



Règlement du Golf



Règlement du golf, version août 2026

Special Olympics
Switzerland





Sommaire

1 Dispositions générales.....	3
1.1 Droit de participation.....	3
1.2 Sportifs avec un handicap sensoriel	4
1.3 Restrictions.....	4
2 Disciplines.....	5
3 Règles de compétition	5
3.1 Eligibilité	5
3.2 Niveau 1 – Test d’aptitude individuelle	6
3.2.1 Conseils pour un test d’aptitude individuelle réussi.....	6
3.2.2 Règles du test.....	6
3.2.3 Short Putt (20 points maximum).....	7
3.2.4 Putt Long (maximum 20 points).....	7
3.2.5 Chip Shot (maximum 20 points).....	9
3.2.6 Le Pitch (maximum 20 points)	10
3.2.7 La sortie de bunker (maximum 20 points).....	11
3.2.8 Fers (maximum 20 points).....	12
3.2.9 Bois (maximum 20 points	13
3.3 Niveau 2 – Compétition par équipes coups alternés (9 trous)	14
3.4 Niveau 3 – Compétition par équipes coups alternés (18 trous)	16
3.5 Niveau 4 – Compétition individuelle sur 9 trous	18
3.6 Niveau 5 – Compétition individuelle sur 18 trous.....	20
3.7 Low Ability Level.....	22
4 Advancement.....	22
5 Divisioning.....	22
5.1 Philosophie.....	22
5.2 Critères de répartition.....	23
5.3 Maximum Effort Rule – Amélioration maximale des performances.....	23
5.4 Responsabilité du coach	24
6 Unified Sport.....	24
7 Règlement et application.....	24



1 Dispositions générales

Special Olympics est le plus grand mouvement sportif mondial pour les personnes en situation de handicap mental. La vision de Special Olympics Switzerland (SOSWI) est la valorisation, l'acceptation et l'égalité des personnes en situation de handicap mental.

Special Olympics s'efforce de proposer aux sportifs présentant différents niveaux de performances des sports appropriés et adaptés à leurs capacités.

La philosophie sportive de Special Olympics se fonde sur deux principes centraux qui le distinguent fondamentalement des autres organisations sportives :

- Advancement – un développement progressif adapté aux capacités individuelles lors de l'entraînement et de la compétition.¹
- Divisioning – la répartition des sportifs dans des groupes homogènes de capacités.²

Le fondement de la philosophie sportive de Special Olympics est l'«Article 1» de SOI ([Sport Rules Article 1](https://www.specialolympics.org/sports.aspx)). Les documents complémentaires se trouvent sur <https://www.specialolympics.org/sports.aspx>. Au même endroit, se trouvent aussi d'autres documents tels que les «Sport Rules» et les «Coaching Guides».

Le règlement de golf se fonde sur les règles officielles de Fédération Internationale de Golf (IGF), qui sont consultables sur <http://www.igfgolf.org/>.

Le règlement de golf de SOSWI est basé sur les «Special Olympics Sports Rules for Golf» de SOI: Celui-ci se trouve sur le site d'internet de SOI (voir ci-dessus).

En cas de divergences ou de conflits d'objectifs par rapport aux règles de l'IGF, les règlements de SOSWI et de SOI prévalent.

Ce dernier est valable pour l'ensemble des compétitions de golf de SOSWI. Lors des compétitions et des manifestations internationales, les règles appliquées sont celles du pays organisateur, respectivement celles de SOI.

A des fins de simplification et de compréhension, le règlement est rédigé au masculin. Ainsi, quand il est question de sportifs, les sportives sont aussi concernées.

1.1 Droit de participation

Les offres de Special Olympics s'adressent en priorité aux personnes en situation de handicap mental ou handicap multiple.

Cela comprend notamment les personnes présentant :

- un trouble des apprentissages,
- un trouble du développement,

¹ Voir chapitre 4

² Voir chapitre 5



- des troubles du comportement,
- des difficultés de perception et d'interaction,
- un trouble psychique chronique.

Cette liste n'est pas exhaustive.

L'âge minimum pour participer est fixé à 8 ans.

Mais en principe les compétitions de SOSWI sont ouvertes à tous les sportifs. Ceci signifie que la participation ne présuppose aucune affiliation à une association, à un club ni aucune appartenance à une institution, à une école spécialisée ou à tout autre établissement.

D'autres dispositions s'appliquent aux sportifs présentant un handicap sensoriel (voir point 1.2).

1.2 Sportifs avec un handicap sensoriel

Les sportifs présentant un handicap sensoriel peuvent participer aux manifestations de Special Olympics. Lors de compétitions, si ces personnes ont besoin de soutien sous la forme d'un accompagnement par un guide ou d'une aide matérielle, elles doivent auparavant demander une autorisation à SOSWI. Délivrée par le Sports Coordinator du sport concerné, elle est valable pour toutes les compétitions. Le Sports Coordinator informe les Sports Officials de sa décision. Ces derniers véhiculent l'information lors des événements et la transmettent aux autres participants ainsi qu'aux coaches.

À tout moment l'autorisation peut être annulée par l'une des deux parties. Dans ce cas, une nouvelle évaluation de la situation doit avoir lieu.

1.3 Restrictions

Un petit pourcentage de personnes atteintes de trisomie 21 (syndrome de Down) (moins de 10%) présente une instabilité entre les vertèbres cervicales C 1 et C 2. Ce trouble, également appelé «instabilité atlanto-axiale» (AAI), peut provoquer des accidents si la colonne vertébrale cervicale est exposée à des extensions ou à des flexions extrêmes.

Les sportifs atteints de trisomie 21 et d'AAI doivent se soumettre à un examen médical approprié, afin d'exclure le risque de comprimer les vertèbres cervicales.

En 2015, SOI a publié de nouvelles règles qui définissent les conditions de participation aux événements de Special Olympics. Ainsi, les sportifs atteints de trisomie 21 et d'AAI ne peuvent en principe pas participer aux compétitions de Special Olympics, sauf si suite au premier diagnostic médical, un neurologue effectue un deuxième examen et informe le sportif ainsi que ses parents ou son tuteur des éventuelles conséquences. Le sportif et ses parents ou son tuteur doivent confirmer leur connaissance de la situation et donner leur accord à la participation par écrit, en apposant leur signature au document.

Les sportifs qui ont déjà effectué un examen radiologique et qui ne sont pas atteints de l'AAI ne nécessitent aucun autre examen. Les sportifs atteints de trisomie 21 et qui, à partir du 01.01.2016, participent pour la première fois à une compétition de SOSWI doivent se soumettre à un examen tel que mentionné plus haut.

Des informations approfondies à ce sujet se trouvent dans l'article 1 des « Sport Rules » de Special Olympics (Addendum E - PARTICIPATION OF INDIVIDUALS WHO MIGHT HAVE SPINAL CORD COMPRESSION OR ATLANTO-AXIAL INSTABILITY).



