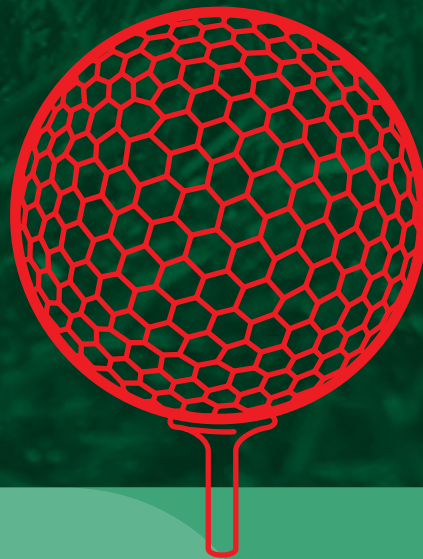




Règlements des sports d'été

Le golf



Toutes les compétitions de golf d'Olympiques spéciaux sont régies par les Règlements sportifs officiels d'Olympiques spéciaux.

En tant que programme international de sport, Olympiques spéciaux a établi ses règlements de golf en s'appuyant sur ceux du Royal and Ancient Golf Club de St Andrews (R&A) et de l'Association royale de golf du Canada (ARGC). Les règlements du R&A et de l'ARGC s'appliquent donc à toutes les compétitions, sauf en cas d'incompatibilité avec les Règlements sportifs officiels d'Olympiques spéciaux Canada, auquel cas les Règlements sportifs officiels d'Olympiques spéciaux Canada suivants s'appliquent.

SECTION A - Épreuves officielles

1. Niveau 1 – Concours d'habiletés individuel
2. Niveau 4 – Compétition individuelle par coups [9 trous]
3. Niveau 5 – Compétition individuelle par coups [18 trous]

NOTE: Il peut arriver que certaines épreuves ne soient pas offertes lors de jeux provinciaux ou nationaux. Olympiques spéciaux Canada et le Conseil canadien des sports déterminent les épreuves inscrites au programme des jeux nationaux.

SECTION B - Règles générales et modifications

Voici les moyennes maximales en vigueur à chaque niveau des compétitions sanctionnées. Les résultats supérieurs à ces moyennes peuvent entraîner une disqualification.

Niveau 4 – moyenne de 70 ou moins

Niveau 5 – moyenne de 120 ou moins

B.1 Golf, niveau 1 – Concours d'habiletés individuel

Le concours d'habiletés individuel a pour but de permettre aux athlètes de s'exercer aux habiletés fondamentales en golf pour les mettre ensuite à l'épreuve en compétition. Il faut avoir acquis ces habiletés pour progresser aux niveaux 4 et 5. On peut accumuler un maximum de 140 points au niveau 1, quand l'épreuve de la sortie de fosse est au programme. Un modèle de feuille de pointage adapté au concours d'habiletés individuel est reproduit dans l'addenda au règlement de golf.

NOTE: Épreuves de coup roulé court, coup roulé long, coup d'approche roulé, coup d'approche lobé et sortie de fosse – Durant l'exécution des cinq essais, on doit ramasser une balle qu'on a déplacée pour éviter qu'elle nuise à l'essai suivant.



Coup roulé court (maximum 20 points)

I. But

- a. Évaluer l'habileté de l'athlète au coup roulé, en se concentrant sur le coup roulé à courte portée.

II. Équipement

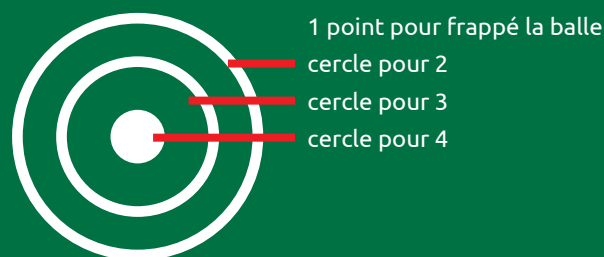
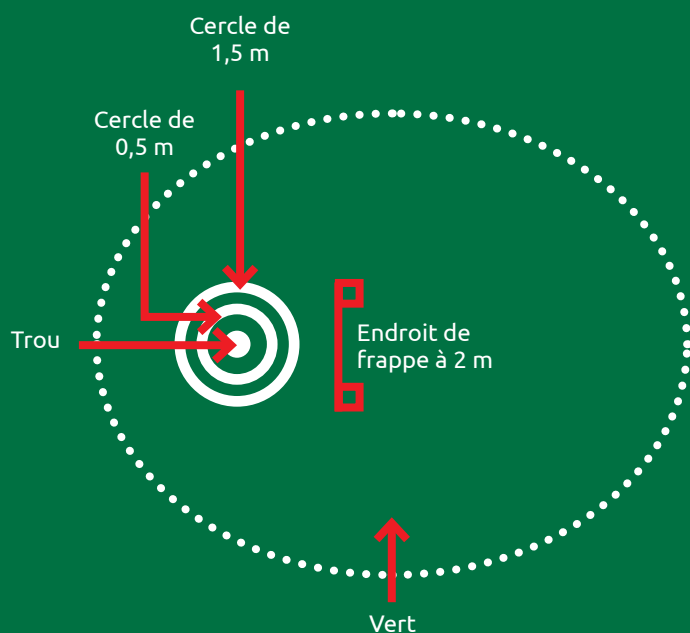
- a. Un vert réglementaire doté d'un trou entouré de cercles correctement marqués (cible)
- b. Cinq balles
- c. On peut utiliser de la craie pour tracer les cercles autour du trou.

III. Description

- a. On choisit un trou autour duquel on trace deux cercles. Le premier cercle a un rayon de 0,5 mètre et le second un rayon de 1,5 mètre à partir du trou.
- b. L'athlète dispose de cinq essais à partir d'un endroit clairement indiqué à 2 mètres (6,56 pieds) du trou.
- c. L'épreuve du coup roulé court devrait se disputer sur une surface aussi plane que possible.

IV. Résultat

- a. L'athlète se tient à 2 mètres du trou et dispose de cinq essais pour faire rouler la balle en direction de celui-ci. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle s'immobilise.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point si la balle s'immobilise sur le pourtour du cercle de 1,5 mètre (4,92 pieds) ou à l'intérieur de celui-ci.
- d. L'athlète marque trois points si la balle s'immobilise sur le pourtour du cercle de 0,5 mètre (1,64 pied) ou à l'intérieur de celui-ci.
- e. L'essai vaut quatre points à l'athlète si la balle entre dans le trou.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve du coup roulé court.



Coup roulé long (maximum 20 points)

I. But

- a. Évaluer l'habileté de l'athlète au coup roulé, en se concentrant sur le coup roulé à longue portée.

