



Modifications pour les joueurs présentant un handicap

Règle 25

RÈGLE 25

Modifications pour les joueurs présentant un handicap

Objet de la Règle :

La Règle 25 apporte des modifications à certaines Règles de golf pour permettre aux joueurs ayant des handicaps spécifiques de jouer équitablement avec des joueurs qui n'ont pas de handicap, le même handicap ou un autre type de handicap.

25.1 Description

La Règle 25 s'applique à toutes les compétitions, y compris toutes les formes de jeu. C'est la catégorie de handicap et d'éligibilité d'un joueur qui détermine s'il peut utiliser les Règles spécifiques modifiées dans la Règle 25.

La Règle 25 modifie certaines Règles pour les joueurs dans les catégories de handicap suivantes :

- Joueurs aveugles (ce qui inclut certains niveaux de déficience visuelle),
- Joueurs amputés (c'est-à-dire à la fois ceux qui ont une déficience d'un membre et ceux qui ont perdu un membre),
- Joueurs qui utilisent des dispositifs d'assistance à la mobilité, et
- Joueurs ayant une déficience intellectuelle.

Il est reconnu qu'il existe de nombreux joueurs avec d'autres types de handicaps (tels que des joueurs souffrant de troubles neurologiques, des joueurs souffrant de troubles orthopédiques, des joueurs de petite taille et des joueurs sourds). Ces catégories supplémentaires de handicap ne sont pas couvertes par la Règle 25 car, à ce jour, aucune exigence n'a été identifiée pour la modification des Règles de golf pour ces joueurs.

Les *Règles sur l'équipement* s'appliquent sans modification, sauf dans les cas prévus à la section 7 des *Règles sur l'équipement*. Pour plus d'informations sur l'utilisation d'*équipement* (autre qu'un club ou une balle) pour des raisons médicales, voir la Règle 4.3b.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5D (pour des conseils sur l'éligibilité des joueurs, et pour des conseils sur la Règle 25 et les compétitions impliquant des joueurs présentant un handicap).

25.2 Modifications pour les joueurs aveugles

Objet de la Règle :

La Règle 25.2 permet à un joueur aveugle (ce qui inclut certains niveaux de déficience visuelle) d'être assisté en même temps par un aide et un cadet, elle autorise une assistance pour la visée, accorde au joueur une exception limitée aux interdictions de toucher le sable dans un bunker avec un club et permet une assistance pour relever, dropper, placer et replacer une balle.

25.2a Assistance d'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 25.2e.

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

25.2b Le joueur ne peut avoir qu'un aide

Un joueur aveugle ne peut avoir qu'un seul aide à tout moment.

Si le joueur a plus d'un aide à tout moment, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, de la même façon que stipulé dans la Règle 10.3a(1) (Joueur autorisé à n'avoir qu'un seul cadet à tout moment).

25.2c Modification de la Règle 10.2b(3) (Ne pas poser un objet pour aider à s'aligner, prendre son stance ou jouer un coup)

La Règle 10.2b(3) est modifiée afin qu'il n'y ait pas de pénalité si le joueur, le *cadet* ou l'aide pose un objet pour aider à viser ou pour aider à prendre *stance* pour jouer le *coup* (par ex. un club posé sur le sol pour indiquer où le joueur doit viser ou positionner ses pieds). **Mais** l'objet doit être retiré avant que le *coup* ne soit joué. Si ce n'est pas le cas, le joueur encourt la **pénalité générale** pour une infraction à la Règle 10.2b(3).

25.2d Modification de la Règle 10.2b(4) (Zone restreinte pour le cadet avant que le joueur ne joue un coup)

La Règle 10.2b(4) est modifiée afin qu'il n'y ait pas de pénalité si l'aide ou le *cadet* est positionné sur ou à proximité d'une extension de la *ligne de jeu* der-

rière la balle à tout moment avant ou pendant le *coup* du joueur, tant que l'aide ou le *cadet* n'aide pas le joueur à jouer le *coup*.

25.2e Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur aveugle peut également servir de *cadet* au joueur, mais il n'est pas obligé de le faire.

Le joueur peut avoir en même temps un aide et un *cadet*, 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 viser avant de jouer le *coup*, ou pour aider le joueur par courtoisie comme prévu dans la définition du *cadet*.
- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* en même temps et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

25.2f 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 l'état du sable et de le toucher avec un club en faisant un swing d'essai.

25.2g 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.

25.2h Assistance pour dropper, placer et replacer une balle

Pour un joueur aveugle, toutes les Règles qui exigent que le joueur *droppe*, *place* ou *replace* une balle sont modifiées afin qu'il soit également permis au joueur, sans limitation, de donner une autorisation générale à n'importe quelle autre personne de *dropper*, *placer* et *replacer* sa balle.