En ce qui concerne la discipline sportive du golf, il n'y a aucune restriction particulière.

2 Disciplines

Sont énumérées, ci-après, les disciplines pouvant être proposées lors des compétitions officielles de SOSWI. La vue d'ensemble n'est ni exhaustive ni obligatoire. Les organisateurs sont libres de proposer d'autres disciplines officielles listées par SOI.

Disciplines officielles :

1. Level 1: Test d'aptitude individuelle
2. Level 2 : Unified Sport – Compétition par équipes coups alternés (9 trous)
3. Level 3 : Unified Sport – Compétition par équipes coups alternés (18 trous)
4. Level 4 : Compétition individuelle (9 trous)
5. Level 5 : Compétition individuelle (18 trous)

3 Règles de compétition

3.1 Eligibilité

Les critères suivants doivent être respectés lors des compétitions et lors des changements de niveau.

Le critère standard pour l'éligibilité est lorsqu'un athlète ou un partenaire de sport unifié ont complété un test d'aptitude individuelle avec un résultat supérieur à 60 points. De plus, l'athlète doit totaliser 10 points ou plus dans au moins quatre des 6 tests d'aptitude, dont un réussi soit dans l'exercice avec le bois ou le fer. L'athlète devrait d'ailleurs aussi obtenir au moins cinq points dans les deux exercices dans lesquels il a totalisé moins de 10 points. Si l'athlète obtient un résultat supérieur à 100 points dans test d'aptitude individuelle (sans la sortie du bunker), il est recommandé d'inscrire le participant aux compétitions de niveau 2.

En vue d'une amélioration du niveau de jeu, l'athlète devrait totaliser la moyenne suivante lors des entraînements.

- Du Niveau 2 au niveau 3 : score moyen de 120 ou inférieur (score de l'équipe)
- Du Niveau 2 au niveau 4 : score moyen de 70 ou inférieur (score de l'athlète)
- Du Niveau 3 au niveau 4 : score moyen de 70 ou inférieur (score de l'athlète)
- Du Niveau 3 au niveau 5 : score moyen de 120 ou inférieur (score de l'athlète)
- Du Niveau 4 au niveau 5 : score moyen de 120 ou inférieur

À chaque compétition les suivants scores maximaux sont appliqués pour chaque niveau de jeu et pour chaque joueur. Les scores ne satisfaisant pas les critères suivants peuvent faire l'objet d'une disqualification.

- Niveau 2 : Moyenne de 70 ou inférieure
- Niveau 3 : Moyenne de 120 ou inférieure (18 trous)
- Niveau 4 : Moyenne de 70 ou inférieure
- Niveau 5 : Moyenne de 120 ou inférieure



La décision de laisser utiliser les carts de golf est de compétence du Sport Official³. Généralement les athlètes doivent se déplacer sur le long du parcours à pied. Un athlète souhaitant utiliser le cart de golf doit présenter dans les délais d'inscription un certificat médical en attestant la nécessité.

On recommande vivement aux athlètes qui participent à des compétitions dans les niveaux 4 et 5 d'être munis de son propre caddie lors des tournois et des compétitions. D'après le règlement un caddie se définit comme "celui qui assiste le joueur en conformité avec le règlement, ce qui peut inclure l'aide o la gestion du choix des fers o des bois pendant le jeu". En cas d'absence d'un caddie, l'organisateur n'est pas tenu d'en mettre un à disposition.

- Pour les athlètes en transition du niveau 2 au 3, le partenaire est encouragé à devenir le caddie de l'athlète car il connaît déjà le niveau de l'athlète.
- Lors des tournois et des compétitions, les coachs peuvent assumer le rôle de caddie à condition de renoncer aux droits du coach (possibilité de déposer un protêt incluse).
- Un caddie ne devrait pas être utilisé pour les niveaux 2 et 3 dans lesquels le partenaire assume en soi le rôle de consultant de l'athlète, y compris dans la sélection des clubs, dans la gestion du terrain et dans le respect du règlement.

3.2 Niveau 1 – Test d'aptitude individuelle

3.2.1 CONSEILS POUR UN TEST D'APTITUDE INDIVIDUELLE REUSSI

La sécurité est la première priorité.

L'utilisation de balles de golf de différentes couleurs est recommandée de manière à permettre à plusieurs athlètes de viser la même cible en même temps.

Si on ne peut utiliser que des balles d'une couleur, un seul athlète à la fois pourra viser une zone, afin de garantir la sécurité des personnes présentes dans les zones de tir et celle des marqueurs responsables de la notation des scores.

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.

Une fois que tous les athlètes auront fini leurs essais, les marqueurs sortiront, noteront les scores et ramasseront les balles.

Un marqueur sera désigné pour chaque poste.

3.2.2 REGLES DU TEST

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 à des niveaux plus avancés (2-5). Un score maximum de 140 points pourra être obtenu au niveau 1 (exercice de la sortie du bunker inclus).

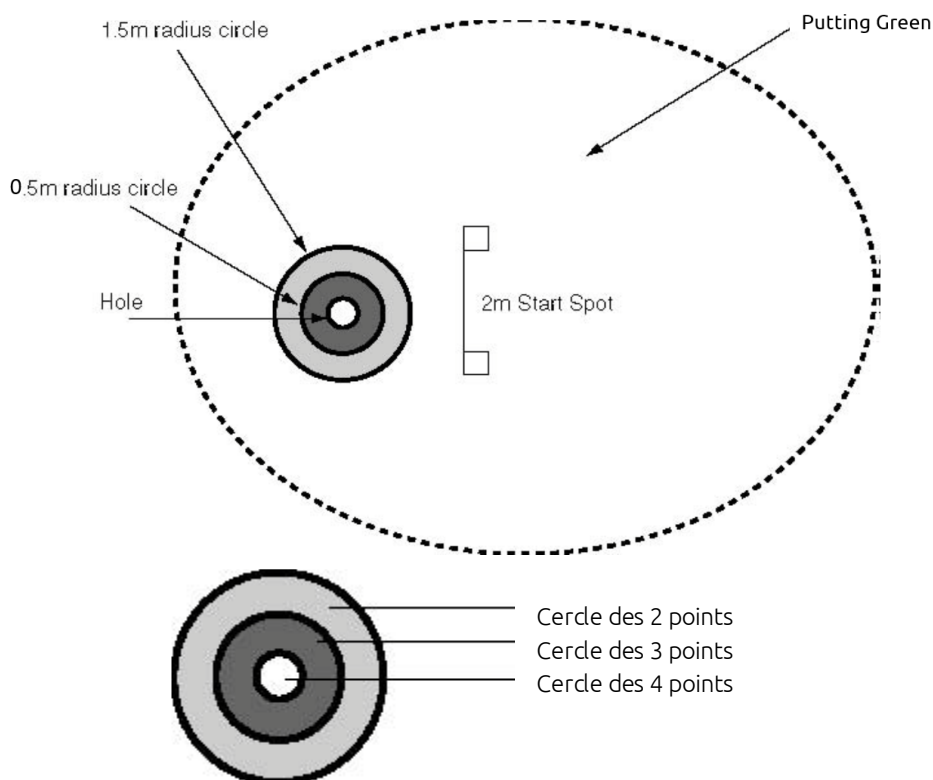
En règle générale, l'exercice du bunker n'est pas proposé pendant les compétitions. Les raisons sont d'une part la difficulté de trouver un endroit adapté au niveau de jeu des athlètes et d'autre part le risque élevé d'échec d'un exercice compliqué.