II. Équipement

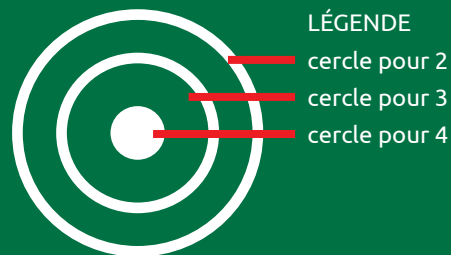
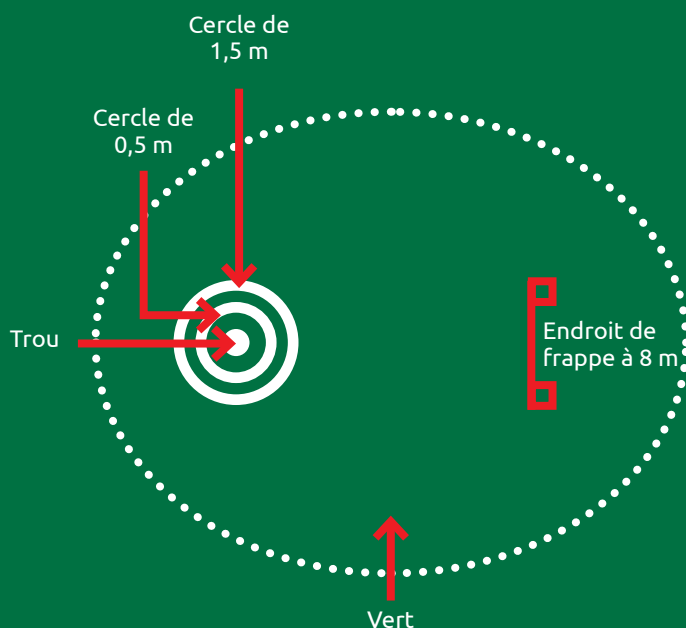
- a. Un vert réglementaire doté d'un trou correctement marqué (cible).
- b. Cinq balles.
- c. On peut utiliser de la craie pour tracer les cercles autour du trou.

III. Description

- a. On choisit un trou autour duquel on trace deux cercles. Le premier cercle a un rayon de 0,5 mètre et le second un rayon de 1,5 mètre à partir du trou.
- b. L'athlète dispose de cinq essais à partir d'un endroit indiqué à 8 mètres du trou.
- c. L'épreuve du coup roulé court devrait se disputer sur une surface aussi lisse que possible. Note : On recommande un coup en montée.

IV. Points

- a. L'athlète se tient à 8 mètres du trou et dispose de cinq essais pour faire rouler la balle en direction de celui-ci. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle s'immobilise.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point si la balle s'immobilise sur le pourtour du cercle de 1,5 mètre ou à l'intérieur de celui-ci.
- d. L'athlète marque trois points si la balle s'immobilise sur le pourtour du cercle de 0,5 mètre ou à l'intérieur de celui-ci.
- e. L'essai vaut quatre points à l'athlète si la balle entre dans le trou.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve du coup roulé long.



Coup d'approche roulé (maximum 20 points)

I. But

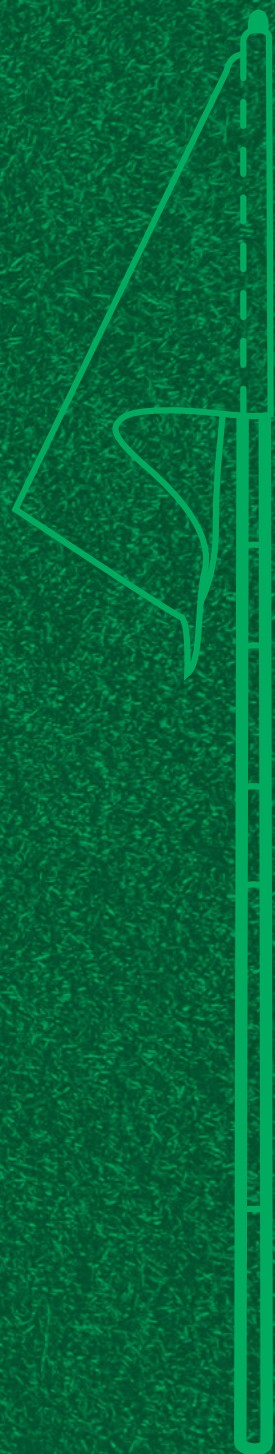
- a. Évaluer l'habileté de l'athlète au coup d'approche roulé à 14 mètres du trou. Il est interdit d'utiliser un bois ou un fer droit pour cette épreuve.

II. Équipement

- a. Un nombre de balles approprié en fonction du nombre de concurrents (on recommande cinq balles par joueur pour ne pas avoir à les récupérer durant l'épreuve).
- b. Un vert doté d'un drapeau et d'un trou clairement indiqué.

