Forme 2 et Forme 3
- a) Si un dixième coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, l'équipe marquera un score de 10x et ira au trou suivant.
  - b) Seul le joueur qui fera 10x arrêtera de jouer le trou. Le coéquipier devra continuer jusqu'à ce qu'il/elle rentre la balle dans le trou ou arrive à 10 coups sans avoir rentré la balle dans le trou.
  - c) Score – remplissage des cartes – Les athlètes devraient apprendre à marquer les points et, dans la mesure du possible en compétition, à servir de marqueur pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire, un caddie ou un partenaire pour servir de marqueur. Les deux compétiteurs de l'équipe seront chargés de vérifier le score de l'équipe et de signer la carte de score.
- e. Égalités
- 1) Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
    - a) Parmi les équipes ex æquo à la première place, l'équipe qui comptera le moins de 10x sera déclarée vainqueur.
    - b) Si un barrage n'est pas faisable, la comparaison des cartes de score est recommandée. Il existe de nombreuses options pour comparer les cartes, qui sont précisées dans les Règles de Golf de l'USGA et du R & A à l'Appendice I Partie C : Règlement de la compétition - Comment départager les égalités. Veuillez noter que la méthode de départage des égalités devra être indiquée dans le Règlement de la compétition avant le début du tournoi.
  - 2) Toutes les autres égalités resteront comme telles, et le même prix devra être remis aux deux équipes.
- f. Tour conventionnel
- 1) Un tour conventionnel se jouera sur 18 trous.
  - 2) A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.
  - 3) Pour le tournoi par équipes où le score total des partenaires sera retenu, le Comité du Tournoi pourra, à sa discrétion, décider qu'un tour conventionnel se jouera sur neuf trous.





g. Choix du lieu du tournoi

- 1) Le choix du parcours de golf sera laissé à la discrétion du Comité du Tournoi.
- 2) Le comité devrait tenir compte du degré de difficulté et de son impact sur le déroulement du tournoi.

h. Préparation du parcours de golf

- 1) La préparation du parcours de golf sera laissée à la discrétion du Comité du Tournoi. Le comité est encouragé à prévoir des aires de départ appropriées, en utilisant les départs existants dans la mesure du possible pour stimuler ces joueurs sur le parcours tel qu'il a été conçu, en prenant en considération les points suivants :
  - a) Éviter les trajectoires de plus de 140 m (150 yards) au-dessus d'obstacles.
  - b) Dans la mesure du possible, utiliser les aires de départ existantes avec ces distances maximales recommandées :
    - Par 3165m (175 yards)
    - Par 4372m (400 yards)
    - Par 5490m (525 yards)

2) Le Comité du Tournoi devrait prévoir des aires de départ différentes pour les femmes.

i. Inscriptions et Répartition des athlètes dans différentes catégories

- 1) Le handicap de chaque joueur ne dépassera pas 35.
- 2) La différence entre les handicaps des membres d'une équipe ne dépassera pas 10.
- 3) Si la différences des handicaps d'une équipe inscrite est supérieure à 10, un différentiel standard de 10 sera appliqué au plus bas des deux handicaps.

Exemple : Le joueur "A" a un handicap de 10 et le joueur "B" a un handicap de 35. Pour répartir les athlètes dans différentes catégories, le Comité du Tournoi devrait appliquer le différentiel de 10 coups et considérer que le joueur "B" a un handicap de 20.

- 4) Ces handicaps ne seront utilisés que pour la répartition des athlètes dans différentes catégories et ne seront pas appliqués aux scores pour le tournoi.
- 5) Chaque joueur s'inscrira en indiquant son handicap vérifié ou ses six scores les plus récents sur 18 trous.