³ Le Sport Official est le responsable technique, désigné par Special Olympic, d'une manifestation : <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.



3.2.3 SHORT PUTT (20 POINTS MAXIMUM)

- But : Évaluer l'aptitude des athlètes à putter en se concentrant sur les putts courts.
- Equipement :
 - a) Un putting green réglementaire avec un trou correctement marqué (cible),
 - b) Un putter pour chaque athlète,
 - c) Cinq balles pour chaque athlète
 - d) Une craie pour tracer les cercles cibles autour du trou,
 - e) Un relève-pitch pour réparer le green.
- Description
 - a) Un trou cible est choisi sur le putting green et deux cercles sont placés autour du trou.
Le premier cercle a un rayon de 0,5m et le deuxième a un rayon de 1,5m à partir du trou.
 - b) Les athlètes disposent de 5 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.
- Scores :
 - a) L'athlète dispose de cinq essais pour putter vers le trou à une distance de 2 m du trou.
 - b) L'attribution des points se fait selon l'endroit où la balle s'arrête.
 - c) Un swing et un coup manqué comptent comme un essai et les athlètes marquent 0 points.
 - d) L'athlète marque un point lorsqu'il frappe la balle.
 - e) L'athlète marque 2 points si la balle s'arrête sur le cercle de 1,5 m ou à l'intérieur du cercle.
 - f) L'athlète marque 3 points si la balle s'arrête sur le cercle de 0,5 m ou à l'intérieur du cercle.
 - g) Si la balle rentre dans le trou, un total de 4 points est attribué.
 - h) Le score total pour les putts courts est le score total obtenu pour les cinq essais.
- Schéma Putt court:

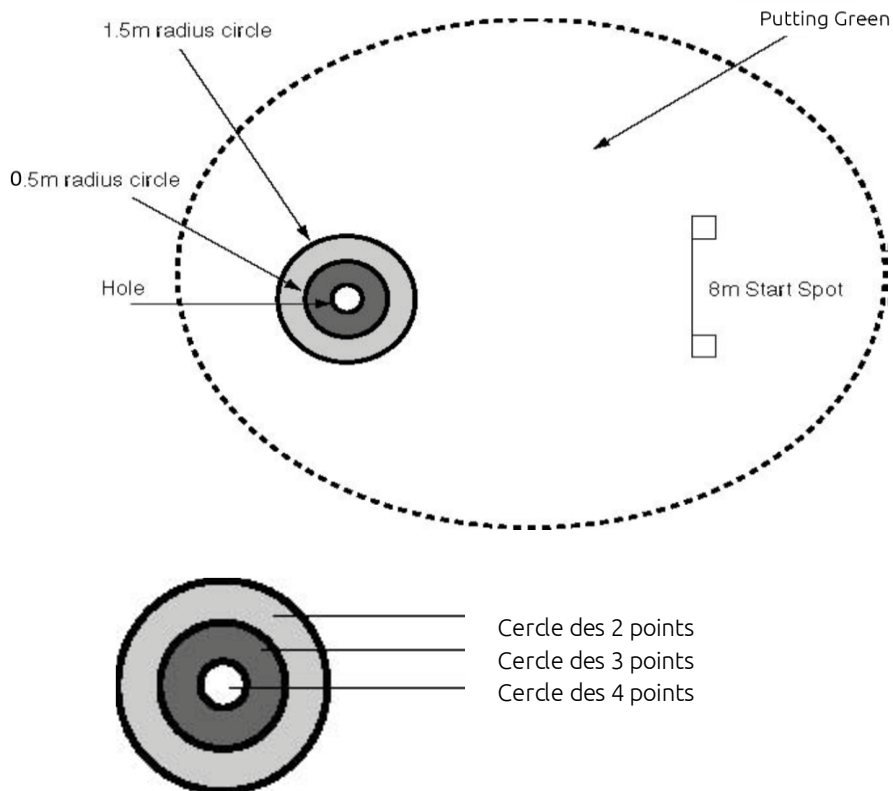


3.2.4 PUTT LONG (MAXIMUM 20 POINTS)

- But : Évaluer l'aptitude des athlètes à putter en se concentrant sur les putts longs.
- Équipement



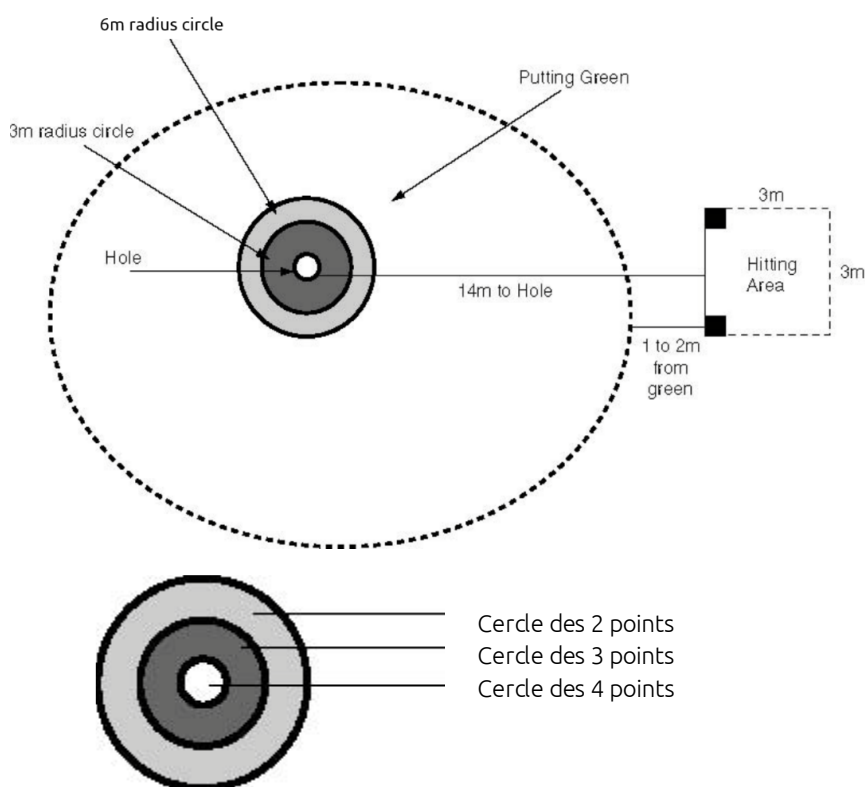
- a) Un putter pour chaque athlète,
- b) Un putting green réglementaire avec un trou correctement marqué (cible),
- c) Cinq balles pour chaque trou,
- d) Une craie pourra être utilisée pour tracer les cercles cibles autour du trou,
- e) Un relève-pitch pour réparer le green.
- Description
 - a) Choisir un trou cible et marquer deux cercles autour du trou.
Le premier cercle a un rayon de 0,5 m et le deuxième a un rayon de 1,5 m à partir du trou,
 - b) Les athlètes disposent 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.
- Scores
 - a) L'athlète dispose de 5 essais pour putter vers le trou à partir d'un point situé à 8 m du trou
 - b) L'attribution des points se fait selon l'endroit où la balle s'arrête.
 - c) Un swing et un coup manqué comptent comme un essai, et l'athlète marque 0 points.
 - d) L'athlète marque 1 point pour chaque coup quand il frappe la balle.
 - e) L'athlète marque 2 points si la balle s'arrête sur le cercle de 1,5 m ou à l'intérieur du cercle.
 - f) L'athlète marque 3 points si la balle s'arrête sur le cercle de 0,5 m ou à l'intérieur du cercle.
 - g) Si la balle rentre dans le trou, un total de 4 points est attribué.
 - g) Le score total pour les putts long est le score total obtenu pour les 5 essais.
- Schéma Putt long:





3.2.5 CHIP SHOT (MAXIMUM 20 POINTS)

- But : évaluer l'aptitude des athlètes à faire des chips à 14 m du trou.
Remarque : les bois et les putters ne seront pas autorisés pour cette épreuve
- Équipement
 - a) Un nombre suffisant de balles selon le nombre d'athlètes. Il est recommandé d'avoir 5 balles pour chaque athlète pour éviter de devoir les ramasser.
 - b) Un putting green avec un drapeau et un trou clairement indiqué.
- Description
 - a) Installer une zone de chipping comprenant une zone de départ carrée de 3 m sur 3 m à 14 m du trou à partir de laquelle les balles seront frappées.
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 sûre de 3 m sur 3 m bien marquée, une craie et une marque.
 - d) L'athlète doit faire un chip shot en direction du trou en essayant d'envoyer la balle aussi près que possible du trou désigné.
- Scores
 - a) l'athlète frappe cinq coups en direction de la cible et marque des points.
 - b) L'attribution des points se fait selon l'endroit où la balle s'arrête.
 - c) Un swing et un coup manqué comptent comme un coup, et l'athlète marque 0 points.
 - d) L'athlète marque 1 point pour chaque coup quand il frappe la balle.
 - e) L'athlète marque 2 points si la balle s'arrête sur le cercle de 6 m ou à l'intérieur de ce cercle.
 - f) L'athlète reçoit 3 points si la balle s'arrête sur le cercle de 3 m ou à l'intérieur de ce cercle.
 - g) Si le chip rentre dans le trou, un total de 4 points sera attribué.
 - h) Le score total de l'épreuve Chip Shot est la somme des cinq essais.
- Schéma Chip Shot:

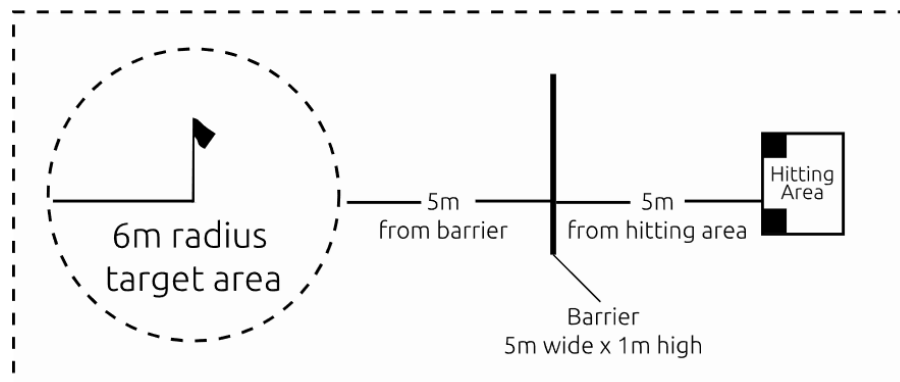




3.2.6 LE PITCH (MAXIMUM 20 POINTS)

- But : évaluer l'aptitude des athlètes à frapper des pitches contrôlés en l'air dans la bonne direction vers une zone cible circulaire définie.
- Équipement
 - a) Un nombre suffisant de balles selon le nombre d'athlètes. Il est recommandé d'avoir cinq balles pour chaque athlète pour éviter de devoir les ramasser
 - b) Une zone de départ clairement marquée avec de la peinture, de la craie ou avec des cônes.
 - c) Un tube à disposition près du green pour récolter les balles.
 - d) Un drapeau cible pour indiquer la cible du pitch et un tapis ou une surface artificielle pour la zone de départ.
 - e) Une banderole, un panneau ou une barrière mesurant 1 m de haut sur 5 m de large.
Utiliser deux poteaux de 2 m pour soutenir la banderole, le panneau ou la barrière.
- 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 sera de 5 m.
 - c) La distance entre la barrière et la zone cible sera de 5 m.
 - d) L'athlète dispose de 5 essais et essaye d'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 délimitée et clairement identifiée.
- Scores
 - a) L'athlète frappe cinq coups en direction de la cible pour marquer des points.
 - b) Un swing et un coup manqué compteront comme un coup, et l'athlète marquera 0 points pour ce coup
 - c) L'athlète marque un point pour chaque coup quand il frappe la balle.
 - d) L'athlète marque 2 points si la balle passe par-dessus la barrière et entre les poteaux verticaux.
 - e) L'athlète marque 3 points 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.
 - f) L'athlète marque 4 points si la balle retombe à l'intérieur du cercle de 12 m et reste à l'intérieur de ce cercle.
 - g) Le score total pour les pitches sera le score total obtenu pour les cinq essais
- Schéma Pitch Shot :



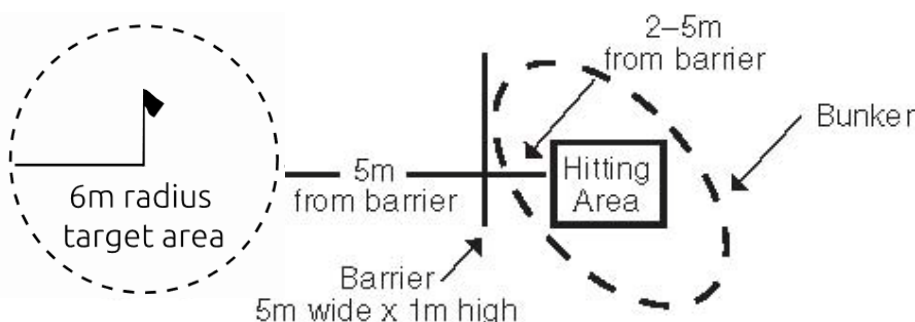


3.2.7 LA SORTIE DE BUNKER (MAXIMUM 20 POINTS)

Cette épreuve est considérée comme étant facultative et il est possible de ne pas l'inclure dans le test d'aptitude individuelle.