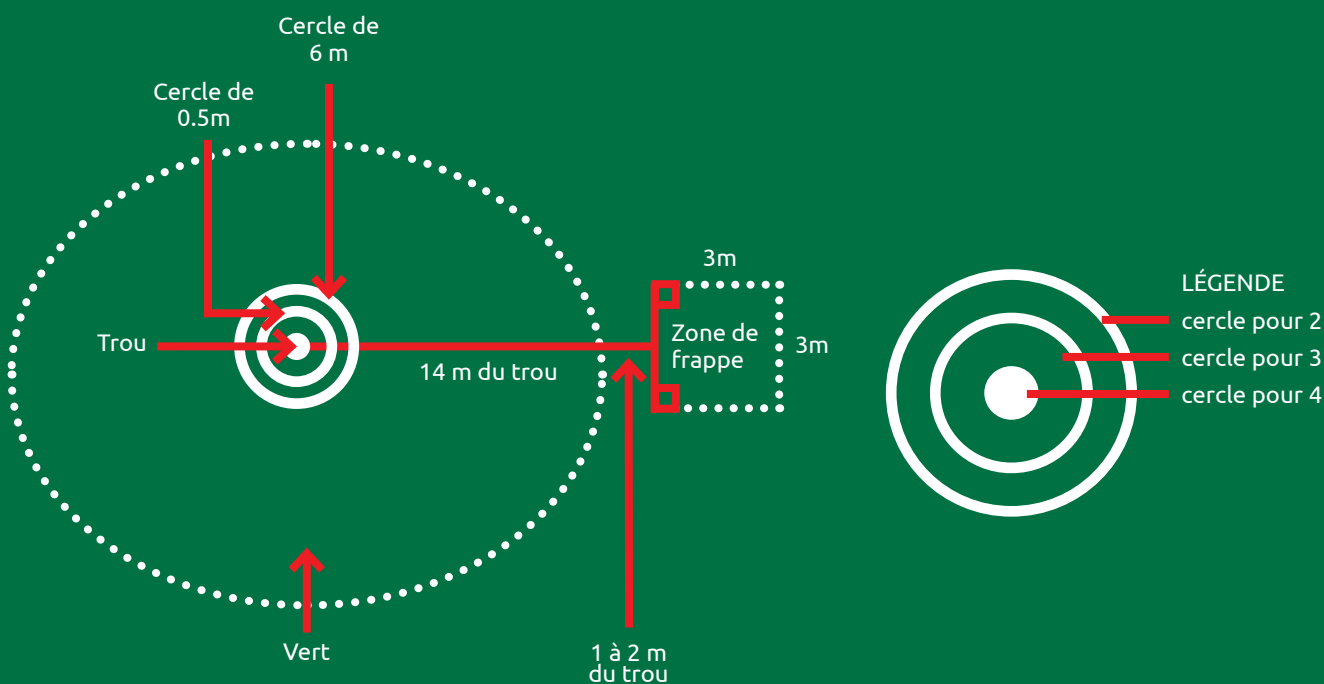
III. Description

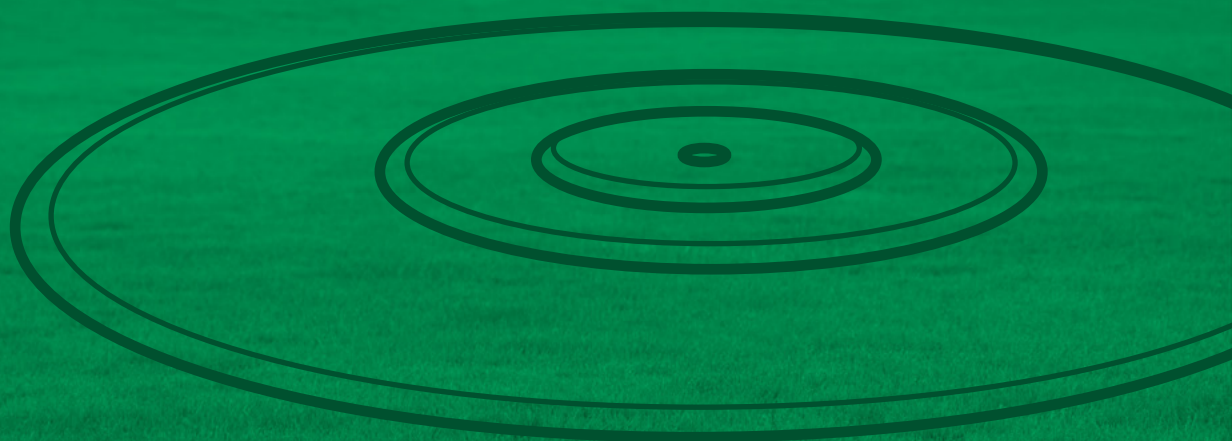
- a. Pour l'épreuve du coup d'approche roulé, la zone de frappe correspond à une surface de 3 mètres carrés située à 14 mètres du trou et à 2 mètres du bord du vert.
- b. Autour du trou, on trace un cercle d'un rayon de 3 mètres et un autre d'un rayon de 6 mètres.
- c. La zone de frappe de 3 mètres carrés doit être bien délimitée à la craie et dotée d'un repère.
- d. On demande à l'athlète d'exécuter un coup d'approche roulé en direction du trou indiqué, en essayant de s'en approcher le plus possible.



IV. Points

- a. L'athlète dispose de cinq essais pour faire rouler la balle en direction de la cible. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle s'immobilise.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point si la balle s'immobilise à l'intérieur du cercle de 6 mètres (19,68 pieds) tracé autour du trou.
- d. L'athlète marque trois points si la balle s'immobilise à l'intérieur du cercle de 3 mètres (9,84 pieds) tracé autour du trou.
- e. L'essai vaut quatre points à l'athlète si la balle entre dans le trou.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve du coup d'approche roulé.





Coup d'approche lobé (maximum 20 points)

I. But

- a. Évaluer l'habileté de l'athlète à exécuter un coup d'approche lobé contrôlé en direction de la zone cible circulaire indiquée.

II. Équipement

- a. Un nombre de balles approprié en fonction du nombre de concurrents (on recommande cinq balles par joueur pour ne pas avoir à les récupérer durant l'épreuve). A marked hitting area; paint, chalk, or cones.
- b. Une zone de frappe délimitée à l'aide de peinture, de craie ou de cônes.
- c. Sacs ou tubes ramasse-balles au lieu de l'épreuve.
- d. Un drapeau cible et un tapis ou une surface artificielle pour la zone de frappe.
- e. Une banderole, un panneau, un filet ou une barrière de 1 mètre (3,28 pieds) de haut sur 5 mètres (16,40 pieds) de large. On utilise deux poteaux de 2 mètres (6,56 pieds) pour tenir la banderole, le panneau, le filet ou la barrière.

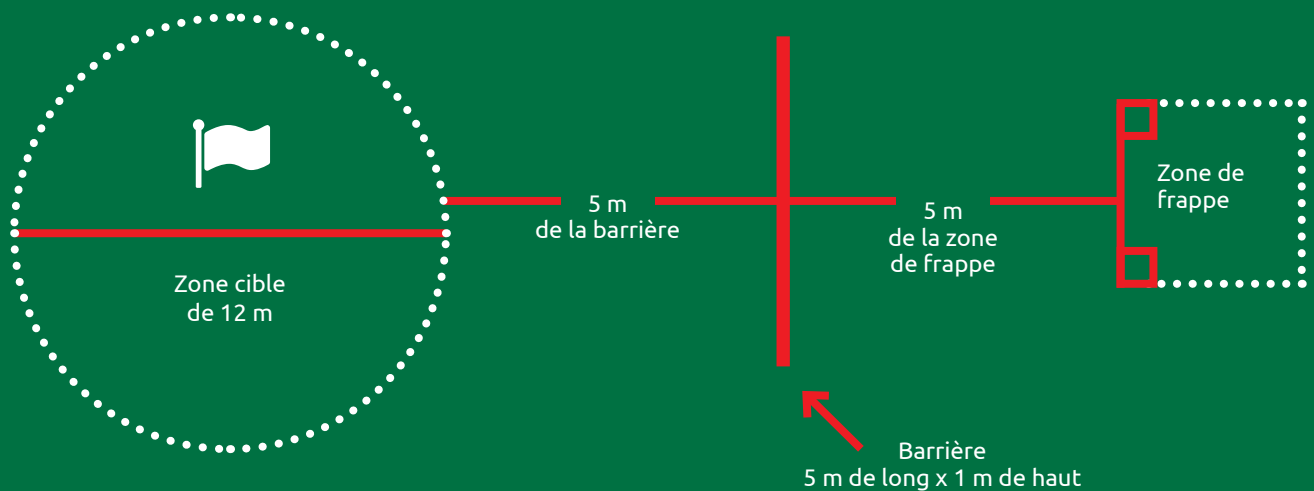
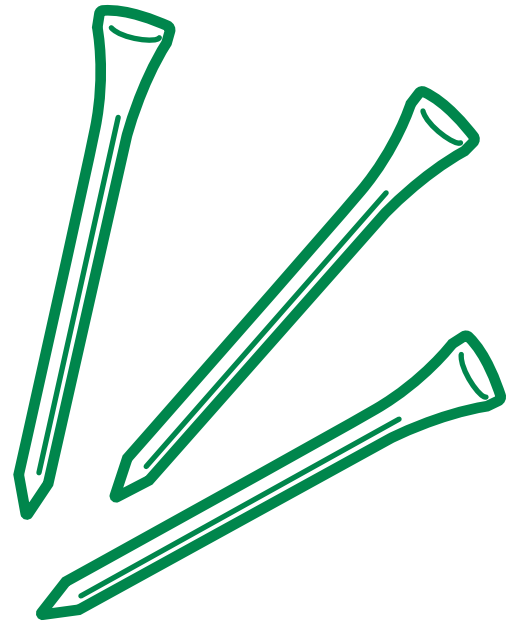
III. Description

- a. Une zone cible est délimitée par un cercle d'un rayon de 6 mètres (19,68 pieds).
- b. La zone de frappe se trouve à 5 mètres (16,40 pieds) de la barrière de 1 mètre (3,28 pieds) de haut.
- c. La barrière de 1 mètre (3,28 pieds) de haut se trouve à 5 mètres (16,40 pieds) de la zone cible.
- d. L'athlète dispose de cinq essais. On lui demande d'exécuter un coup d'approche lobé par-dessus la barrière en direction de la zone cible indiquée.