25.3 Modifications pour les joueurs amputés

Objet de la Règle :

La Règle 25.3 permet à un joueur amputé (c'est-à-dire à la fois ceux qui ont des déficiences d'un membre et ceux qui ont perdu un membre) d'utiliser une prothèse et de jouer un coup en ancrant le club, et autorise une assistance pour dropper, placer et replacer une balle.

25.3a Statut des dispositifs prothétiques

L'usage d'un bras ou d'une jambe artificielle n'est pas une infraction à la Règle 4.3 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.

Un joueur utilisant une prothèse est toujours soumis aux interdictions de la Règle 4.3a concernant l'utilisation anormale de l'*équipement*.

25.3b Modification de la Règle 10.1b (Ancrer le club)

Si un joueur amputé est incapable de tenir et de faire des swings avec la majorité de ses clubs sans ancrage en raison d'une déficience ou de la perte d'un membre, le joueur peut jouer un *coup* tout en ancrant le club, sans pénalité selon la Règle 10.1b.

25.3c Assistance pour dropper, placer et replacer une balle

Pour un joueur amputé, toutes les Règles qui exigent que le joueur *droppe*, place ou *replace* une balle sont modifiées afin qu'il soit permis au joueur, sans limitation, de donner une autorisation générale à n'importe quelle autre personne de *dropper*, placer et *replacer* sa balle.

25.3d Modification de la définition de « replacer »

Pour un joueur amputé, la définition de *replacer* (et la Règle 14.2b(2)) est modifiée pour permettre au joueur de *replacer* la balle soit à la main, soit en utilisant un autre *équipement* (par ex. en faisant rouler la balle avec un club).

25.4 Modifications pour les joueurs utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité

Objet de la Règle :

La Règle 25.4 permet à un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité d'être assisté en même temps par un aide et un *cadet*, elle explique comment un joueur peut utiliser un appareil 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 et à jouer un coup, et elle modifie certaines procédures de dégagement.

Les Règles 25.4a à 25.4l s'appliquent à tous les dispositifs d'assistance à la mobilité, y compris les cannes, les béquilles, les fauteuils roulants et autres dispositifs avec des roues.

Les Règles 25.4m et 25.4n s'appliquent uniquement aux fauteuils roulants et autres dispositifs avec des roues.

25.4a Assistance d'un aide ou de toute autre personne

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut obtenir l'assistance d'un aide ou de 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 une balle : toutes les Règles qui autorisent uniquement le joueur à *dropper*, placer ou *replacer* une balle sont modifiées de sorte qu'il soit aussi permis au joueur, sans limitation, de donner une autorisation générale à toute autre personne pour *dropper*, placer et *replacer* sa balle.
- Positionner le joueur ou le dispositif : comme autorisé par 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.

25.4b Conseil d'un aide

Un joueur qui utilise un dispositif d'assistance à la mobilité peut demander et obtenir des *conseils* de son aide de la même manière qu'un joueur demande et obtient des *conseils* d'un *cadet* selon la Règle 10.2a (Conseil).

Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les exceptions décrites dans la Règle 25.4j.

Pour l'application de la Règle 10.2a, un joueur peut demander et obtenir des *conseils* d'un aide et d'un *cadet* en même temps.

25.4c Le joueur ne peut avoir qu'un seul aide

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

Si le joueur a plus d'un aide à tout moment, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, de la même façon que stipulé dans la Règle 10.3a(1) (Joueur autorisé à n'avoir qu'un seul cadet à tout moment).

25.4d Modification de la définition de « stance »

L'utilisation par un joueur d'un dispositif d'assistance à la mobilité peut affecter son *stance* pour l'application de différentes Règles, par exemple pour déterminer la zone de *stance* intentionnel selon la Règle 8.1a et décider s'il y a interférence avec une *condition anormale du parcours* selon la Règle 16.1.

Pour répondre à cela, la définition du *stance* est modifiée pour signifier « la position des pieds et du corps d'un joueur, et la position du dispositif d'assistance à la mobilité s'il en est utilisé un, pour préparer ou jouer un *coup* ».

25.4e Modification de la définition de « replacer »

Pour les joueurs qui utilisent un dispositif d'assistance à la mobilité, la définition de *replacer* (et la Règle 14.2b(2)) est élargie pour permettre au joueur de *replacer* la balle que ce soit à la main, ou en utilisant un autre *équipement* (par ex. en faisant rouler la balle avec un club).

25.4f 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*.

25.4g 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 monticule 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 avec la Règle 8.1a(3).

25.4h Modification de la Règle 10.1b (Ancrer le club)

Si un joueur est incapable de tenir et de faire des swings avec la majorité de ses clubs sans ancrage en raison de l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité, le joueur peut jouer un *coup* tout en ancrant le club, sans pénalité selon la Règle 10.1b.