- 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.
- Equipement :
 - a) Un nombre assorti de fers «lofted» («pitch», «lob», «sand wedge» ou fer 9) pour droitiers et gauchers;
 - b) Un nombre suffisant de balles selon le nombre d'athlètes. Il est recommandé d'avoir cinq balles pour chaque athlète pour éviter de devoir les ramasser ;
 - 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) Un tube à disposition près du green pour récolter les balles;
 - e) Drapeau indiquant la cible et tapis ou surface artificielle recouverte de sable (signalé avec de la peinture ou de la craie) indiquant l'endroit (bunker shot) où frapper la balle.
 - f) Le bord du bunker devrait être haut au moins 1 m et large 5 m. Sinon, installer un filet ou une barrière afin que la balle monte au moins 1 m du sol. Utiliser 2 poteaux de 2 m pour soutenir le filet ou la barrière. Utiliser aussi des poteaux pour désigner une largeur de 5 m sur le bord du bunker.
- 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 doit être entre 2 et 5 mètres.
 - c) La distance entre la barrière de 1 m de haut (ou la paroi du bunker) et le but sera de 5m.
 - d) L'athlète dispose de cinq essais pour sortir la balle du sable et l'envoyer vers le but désigné.

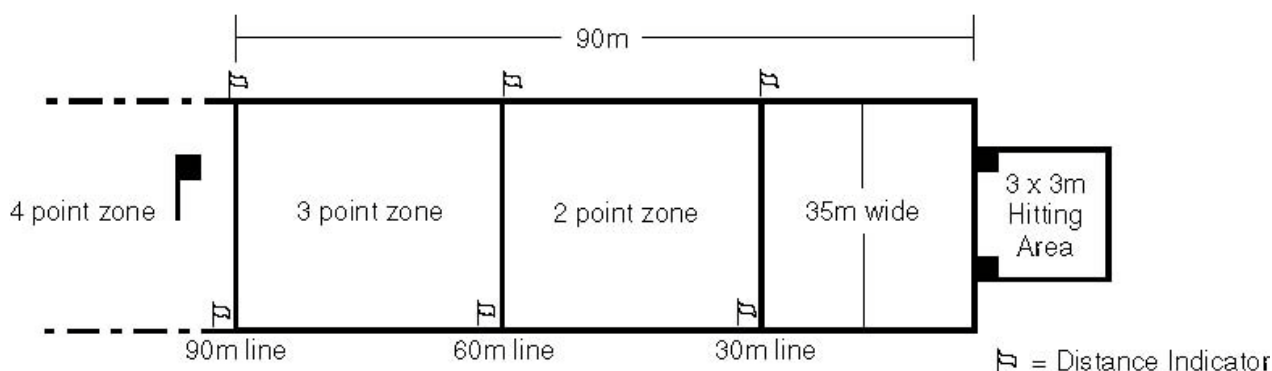
Remarque : Le poste devrait être situé dans une zone d'accès limité comme le practice afin d'assurer l'environnement le plus sûr possible. Si une zone d'accès libre est utilisée, cette zone devrait être interdite et clairement identifiée.
- Score
 - a) L'athlète frappe 5 coups en direction de la cible pour marquer des points.
 - b) Un swing et un coup manqué comptent comme un coup et l'athlète marque 0 points.
 - c) L'athlète marque 1 point pour chaque coup quand il frappe la balle.
 - d) L'athlète obtient 2 points si la balle passe par-dessus la barrière ou la paroi du bunker et entre les poteaux verticaux.
 - e) L'athlète obtient 3 points si la balle retombe à l'intérieur du cercle de 12 m et roule à l'extérieur, ou si la balle retombe à l'extérieur du cercle de 12 m et s'arrête à l'intérieur.
 - f) L'athlète obtient 4 points si la balle retombe dans le cercle de 12 m et reste à l'intérieur.
 - g) Le score pour les sorties de bunker sera le score total obtenu pour les cinq essais.
- Schéma Bunker Shot:





3.2.8 FERS (MAXIMUM 20 POINTS)

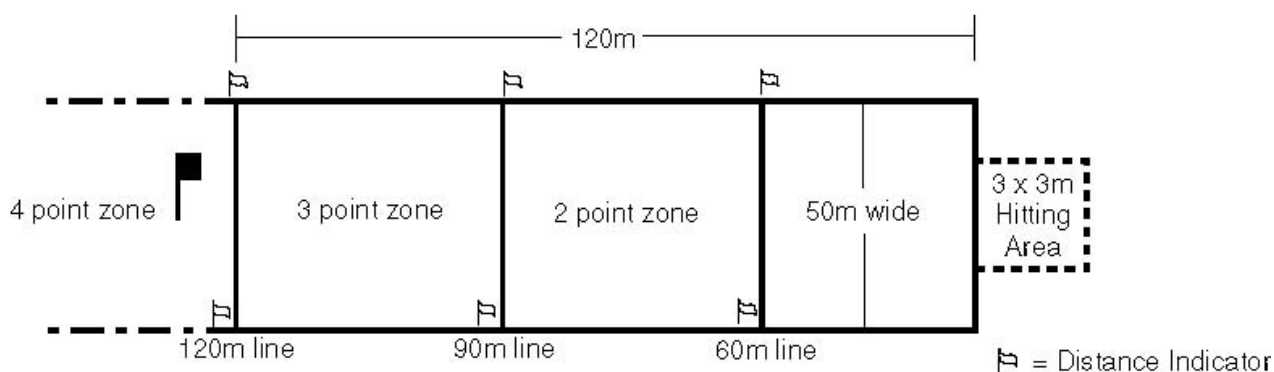
- But : évaluer l'aptitude de l'athlète à frapper avec un fer long à une certaine distance à partir d'une zone de départ installée (driving range).
- Équipement
 - a) Différents fers pour droitiers et gauchers.
 - b) Un nombre de balles de golf approprié selon le nombre de participants. Il est recommandé 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 latérales de délimitation. (Une corde pourra être utilisée pour indiquer les lignes de délimitation et les rendre plus visibles.)
 - d) Un tapis pour la zone de départ, des tees (en bois ou en caoutchouc), des casques de protection pour les marqueurs des points situés dans la zone cible sur le driving range, des tubes pour rapporter les balles.
 - e) Un drapeau cible et huit cônes ou autres marques visibles pour identifier les distances.
 - f) Les athlètes peuvent choisir s'ils préfèrent utiliser un hybride ou un rescue club soit pour un Irons hot (fer) soit pour un wood shot (bois), mais pas pour les 2 exercices.
- Description :
 - a) L'athlète peut choisir de frapper la balle avec ou sans un tee, sur un tapis ou sur le sol.
 - b) L'athlète doit envoyer la balle vers un drapeau désigné dans la zone cible, en essayant de garder la balle à l'intérieur des limites latérales et d'atteindre une distance de plus de 90 m.
- Score:
 - a) L'athlète dispose de cinq coups en direction de la cible et marque des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.
 - b) Un swing et un coup manqué compteront comme un essai, et l'athlète ne marquera aucun point pour ce coup.
 - c) L'athlète marque un point pour chaque coup quand il frappe la balle.
 - d) L'athlète reçoit 2 points 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.
 - e) L'athlète reçoit 3 points 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.
 - f) L'athlète reçoit 4 points 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.
 - g) Le score total pour les fers sera le score total obtenu pour les cinq essais.
- Schéma fers:





3.2.9 BOIS (MAXIMUM 20 POINTS)

- But : évaluer l'aptitude des athlètes à frapper avec un bois à une certaine distance à partir d'une zone de départ installée (driving range).
- 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 ou autre pour indiquer la zone de départ et les lignes latérales de délimitation. (Une corde peut être utilisée pour indiquer les lignes de délimitation et les rendre plus visibles).
 - d) Un tapis pour la zone de départ, des tees (en caoutchouc ou en bois), des casques de protection pour les marqueurs des points situés dans la zone cible sur le driving range, des tubes pour rapporter les balles.
 - e) Un drapeau cible et huit cônes ou autres marques visibles pour identifier les distances.
 - f) Les athlètes peuvent choisir s'ils préfèrent utiliser un hybride ou un rescue club soit pour un Irons hot (fer) soit pour un wood shot (bois), mais pas pour les 2 exercices.
- Description :
 - a) L'athlète peut choisir de frapper la balle avec ou sans un tee, sur un tapis ou sur le sol.
 - b) L'athlète doit envoyer la balle vers un drapeau désigné dans la zone cible, en essayant de garder la balle à l'intérieur des limites latérales et d'atteindre une distance de plus de 120 m.
- Score
 - a) L'athlète dispose de cinq coups en direction de la cible et marque des points selon l'endroit où la balle s'arrêtera.
 - b) Un swing et un coup manqué compteront comme un essai, et l'athlète ne marquera aucun point pour ce coup.
 - c) L'athlète marque un point pour chaque coup quand il frappe la balle.
 - d) L'athlète reçoit 2 points 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.
 - e) L'athlète reçoit 3 points 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.
 - f) L'athlète reçoit 4 points pour une balle qui s'arrête au-delà de la ligne de 90 m dans les limites des lignes de démarcation indiquant une largeur de 35 m.
 - g) Le score total pour les bois sera le score total obtenu pour les cinq essais.
- Schéma bois:





3.3 Niveau 2 – Compétition par équipes coups alternés (9 trous)

Définition d'une équipe : Chaque équipe sera composée d'un golfeur ayant un handicap mental et d'un partenaire unified sans handicap mental avec Hcp de jeu ou habilitation au parcours (Platzreife-PR) reconnu au niveau international.

But du niveau de jeu 2

- Donner à l'athlète l'occasion de progresser et de passer des épreuves d'aptitude au jeu individuel du niveau 1 et de progresser avec les conseils d'un partenaire dont la technique et la connaissance du golf sont plus avancées que celles de l'athlète de Special Olympics.
- Les partenaires servent de coéquipier et de mentors, afin que l'athlète de Special Olympics puisse être autonome sur un parcours de golf.
- Les joueurs doivent pouvoir marcher pendant toute la partie sur neuf trous.

Forme de jeu

- La forme de jeu est 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.
- Le joueur "A" joue depuis l'aire de départ sur les trous impairs, le joueur "B" joue depuis l'aire de départ sur les trous pairs.
- Une seule balle sera en jeu sur un trou.
- Pour le calcul du handicap de jeu d'une équipe, on prend en compte 80 % du handicap de jeu le plus bas et 20 % du handicap de jeu le plus élevé, le tout divisé par 2.

Exemple :

- Hcp du joueur A : 12,0 ; hcp du joueur B : 54,0
- Hcp de jeu A : 80 % de 12,0 = 9,6 ; handicap de jeu B : 20 % de 54 = 10,8
- Hcp de jeu de l'équipe : $9,6 + 10,8 = 20,4 / 2 = 10,2$

Score

- 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 la situation de « Foursome Stableford » jusqu'à ce que les points à disposition de l'équipe soient finis.
- Un airshot compte comme un coup. Le coup suivant doit être effectué par le partenaire.
- En cas de « Foursome Stroke Play », si un 12ème coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, l'équipe marque un X et ira au trou suivant.
- Remplissage de la « Scorecard » – Les athlètes devraient apprendre à marquer les points et, dans la mesure du possible en compétition, à servir de marqueur (« marker ») pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire ou un partenaire pour servir de marqueur. Les deux compétiteurs de l'équipe seront chargés de vérifier le score de l'équipe et un des deux membres (de préférence celui avec déficience intellectuelle) doit signer la « Scorecard » à la fin de la compétition.

Egalités

- Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
 - a) L'équipe qui totalise le moins de « X » est déclarée vainqueur.
 - b) S'il n'est pas possible d'organiser un « playoff », les équipes sont classées à la même place et le même prix devra être remis à tous les joueurs.



Durée d'un tournoi

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

Choix du terrain de golf pour les compétitions

- Le choix du parcours de golf sera choisi par du Comité du Tournoi, en accord avec SOSWI.
- Le comité devrait tenir compte du degré de difficulté et de son impact sur le déroulement du tournoi.

Préparation du parcours de golf

- Le parcours devrait être choisi et 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 de Special Olympics conformément aux directives suivantes (non obligatoire):
 - a) Éviter les coups qui exigent du joueur qu'il parcoure une distance de plus de 47 m (50 yards) au-dessus d'obstacles d'eau ou d'autres obstacles de toute sorte, en tout endroit du parcours.
 - b) Choisir des trous qui ne dépassent pas les longueurs suivantes :
 - Par 3 : 140 mètres (150 yards)
 - Par 4 : 326 mètres (350 yards)
 - Par 5 : 419 mètres (475 yards)
- Le comité du tournoi est autorisé à prévoir des aires de départ adéquates afin de respecter les limites concernant la longueur maximale des trous et les indications relatives à la longueur maximale des obstacles à contourner avec les coups.