NOTE: Par mesure de sécurité, on devrait aménager le lieu de l'épreuve dans une zone à accès limité, comme un terrain d'exercice. Si on utilise une zone à accès libre, on devrait tendre une corde autour de l'emplacement et le signaler clairement aux bénévoles, aux spectateurs et aux athlètes.

IV. Points

- a. L'athlète exécute cinq coups en direction de la cible. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle atterrit.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point si la balle passe par-dessus la barrière entre les deux poteaux verticaux.
- d. L'athlète marque trois points si la balle atterrit à l'intérieur du cercle de 12 mètres pour rouler ensuite à l'extérieur, ou si elle s'immobilise à l'intérieur du cercle après avoir atterri à l'extérieur.
- e. L'athlète marque quatre points si la balle atterrit et s'immobilise à l'intérieur du cercle de 6 mètres.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve du coup d'approche lobé.



Sortie de fosse (maximum 20 points)

L'épreuve de la sortie de fosse est facultative au programme du concours d'habiletés individuel.

I. But

- a. Évaluer l'habileté de l'athlète à exécuter une sortie de fosse contrôlée en direction de la zone cible circulaire indiquée.

II. Équipement

- a. Un nombre de balles approprié en fonction du nombre de concurrents (on recommande cinq balles par joueur pour ne pas avoir à les récupérer durant l'épreuve).
- b. Une zone de frappe à l'intérieur d'une fosse ou autre zone aménagée avec du sable, de la peinture ou de la craie et des repères.
- c. Sacs ou tubes ramasse-balles au lieu de l'épreuve.
- d. Un drapeau cible, un tapis ou une surface artificielle recouverte de sable pour la zone de frappe ainsi que de la peinture, de la craie ou un repère pour marquer l'endroit dans la fosse à partir duquel frapper la balle.

- e. Le rebord avant de la fosse doit avoir au moins 1 mètre de haut et 5 de large. Autrement, il faut tendre une banderole, un filet ou une barrière entre deux poteaux de 2 mètres de sorte qu'une balle frappée à partir de la zone indiquée à l'intérieur de la fosse doive s'élever à 1 mètre pour franchir l'obstacle. On utilise également des poteaux pour délimiter une largeur de 5 mètres sur le rebord avant de la fosse.

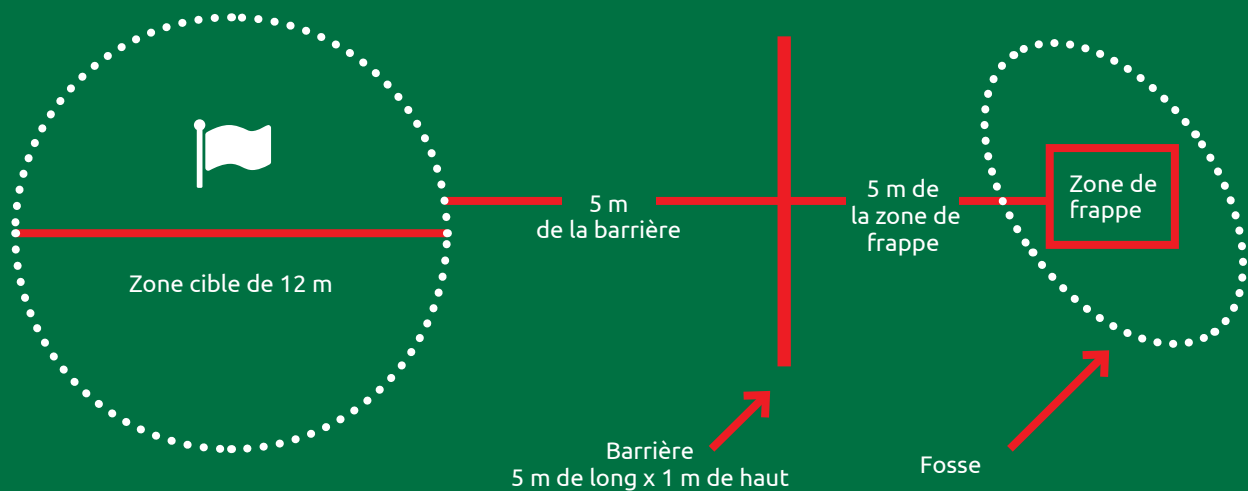
III. Description

- a. Une zone cible est délimitée par un cercle d'un rayon de 6 mètres.
- b. La zone de frappe dans la fosse se trouve à 5 mètres de la barrière de 1 mètre de haut et du rebord avant de la fosse.
- c. La barrière de 1 mètre de haut et le rebord avant de la fosse se trouve à 5 mètres de la zone cible.
- d. L'athlète dispose de cinq essais. On lui demande de sortir la balle de la fosse à l'aide d'un coup d'approche lobé en direction de la zone cible indiquée.

NOTE: Par mesure de sécurité, on devrait aménager le lieu de l'épreuve dans une zone à accès limité, comme un terrain d'exercice. Si on utilise une zone à accès libre, on devrait tendre une corde autour de l'emplacement et le signaler clairement aux bénévoles, aux spectateurs et aux athlètes.

IV. Points

- a. L'athlète exécute cinq coups en direction de la cible. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle atterrit.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué ou le fait d'« asseoir » le bâton compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point si la balle passe par-dessus la barrière ou le rebord avant de la fosse entre les deux poteaux verticaux.
- d. L'athlète marque trois points si la balle atterrit à l'intérieur du cercle de 12 mètres pour rouler ensuite à l'extérieur, ou si elle s'immobilise à l'intérieur du cercle après avoir atterri à l'extérieur.
- e. L'athlète marque quatre points si la balle atterrit et s'immobilise à l'intérieur du cercle de 12 mètres.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve de la sortie de fosse.