- a) Les scores devront être accompagnés du par du parcours pour chaque score.
- b) Tous les scores devront être vérifiés et signés par le professionnel de golf, le Secrétaire du Club ou le Directeur du Golf.
- 6) Si un tour de classement ne peut être joué, le Comité du Tournoi pourra utiliser ces scores pour établir les catégories pour le tournoi.
- 7) Si des tours de classement sont joués, le Comité du Tournoi pourra fixer les catégories en fonction des informations dont il disposera.
- j. Équipement
  - 1) Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :
    - a) Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
    - b) Un sac de golf
    - c) Des balles de golf
    - d) Un relève-pitch
5. Golf Niveau 4 – Compétition individuelle en stroke play
  - a. But de ce Niveau de Jeu
    - 1) Ce niveau est conçu pour répondre aux besoins des golfeurs des Jeux Olympiques Spéciaux souhaitant participer individuellement à un tournoi qui se jouera sur neuf trous.
    - 2) Les joueurs devraient être capables de jouer de façon autonome et de marcher pendant toute la partie sur neuf trous.
  - b. Forme de Jeu
    - 1) La forme de jeu sera une compétition en stroke play.
  - c. Score
    - 1) Si un dixième coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, le joueur fera un score de 10x et ira au trou suivant.
    - 2) Score – remplissage des cartes – Les athlètes devraient apprendre à marquer les points et, dans la mesure du possible en compétition, à servir de marqueur pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire ou un caddie pour servir de marqueur. Le compétiteur sera chargé de vérifier son propre score et de signer sa carte de score.
  - d. Égalités



- 1) Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
    - a) Parmi les joueurs ex æquo à la première place, le joueur qui comptera le moins de 10x sera déclaré vainqueur.
    - b) Si un barrage n'est pas faisable, la comparaison des cartes de score est recommandée. Il existe de nombreuses options pour comparer les cartes, qui sont précisées dans les Règles de Golf de l'USGA et du R & A à l'Appendice I Partie C : Règlement de la compétition – Comment départager les égalités. Veuillez noter que la méthode de départage des égalités devra être indiquée dans le Règlement de la compétition avant le début du tournoi.
  - 2) Toutes les autres égalités resteront comme telles, et le même prix devra être remis à tous les joueurs.
- e. Tour conventionnel
- 1) Un tour conventionnel se jouera sur neuf trous.
  - 2) A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.
- f. Choix du lieu du tournoi
- 1) Le choix du parcours de golf sera laissé à la discrétion du Comité du Tournoi.
  - 2) Le comité devrait tenir compte du degré de difficulté et de son impact sur le déroulement du tournoi.
- g. Préparation du parcours de golf
- 1) Le parcours devrait être préparé comme le Comité du Tournoi le décidera. Le comité est encouragé à prévoir des aires de départ appropriées pour chaque trou pour les joueurs des Jeux Olympiques Spéciaux conformément aux directives suivantes :
    - a) Éviter les coups qui exigent des golfeurs qu'ils parcourent une distance de plus de 47 m (50 yards) au-dessus d'obstacles, en tout endroit du parcours.
    - b) Créer des trous qui ne dépassent pas les longueurs suivantes :
      - Par 3140m (150 yards)
      - Par 4326m (350 yards)
      - Par 5419m (475 yards)
  - 2) Le Comité du Tournoi devrait prévoir des aires de départ pour les femmes.
- h. Inscriptions et Répartition des athlètes dans différentes catégories



- 1) Chaque joueur s'inscrira en indiquant son handicap vérifié ou ses six scores les plus récents sur neuf trous.
  - 2) Les scores devront être accompagnés du par du parcours pour chaque score.
  - 3) Tous les scores devront être vérifiés et signés par le professionnel de golf, le secrétaire du club ou le Directeur du Golf.
  - 4) Si un tour de classement ne peut être joué, le Comité du Tournoi pourra utiliser ces scores pour établir les catégories pour le tournoi.
  - 5) Si des tours de classement sont joués, le Comité du Tournoi pourra fixer les catégories en fonction des informations dont il disposera.
- i. Équipement
- 1) Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :
    - a) Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
    - b) Un sac de golf
    - c) Des balles de golf
    - d) Un relève-pitch
  - j. La décision de proposer l'utilisation de voitures sera laissée à la discrétion du Comité du Tournoi. Pour toutes les épreuves internationales, les athlètes devront marcher. Des cas particuliers pourront être étudiés pour l'utilisation d'une voiturette pendant les Jeux Mondiaux sur présentation d'un certificat médical au Comité des Jeux Mondiaux.
6. Golf Niveau 5 – Partie individuelle
- a. But de ce Niveau de Jeu
    - 1) Ce niveau est conçu pour répondre aux besoins des golfeurs des Jeux Olympiques Spéciaux souhaitant participer individuellement à un tournoi qui se jouera sur 18 trous.
    - 2) Ce niveau stimulera les golfeurs, qui joueront sur un parcours comportant peu de modification, ou même pas du tout.
    - 3) Les joueurs devraient être capables de jouer de façon autonome et de marcher pendant toute la partie sur 18 trous.
  - b. Forme de Jeu
    - 1) La forme de jeu sera une compétition en stroke play.
  - c. Score