25.4i 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 tenir compte de l'utilisation par un joueur d'un dispositif d'assistance à la mobilité, la Règle 10.1c est modifiée de sorte que le joueur ne doit pas non plus jouer un *coup* avec une partie quelconque de son dispositif d'assistance à la mobilité délibérément placée de part et d'autre ou touchant la *ligne de jeu* ou une extension de cette ligne derrière la balle.

25.4j 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 en même temps un aide et un *cadet*, 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 un objet pour aider à s'aligner, prendre son *stance* ou exécuter un *swing*).

- 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)).

25.4k Modification de la Règle 11.1b(2)

Pour les joueurs qui utilisent un dispositif d'assistance à la mobilité, la Règle 11.1b(2) est modifiée de sorte que si la balle en mouvement d'un joueur jouée sur le *green* heurte accidentellement le dispositif d'assistance à la mobilité, la balle doit être jouée comme elle repose.

25.4l Application de la Règle 12.2b(1) lors de l'utilisation d'un dispositif d'assistance à la mobilité pour tester l'état du sable dans un bunker

Selon la Règle 12.2b(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.

25.4m Pour un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité avec des roues : modification de l'option latérale de dégagement pour une balle dans une zone à pénalité rouge et pour une balle injouable

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 19.2c 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*.

25.4n Pour un joueur utilisant un dispositif d'assistance à la mobilité avec des roues : modification de la pénalité selon la Règle 19.3b (dégagement pour une balle injouable dans un bunker)

Lorsqu'un joueur utilisant un dispositif de mobilité avec des roues se dégage pour une balle injouable dans un *bunker*, la Règle 19.3b est modifiée afin que le joueur puisse se dégager en arrière sur la ligne à l'extérieur de ce *bunker* avec **un coup de pénalité**.

25.5 Modifications pour les joueurs ayant des déficiences intellectuelles

Objet de la Règle :

La Règle 25.5 permet à un joueur ayant une déficience intellectuelle d'être assisté à la fois par un aide et un cadet, et clarifie le rôle d'un superviseur, qui n'est pas affecté à un joueur spécifique et n'est pas autorisé à donner des conseils.

25.5a Assistance d'un aide ou d'un superviseur

L'importance de l'aide dont les joueurs ayant une déficience intellectuelle ont besoin est spécifique à chaque individu.

Le *Comité* peut fournir ou autoriser un aide ou un superviseur pour aider les joueurs ayant une déficience intellectuelle :

- Un aide assiste un joueur individuel dans son jeu et dans l'application des Règles :
 - » Un aide a le même statut selon les Règles qu'un *cadet* (voir Règle 10.3), mais avec les restrictions décrites dans la Règle 25.5c.
 - » Pour l'application de la Règle 10.2a (Conseil), un joueur peut demander et obtenir des *conseils* à la fois d'un aide et d'un *cadet*.
- Un superviseur est une personne désignée par le *Comité* pour aider les joueurs ayant une déficience intellectuelle pendant la compétition :
 - » Le superviseur n'est pas assigné à un joueur spécifique et son rôle est d'aider tout joueur ayant une déficience intellectuelle lorsque c'est nécessaire.
 - » Un superviseur est une *influence extérieure* pour l'application des Règles.
 - » Un joueur ne peut pas demander ou obtenir de *conseil* d'un superviseur.

25.5b Le joueur ne peut avoir qu'un seul aide

Un joueur ayant une déficience intellectuelle ne peut avoir qu'un seul aide à tout moment.

Si le joueur a plus d'un aide à tout moment, le joueur encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite, de la même façon que stipulé dans la Règle 10.3a(1) (Joueur autorisé à n'avoir qu'un seul cadet à tout moment).

25.5c Modification de la Règle 10.3 (Cadets)

L'aide d'un joueur ayant une déficience intellectuelle peut aussi être le *cadet* du joueur, mais il n'est pas obligé de le faire.

Le joueur peut avoir en même temps un aide et un *cadet*, 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* (si c'est autorisé par le *Comité*), 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 un objet pour aider à s'aligner, prendre son *stance* ou exécuter un *swing*).
- Si cet aide transporte ou manipule les clubs du joueur en infraction avec cette Règle, le joueur a deux *cadets* en même temps et encourt la **pénalité générale** pour chaque trou sur lequel l'infraction s'est produite (voir Règle 10.3a(1)).

25.5d 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.

25.5e Joueurs ayant à la fois une déficience intellectuelle et physique

Pour les joueurs ayant à la fois une déficience intellectuelle et physique, il est recommandé que le *Comité* utilise une combinaison des Règles figurant dans la Règle 25 de manière à prendre en compte les deux types de handicap.

25.6 Dispositions générales pour toutes les catégories de handicap

25.6a 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.

25.6b Dropper

Lors de l'application de la Règle 14.3b (La balle doit être droppée d'une manière correcte), et parce que des 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. De même, 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.

Voir Procédures pour le Comité, Section 5D (conseils supplémentaires sur la Règle 25 et les compétitions impliquant des joueurs présentant un handicap).