Equipement :

Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :

- Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
- Un sac de golf
- Des balles de golf
- Un «Pitch mark repairer» pour réparer correctement les greens.

Golf Carts

Lors de chaque compétition, les athlètes doivent parcourir le parcours à pied.

La décision d'autoriser l'utilisation de Golf Carts relève de la compétence de l'organisateur du tournoi, mais uniquement sur présentation d'un certificat médical à l'organisateur du tournoi.



3.4 Niveau 3 – Compétition par équipes coups alternés (18 trous)

Définition d'une équipe : Chaque équipe sera composée d'un golfeur ayant un handicap mental et d'un partenaire unifié sans handicap mental avec Hcp de jeu ou habilitation au parcours (Platzreife-PR) reconnu au niveau international.

But du niveau de jeu 3

- Donner à l'athlète la possibilité de progresser à partir du niveau 2 avec les conseils d'un partenaire dont les compétences et les connaissances en golf sont plus avancées que celles de l'athlète.
- Les partenaires servent de coéquipier et de mentors, afin que l'athlète de Special Olympics puisse être autonome sur un parcours de golf.
- Les joueurs doivent pouvoir marcher pendant toute la partie sur 18 trous.

Forme de jeu

- La forme de jeu est 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.
- Le joueur "A" joue depuis l'aire de départ sur les trous impairs, le joueur "B" joue depuis l'aire de départ sur les trous pairs.
- Une seule balle sera en jeu sur un trou.
- Pour le calcul du handicap de jeu d'une équipe, on prend en compte 80 % du handicap de jeu le plus bas et 20 % du handicap de jeu le plus élevé, le tout divisé par 2.

Exemple :

- Hcp du joueur A : 12,0 ; handicap du joueur B : 54,0
- Hcp de jeu A : 80 % de 12,0 = 9,6 ; handicap de jeu B : 20 % de 54 = 10,8
- Hcp de jeu de l'équipe : 9,6 + 10,8 = 20,4

Score

- 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 la situation de « Foursome Stableford » jusqu'à ce que les points à disposition de l'équipe soient finis.
- Un airshot compte comme un coup. Le coup suivant doit être effectué par le partenaire de jeu.
- En cas de « Foursome Stroke Play », si un 12^{ème} coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, l'équipe marque un X et ira au trou suivant.
- Remplissage de la « Scorecard » – Les athlètes devraient apprendre à marquer les points et, dans la mesure du possible en compétition, à servir de marqueur (« marker ») pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire ou un partenaire pour servir de marqueur.
- Les deux compétiteurs de l'équipe seront chargés de vérifier le score de l'équipe et un des deux membres (de préférence celui avec handicap mental) doit signer la « Scorecard » à la fin de la compétition.

Egalités

- Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
 - a) L'équipe qui totalise le moins de « X » est déclarée vainqueur.
 - b) S'il n'est pas possible d'organiser un « playoff », les équipes sont classées à la même place et le même prix devra être remis à tous les joueurs.



Durée d'un tournoi

- Un tour conventionnel se jouera sur 18 trous.
- A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.

Choix du terrain de golf pour les compétitions

- Le choix du parcours de golf sera laissé à la discrétion du Comité du Tournoi, en accord avec SOSWI.
- Le comité devrait tenir compte du degré de difficulté et de son impact sur le déroulement du tournoi.

Préparation du parcours de golf

- Le parcours devrait être choisi et 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 de Special Olympics conformément aux directives suivantes non obligatoires):
 - a) Éviter les coups qui exigent du joueur qu'il parcoure une distance de plus de 47 m (50 yards) au-dessus d'obstacles d'eau ou d'autres obstacles de toute sorte, en tout endroit du parcours.
 - b) Choisir des trous qui ne dépassent pas les longueurs suivantes :
 - Par 3 : 140 mètres (150 yards)
 - Par 4 : 326 mètres (350 yards)
 - Par 5 : 419 mètres (475 yards)
- Le comité du tournoi est autorisé à prévoir des aires de départ adéquates afin de respecter les limites concernant la longueur maximale des trous et les indications relatives à la longueur maximale des obstacles à contourner avec les coups.

Equipement :

Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :

- Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
- Un sac de golf
- Des balles de golf
- Un «Pitch mark repairer» pour réparer correctement les greens.

Golf Cart

Lors de chaque compétition, les athlètes doivent parcourir le parcours à pied.

La décision d'autoriser l'utilisation de Golf Carts relève de la compétence de l'organisateur du tournoi, mais uniquement sur présentation d'un certificat médical à ce dernier.



3.5 Niveau 4 – Compétition individuelle sur 9 trous

But du niveau de jeu 4

- Ce niveau est conçu pour répondre aux besoins des athlètes de Special Olympics souhaitant et étant aptes à jouer individuellement à un tournoi qui se joue sur neuf trous.
- Le joueur devrait être capable de jouer de façon autonome et de marcher pendant toute la partie sur neuf trous.
- L'athlète doit non seulement être capable de jouer de façon autonome, il doit également avoir son propre caddy lors des tournois.
- Les coachs peuvent aussi assumer le rôle de caddie à condition de renoncer aux privilèges du coach.

Forme de Jeu

La forme de jeu sera une compétition en stroke play. Le comité du tournoi a la possibilité de modifier la forme de jeu et proposer une compétition « Stableford » sur 9 trous.

Score

- Si un 12ème coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, le joueur fera un X et ira au trou suivant. Dans le cas d'une compétition « Stableford », le joueur qui aura utilisé tous les points à disposition doit ramasser la balle et se rendre au trou suivant.
- Score de la « score-card » – Les athlètes devraient être capables de noter correctement leur score et, si possible, servir de marqueur pour un co-compétiteur. Le comité du tournoi pourra aussi désigner un volontaire ou un caddie pour servir de marqueur. L'athlète sera chargé de vérifier son propre score et de signer sa « score-card ».

Egalités

- Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante:
 - a) Le joueur qui a le moins de « X » est déclaré vainqueur.
 - b) S'il n'est pas possible d'organiser un « playoff », les joueurs sont classés à la même place et le même prix devra être remis à tous les joueurs.

Durée d'un tour conventionnel du niveau 4

- Un tour se joue sur 9 trous.
- A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.

Choix du terrain de golf pour les compétitions

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

Préparation du parcours de golf

- Le parcours est 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 de Special Olympics conformément aux directives suivantes (non obligatoires):
 - a) Éviter les coups qui exigent de l'athlète qu'il parcoure une distance de plus de 47 m au-dessus d'obstacles d'eau ou d'autres obstacles de toute sorte, en tout endroit du parcours.
 - b) Créer des trous qui ne dépassent pas les longueurs suivantes :
 - Par 3 : 140 mètres (150 yards)
 - Par 4 : 326 mètres (350 yards)



- Par 5 : 419 mètres (475 yards)

- Le comité du tournoi est autorisé à prévoir des aires de départ adéquates afin de respecter les limites concernant la longueur maximale des trous et les indications relatives à la longueur maximale des obstacles à contourner avec les coups.