Coup avec un fer (maximum 20 points)

I. But

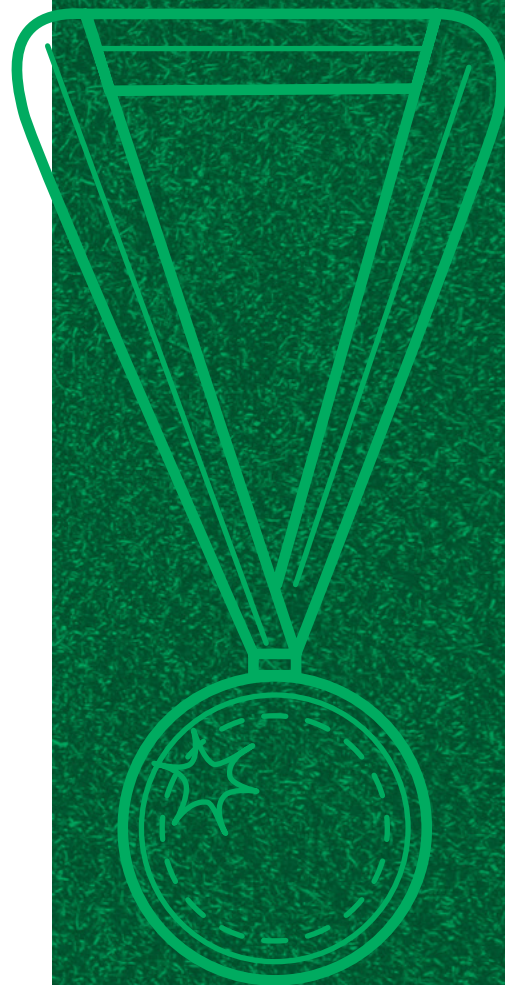
- a. Évaluer l'habileté de l'athlète à frapper avec un fer à une certaine distance à partir d'une zone de frappe délimitée.

II. Équipement

- a. Un nombre de balles approprié en fonction du nombre de concurrents (on recommande cinq balles par joueur pour ne pas avoir à les récupérer durant l'épreuve).
- b. De la peinture ou de la craie et un repère pour délimiter la zone de frappe et les limites du terrain (on peut utiliser un câble ou une corde de ½ pouce (1,27 cm) pour rendre les limites du terrain plus visibles).
- c. Un tapis pour la zone de frappe, des tees, des casques protecteurs, une zone de sécurité pour les marqueurs et des sacs ou tubes ramasse-balles pour récupérer les balles (au besoin).
- d. Un drapeau cible et huit cônes ou autres repères bien visibles pour marquer les distances.
- e. L'athlète peut utiliser un hybride de secours à la place d'un fer, mais pas les deux.

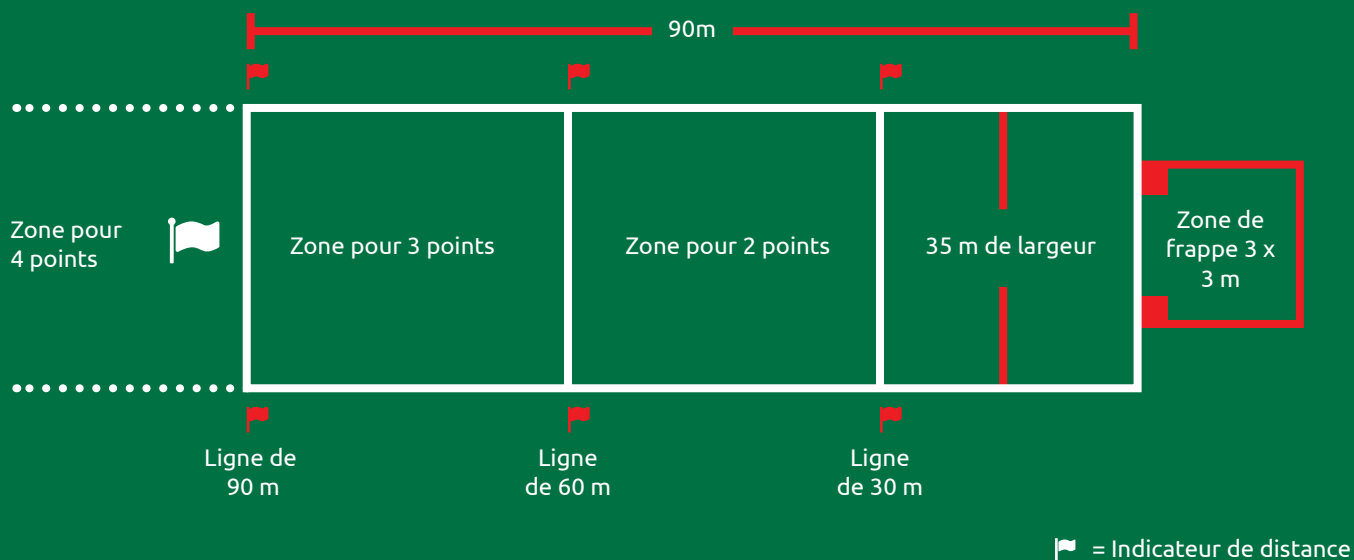
III. Description

- a. L'athlète peut choisir de poser la balle sur un tee, le tapis ou le sol. À partir de la zone de frappe, on lui demande de frapper la balle en direction du drapeau indiqué en la maintenant entre les limites du terrain pour lui faire franchir une distance supérieure à 90 mètres.



IV. Points

- a. L'athlète exécute cinq coups en direction de la cible. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle s'immobilise.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point quand la balle s'immobilise entre les lignes de 30 et 60 mètres, à l'intérieur des lignes latérales écartées de 35 mètres.
- d. L'athlète marque trois points quand la balle s'immobilise entre les lignes de 60 et 90 mètres, à l'intérieur des lignes latérales écartées de 35 mètres.
- e. L'athlète marque quatre points quand la balle s'immobilise au-delà de la ligne de 90 mètres à l'intérieur des lignes latérales écartées de 35 mètres.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve du coup avec un fer.



Coup avec un bois (maximum 20 points)

I. But

- a. Évaluer l'habileté de l'athlète à frapper avec un bois à une certaine distance à partir d'une zone de frappe délimitée.

II. Équipement

- a. Un nombre de balles approprié en fonction du nombre de concurrents (on recommande cinq balles par joueur pour ne pas avoir à les récupérer durant l'épreuve).
- b. De la peinture ou de la craie et un repère pour délimiter la zone de frappe et les limites du terrain (on peut utiliser un câble ou une corde de ½ pouce (1,27 cm) pour rendre les limites du terrain plus visibles).
- c. Un tapis pour la zone de frappe, des tees, des casques protecteurs, une zone de sécurité pour les marqueurs et des sacs ou tubes ramasse-balles pour récupérer les balles (au besoin).
- d. Un drapeau cible et huit cônes ou autres repères bien visibles pour marquer les distances.
- e. L'athlète peut utiliser un bois d'allée, un bois no 1 ou un hybride de secours s'il ne s'en est pas servi au lieu d'un fer pour l'épreuve précédente.