- 1) Si un dixième coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, le joueur fera un score de 10x et ira au trou suivant.
  - 2) Score – remplissage des cartes – Les athlètes devraient apprendre à marquer les points et, dans la mesure du possible en compétition, à servir de marqueur pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire ou un caddie pour servir de marqueur. Le compétiteur sera chargé de vérifier son propre score et de signer sa carte de score.
- d. Égalités
- 1) Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
    - a) Parmi les joueurs ex æquo à la première place, le joueur qui comptera le moins de 10x sera déclaré vainqueur.
    - b) Si un barrage n'est pas faisable, la comparaison des cartes de score est recommandée. Il existe de nombreuses options pour comparer les cartes, qui sont précisées dans les Règles de Golf de l'USGA et du R & A à l'Appendice I Partie C : Règlement de la compétition - Comment départager les égalités. Veuillez noter que la méthode de départage des égalités devra être indiquée dans le Règlement de la compétition avant le début du tournoi.
  - 2) Toutes les autres égalités resteront comme telles, et le même prix devra être remis à tous les joueurs.
- e. Tour conventionnel
- 1) Un tour conventionnel se jouera sur 18 trous.
  - 2) A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.
- f. Choix du lieu du tournoi
- 1) Le choix du parcours de golf sera laissé à la discrétion du Comité du Tournoi.
  - 2) Le comité devrait tenir compte du degré de difficulté et de son impact sur le déroulement du tournoi.
- g. Préparation du parcours de golf
- 1) Le parcours devrait être préparé comme le Comité du Tournoi le décidera. Le comité est encouragé à prévoir des aires de départ appropriées, en utilisant les départs existants dans la mesure du possible pour stimuler ces joueurs sur le parcours tel qu'il a été conçu, en prenant en considération les points suivants :



- a) Éviter les trajectoires de plus de 140 m (150 yards) au-dessus d'obstacles.
- b) Les trous pourront être joués à partir des aires de départ existantes qui ne dépassent pas les longueurs suivantes :
  - Par 3165m (175 yards)
  - Par 4372m (400 yards)
  - Par 5490m (525 yards)
- 2) Le Comité du Tournoi devrait prévoir des aires de départ pour les femmes.
- h. Inscriptions et Répartition des athlètes dans différentes catégories
  - 1) Chaque joueur s'inscrira en indiquant son handicap vérifié ou ses six scores les plus récents sur 18 trous.
  - 2) Les scores devront être accompagnés du par du parcours pour chaque score.
  - 3) Tous les scores devront être vérifiés et signés par le professionnel de golf, le secrétaire du club ou le Directeur du Golf.
  - 4) Si un tour de classement ne peut être joué, le Comité du Tournoi pourra utiliser ces scores pour établir les catégories pour le tournoi.
  - 5) Si des tours de classement sont joués, le Comité du Tournoi pourra fixer les catégories en fonction des informations dont il disposera.
- i. Équipement
  - 1) Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :
    - a) Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
    - b) Un sac de golf
    - c) Des balles de golf
    - d) Un relève-pitch
- j. La décision de proposer l'utilisation de voiturettes sera laissée à la discrétion du Comité du Tournoi. Pour toutes les épreuves internationales, les athlètes devront marcher. Des cas particuliers pourront être étudiés pour l'utilisation d'une voiturette pendant les Jeux Mondiaux sur présentation d'un certificat médical au Comité des Jeux Mondiaux.