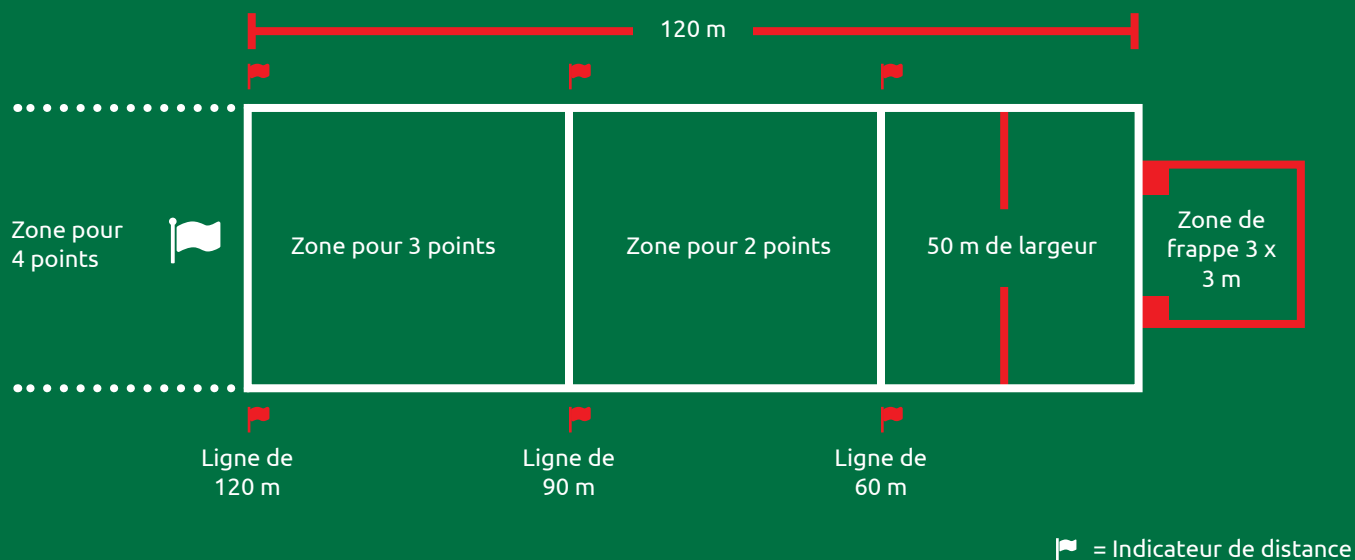
III. Description

- a. L'athlète peut choisir de poser la balle sur un tee, le tapis ou le sol. À partir de la zone de frappe, on lui demande de frapper la balle en direction du drapeau indiqué en la maintenant entre les limites du terrain pour lui faire franchir une distance supérieure à 120 mètres.



IV. Points

- a. L'athlète exécute cinq coups en direction de la cible. Le nombre de points accordés dépend de l'endroit où la balle s'immobilise.
- b. L'athlète marque un point quand il frappe la balle. (Un élan suivi d'un coup manqué compte pour un essai, qui ne vaut aucun point à l'athlète.)
- c. L'athlète marque un deuxième point quand la balle s'immobilise entre les lignes de 60 et 90 mètres, à l'intérieur des lignes latérales écartées de 50 mètres (164,041 pieds).
- d. L'athlète marque trois points quand la balle s'immobilise entre les lignes de 90 et 120 mètres, à l'intérieur des lignes latérales écartées de 50 mètres.
- e. L'athlète marque quatre points quand la balle s'immobilise au-delà de la ligne de 120 mètres à l'intérieur des lignes latérales écartées de 50 mètres.
- f. La somme des points marqués aux cinq essais constitue le résultat de l'épreuve du coup avec un bois.



Golf, niveau 4 - Compétition individuelle par coups

I. Objectif

a. Ce niveau a pour but de répondre aux besoins des athlètes d'OSC qui désirent participer individuellement à un tournoi dont la ronde conventionnelle est de 9 trous.

b. Bien que les concurrents doivent pouvoir jouer de manière autonome, on leur recommande fortement de se présenter aux tournois et autres compétitions en compagnie de leur caddie. Les joueurs et leur caddie doivent être en mesure de marcher le parcours de 9 trous en entier. Advenant qu'un joueur ne puisse fournir son propre caddie, on peut lui offrir l'une ou l'autre des options suivantes :

- jouer sans caddie;
- utiliser l'un des caddies bénévoles que le comité organisateur tient à la disposition des concurrents, le cas échéant.

c. **Note 1:** Les caddies n'ont pas le droit de faire une réclamation. Les entraîneurs peuvent tenir le rôle de caddie, mais ce faisant, ils renoncent à ce droit.

d. **Note 2:** Aux jeux nationaux, le personnel d'entraînement des délégations se compose de 1 entraîneur-chef par équipe de 2 joueurs ou plus et d'autant de caddies qu'il y a de joueurs. Aucun poste d'entraîneur associé n'est alloué aux équipes. Le personnel d'entraînement des équipes à un seul athlète se limite à 1 entraîneur-chef, qui remplit également le rôle de caddie. Le cas échéant, le caddie a le droit de faire une réclamation. In this situation, the caddie would have the right to protest.

II. Forme de jeu

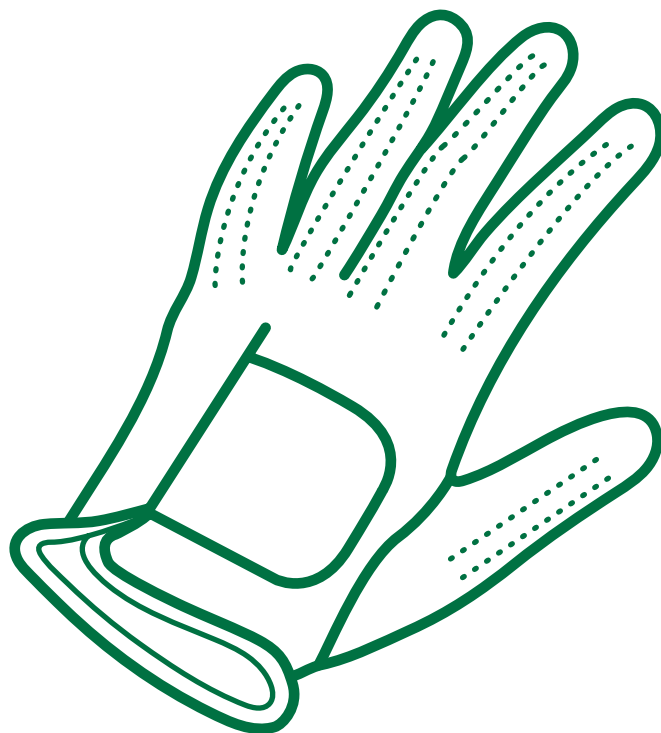
a. Cette forme de jeu est une compétition par coups

III. Points

a. Lorsqu'un dixième coup est joué sans que la balle ne tombe ou ne roule dans le trou, l'athlète inscrit 10x sur sa carte de golf et se dirige vers le trou suivant.

b. Points (annoter les cartes) - Chaque athlète doit savoir comment noter les points sur sa carte et, dans la mesure du possible, agir comme marqueur pour d'autres compétiteurs durant une compétition.

c. Le comité du tournoi peut aussi désigner un bénévole ou un caddie comme marqueur. Chaque athlète a la responsabilité de vérifier ses points et de signer sa carte de golf.



IV. Égalité

- a.** Toute égalité en première place sera départagée de la manière suivante :
- L'athlète qui compte le moins de 10x sur sa carte remporte la compétition.
 - Si la tenue d'éliminatoires est impossible, on recommande de comparer les cartes de golf. Cette comparaison peut se faire de plusieurs façons, et la procédure est décrite dans les Règles du golf de l'USGA et de R & A, à l'Annexe I, partie C : Conditions de la compétition - Comment départager une égalité. Veuillez noter que la méthode de bris d'égalité doit être annoncée dans les conditions et critères de compétition avant le début du tournoi.
- b.** Toute autre égalité ne sera pas départagée et les athlètes recevront le même prix.

V. Ronde conventionnelle

- a.** Le nombre de trous dans une ronde conventionnelle est de 9.
- b.** À la discrétion du comité du tournoi, un championnat peut être disputé pendant une, deux, trois ou quatre rondes.

VI. Sélection du site du tournoi

- a.** Le choix du parcours de golf est laissé à la discrétion du comité du tournoi.
- b.** Le comité doit tenir compte du degré de difficulté du parcours et de son impact sur le déroulement du tournoi.

VII. Aménagement du parcours de golf

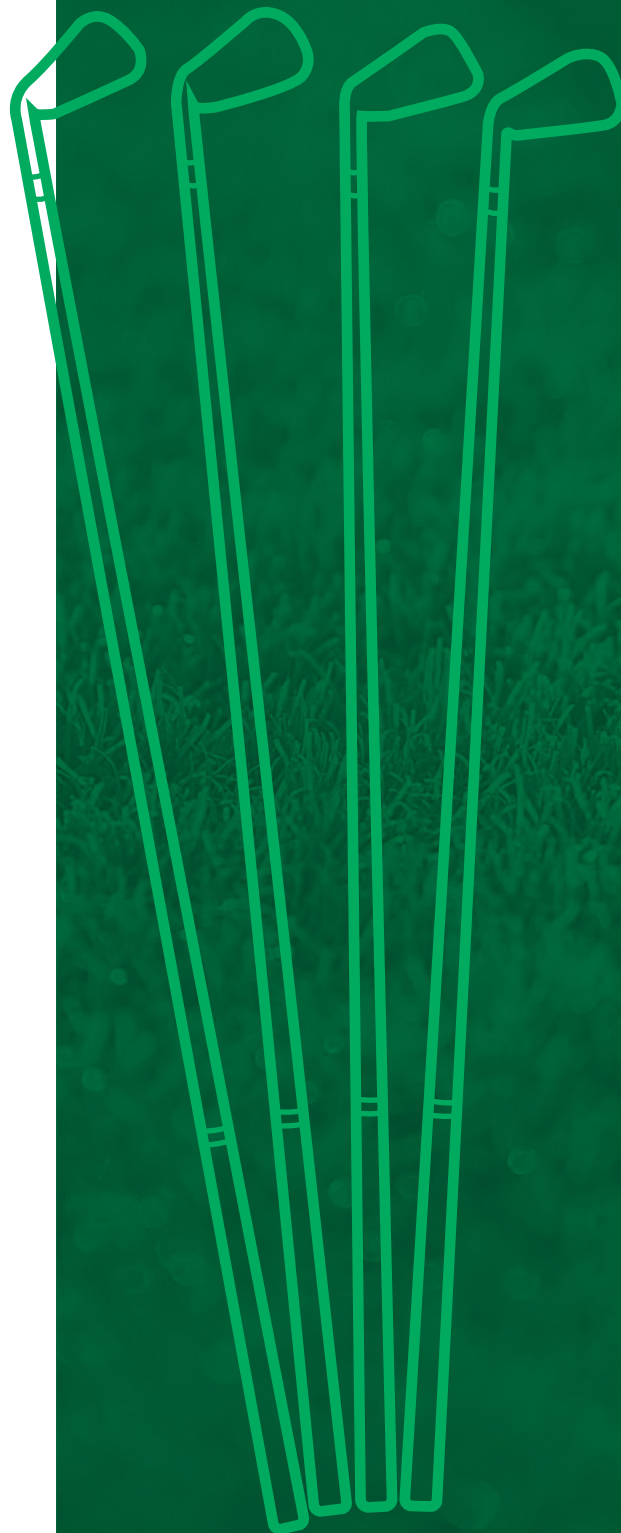
- a.** Le parcours de golf sera aménagé à la discrétion du comité du tournoi qui verra à fournir des tertres de départ à chacun des trous pour les golfeurs d'OS, en s'appuyant sur les lignes directrices suivantes :
- Éviter que le golfeur ait à frapper la balle sur une distance supérieure à 47 mètres en vol, au-dessus d'obstacles ou autre sur le parcours avant sa retombée.
 - Aménager des trous en fonction des critères suivants :
Normale 3 : maximum de 140 mètres
Normale 4 : maximum de 326 mètres
Normale 5 : maximum de 419 mètres
- b.** Le comité du tournoi doit définir des terrains de départ pour tous les joueurs qui correspondent aux paramètres de distance dans les règles de chaque niveau.

VIII. Inscription et formation des divisions

- a. Chaque athlète doit s'inscrire en présentant un handicap certifié ou ses six derniers résultats sur un parcours de 9 trous.
- b. Chacun de ces résultats doit être accompagné de la normale de chaque parcours.
- c. Tous les scores doivent être vérifiés par la signature de l'entraîneur-chef du programme, du chef d'équipe, du professionnel de golf, du secrétaire du club ou du directeur de l'association de golf, selon le niveau de jeu.
- d. Le regroupement au début de la compétition sera effectué en fonction des moyennes soumises.
- e. La formation des divisions sera effectuée en fonction des résultats des rondes de regroupement (1 ou 2 parties). Aux Jeux nationaux, la ronde de regroupement consistera en deux parties de 9 trous.

IX. Équipement

- a. Chaque athlète est tenu de fournir son propre équipement, y compris :
 - un ensemble de bâtons de golf (incluant au moins un en bois, un fer et un fer droit);
 - un sac de golf;
 - des balles de golf;
 - un réparateur de marque d'impact.
- X. La décision d'autoriser les voiturettes de golf motorisées est laissée à la discrétion du comité du tournoi. On s'attend cependant à ce que les athlètes marchent aux compétitions internationales. L'utilisation d'une voiturette de golf motorisée sera considérée aux Jeux mondiaux sur présentation d'un certificat médical au comité de ces jeux.



Golf, niveau 5 - Compétition individuelle par coups

I. Objectif

- a. Ce niveau a pour but de répondre aux besoins des athlètes d'OS qui désirent participer individuellement à un tournoi dont la ronde conventionnelle est de 18 trous.
- b. Ce niveau donne à l'athlète l'occasion de se dépasser sur un parcours de golf comportant, le cas échéant, très peu de modifications.
- c. Bien que les concurrents doivent pouvoir jouer de manière autonome, on leur recommande fortement de se présenter aux tournois et autres compétitions en compagnie de leur caddie. Les joueurs et leur caddie doivent être en mesure de marcher le parcours en entier. Advenant qu'un joueur ne puisse fournir son propre caddie, on peut lui offrir l'une ou l'autre des options suivantes :

- jouer sans caddie;
- utiliser l'un des caddies bénévoles que le comité organisateur tient à la disposition des concurrents, le cas échéant.

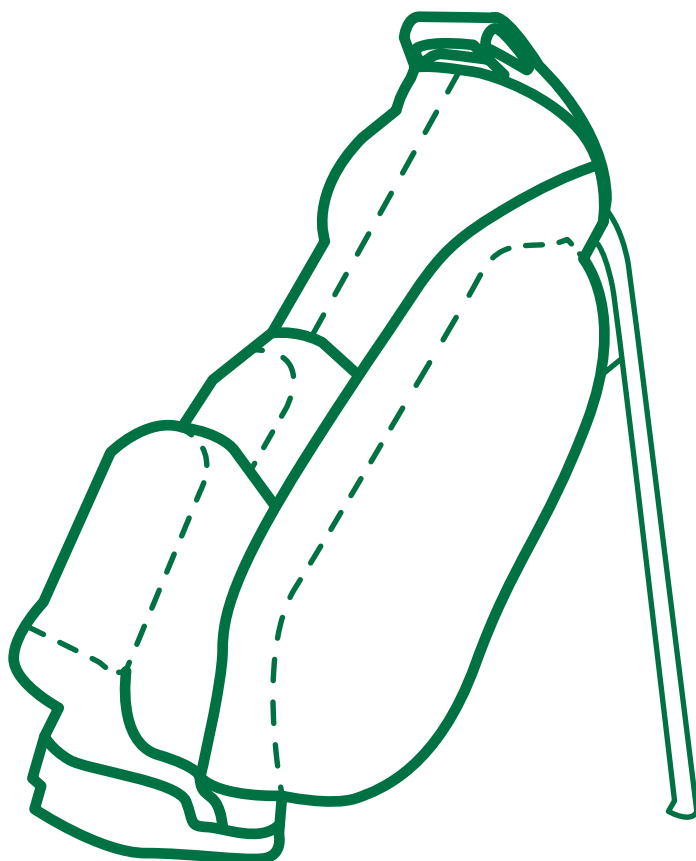
- d. **NOTE 1:** Les caddies n'ont pas le droit de faire une réclamation. Les entraîneurs peuvent tenir le rôle de caddie, mais ce faisant, ils renoncent à ce droit.
- e. **NOTE 2:** Aux jeux nationaux, le personnel d'entraînement des délégations se compose de 1 entraîneur-chef par équipe de 2 joueurs ou plus et d'autant de caddies qu'il y a de joueurs. Aucun poste d'entraîneur associé n'est alloué aux équipes. Le personnel d'entraînement des équipes à un seul athlète se limite à 1 entraîneur-chef, qui remplit également le rôle de caddie. Le cas échéant, le caddie a le droit de faire une réclamation.

II. Forme de jeu

- a. Cette forme de jeu est une compétition par coups.

III. Points

- a. Lorsqu'un dixième coup est joué sans que la balle ne tombe ou ne roule dans le trou, l'athlète inscrit 10x sur sa carte de golf et se dirige vers le trou suivant.
- b. Points (annoter les cartes) - Chaque athlète doit savoir comment noter les points sur sa carte et, dans la mesure du possible, agir comme marqueur pour d'autres compétiteurs durant une compétition. Le comité du tournoi peut aussi désigner un bénévole ou un caddie comme marqueur. Chaque athlète a la responsabilité de vérifier ses points et de signer sa carte de golf.



IV. Égalité

- a.** Toute égalité en première place sera départagée de la manière suivante :
- L'athlète qui compte le moins de 10x sur sa carte remporte la compétition.
 - L'athlète qui compte le moins de 10x sur sa carte remporte la compétition.
 - Si la tenue d'éliminatoires est impossible, on recommande de comparer les cartes de golf. Cette comparaison peut se faire de plusieurs façons, et la procédure est décrite dans les Règles du golf de l'USGA et de R & A, à l'Annexe I, partie C : Conditions de la compétition – Comment départager une égalité. Veuillez noter que la méthode de bris d'égalité doit être annoncée dans les conditions et critères de compétition avant le début du tournoi.
- b.** Toute autre égalité ne sera pas départagée et les athlètes recevront le même prix.

V. Ronde conventionnelle

- a.** Le nombre de trous dans une ronde conventionnelle est de 18 trous.
- b.** À la discrétion du comité du tournoi, un championnat peut être disputé pendant une, deux, trois ou quatre rondes.

VI. Sélection du site du tournoi

- a.** Le choix du parcours de golf est laissé à la discrétion du comité du tournoi.
- b.** Le comité doit tenir compte du degré de difficulté du parcours et de son impact sur le déroulement du tournoi.

VII. Aménagement du parcours de golf

- a.** Le parcours de golf sera aménagé à la discrétion du comité du tournoi qui verra à fournir des tertres de départ appropriés en faisant appel, dans la mesure du possible, aux tertres actuels, donnant ainsi aux athlètes l'occasion de jouer sur le parcours tel qu'il a été conçu tout en tenant compte des particularités suivantes :
- b.** Éviter que la distance parcourue par la balle en vol au-dessus d'obstacles ou autres avant sa retombée soit supérieure à 140 mètres.
- c.** Les trous peuvent être joués à partir des tertres de départ actuels dont la taille doit être conforme aux critères suivants :
- Normale 3 : maximum de 165 mètres
 - Normale 4 : maximum de 372 mètres
 - Normale 5 : maximum de 490 mètres
- d.** Le comité du tournoi doit définir des terrains de départ pour tous les joueurs qui correspondent aux paramètres de distance dans les règles de chaque niveau.

VIII. Inscription et formation des divisions

- a. Chaque athlète doit s'inscrire en présentant un handicap certifié ou ses six derniers résultats sur un parcours de 18 trous.
- b. Chacun de ces résultats doit être accompagné de la normale de chaque parcours.
- c. Tous les scores doivent être vérifiés par la signature de l'entraîneur-chef du programme, du chef d'équipe, du professionnel de golf, du secrétaire du club ou du directeur de l'association de golf, selon le niveau de jeu.
- d. Si une ronde de classification ne peut être jouée, le comité du tournoi peut utiliser ces résultats pour établir les divisions en vue du tournoi.
- e. Si des rondes de classification sont faisables, la formation des divisions est laissée à la discrétion du comité du tournoi qui le fera en fonction des renseignements disponibles.

IX. Équipement

- a. Chaque athlète est tenu de fournir son propre équipement, y compris :
 - un ensemble de bâtons de golf (incluant au moins un en bois, un fer et un fer droit);
 - un sac de golf;
 - des balles de golf; et
 - un réparateur de marque d'impact.
- x. La décision d'autoriser les voitures de golf motorisées est laissée à la discrétion du comité du tournoi. On s'attend cependant à ce que les athlètes marchent en compétition nationale et internationale. L'utilisation d'une voiturette de golf motorisée pourra être envisagée lors de jeux nationaux ou mondiaux, sur présentation d'un certificat médical au comité des jeux.