Equipement :

Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :

- Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
- Un sac de golf
- Des balles de golf
- Un relève-pitch pour réparer correctement les greens.

Golf Cart

Lors de chaque compétition, les athlètes doivent parcourir le parcours à pied.

La décision d'autoriser l'utilisation de Golf Carts relève de la compétence de l'organisateur du tournoi, mais uniquement sur présentation d'un certificat médical à ce dernier.



3.6 Niveau 5 – Compétition individuelle sur 18 trous

But du niveau de jeu 5

- Le niveau 5 est conçu pour répondre aux besoins des golfeurs de Special Olympics souhaitant participer individuellement à un tournoi qui se jouera sur 18 trous.
- Ce niveau représente un défi pour l'athlète qui jouera sur un parcours comportant peu de modification au règlement, ou même pas du tout.
- Le joueur devrait être capable de jouer de façon autonome et de marcher pendant toute la partie sur 18 trous.
- L'athlète doit non seulement être capable de jouer de façon autonome, il doit également avoir son propre caddy lors des tournois. Les coachs peuvent aussi assumer le rôle de caddie à condition de renoncer aux privilèges du coach.

Forme de Jeu

La forme de jeu sera une compétition en stroke play.

Score

- Si un 12ème coup est joué sans que la balle rentre dans le trou, le joueur fera un X et ira au trou suivant.
- Score de la « score-card » – Les athlètes devraient apprendre à marquer correctement les points et, dans la mesure du possible, 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 « score-card ».

Egalités

- Les égalités pour la première place seront départagées de la manière suivante :
 - a) Le joueur qui a le moins de « X » est déclaré vainqueur.
 - b) S'il n'est pas possible d'organiser un « playoff », les joueurs sont classés à la même place et le même prix devra être remis à tous les joueurs.

Durée d'un tournoi du niveau 5

- Un tour se joue sur 18 trous.
- A la discrétion du Comité du Tournoi, une compétition pourra se disputer sur un, deux, trois ou quatre tours.

Choix du terrain pour la compétition

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

Préparation du parcours de golf

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 (non obligatoires):

- 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 3 : 165 mètres (175 yards)
- Par 4 : 372 mètres (400 yards)
- Par 5 : 490 mètres (525 yards)
- Le comité du tournoi est autorisé à prévoir des aires de départ adéquates afin de respecter les limites concernant la longueur maximale des trous et les indications relatives à la longueur maximale des obstacles à contourner avec les coups.

Equipement :

Chaque joueur sera chargé d'apporter son propre équipement, notamment :

- Une série de clubs (Une série de clubs comprendra au moins un bois, un fer et un putter.)
- Un sac de golf
- Des balles de golf
- Un relève-pitch pour réparer correctement les greens.

Golf Cart

Lors de chaque compétition, les athlètes doivent parcourir le parcours à pied.

La décision d'autoriser l'utilisation de Golf Carts relève de la compétence de l'organisateur du tournoi, mais uniquement sur présentation d'un certificat médical à ce dernier.



3.7 Low Ability Level

Les disciplines munies d'un * au chapitre 2 – test d'aptitude individuelle- sont généralement proposées aux sportifs de niveau Low Ability Level (LAL). En règle générale, un sportif inscrit dans une discipline LAL ne peut concourir dans aucune autre catégorie lors de la même compétition et ne peut participer ni aux épreuves combinées ni aux relais.

Les disciplines LAL sont proposées aux sportifs présentant des capacités motrices moyennement à fortement restreintes. Les sportifs aux capacités moins restreintes doivent être encouragés à s'inscrire dans d'autres disciplines (voir chapitre 4 Advancement). SOI a donc défini des performances pour les disciplines LAL, comme limite à ne pas dépasser pour pouvoir prendre part à ces épreuves.

Dans le cas du golf, le niveau 1 est considéré comme étant une discipline Low Ability Level.

4 Advancement

Les coaches proposent un sport et un entraînement y relatif adaptés aux capacités des sportifs. A ce titre, l'accent est mis sur le développement individuel. L'objectif est de favoriser autant se faire que peut l'autonomie des sportifs.

En règle générale, les sportifs doivent d'abord participer à des compétitions locales et régionales avant de prendre part à des manifestations nationales, voire internationales. L'entraînement constitue le fondement du succès du sportif. C'est là qu'il peut démontrer qu'il possède les capacités nécessaires pour participer aux compétitions dans la catégorie choisie.

La participation à des manifestations internationales est généralement soumise à une sélection, dont la responsabilité incombe à la commission Sport de SOSWI. De manière générale, tous les sportifs peuvent participer à des compétitions internationales. Les performances individuelles ne sont pas considérées comme un facteur restrictif. La commission sport définit les directives de participation ainsi que les critères de sélection, et qui les publie sur le site Internet de SOSWI: www.specialolympics.ch.

5 Divisioning

5.1 Philosophie

C'est par son principe de Divisioning que Special Olympics se distingue de toutes les autres organisations sportives. Special Olympics garantit des compétitions équitables et passionnantes aux sportifs de tous les niveaux de performances. Il n'existe pas de qualifications ni d'éliminatoires, mais exclusivement des tours de Divisioning et des finals dans différents groupes de performances. Il n'existe pas de qualifications ni d'éliminatoires, mais des tours préliminaires de divisioning et des finales. Lors des finales les sportifs se mesurent dans des groupes de capacités homogènes et de niveau de performance équivalent. En règle générale, la composition de ces groupes de capacités – le Divisioning – s'effectue sur la base des performances réalisées lors de tours préliminaires. Si lors d'une manifestation on renonce au tour de Divisioning par manque de temps, (par exemple pour les compétitions d'une journée), le Divisioning se fonde sur les performances des athlètes communiquées par les coaches pour établir des groupes homogènes de capacités.

Un vainqueur et un classement sont établis pour chacun des groupes homogènes de capacités.



5.2 Critères de répartition

Au sein d'une discipline, la répartition des sportifs en catégorie se fait selon les critères suivants :

1. **Performances**

Selon les performances communiquées lors de l'inscription ou selon les résultats du tour préliminaire.

2. **Sexe**

Les sportifs sont normalement séparés selon leur sexe. En cas d'un nombre insuffisant de sportifs ou d'équipes inscrits, il est possible de renoncer au critère de catégorisation par genre.

3. **Age**

En présence d'un nombre suffisant de sportifs et d'équipes, les catégories d'âge officielles sont utilisées: **8-11 ans/12-15 ans/16-21 ans/22-29 ans/30 ans et plus**. En cas d'un nombre insuffisant de sportifs ou d'équipes inscrits, il est possible de renoncer à ce critère de catégorisation par l'âge.

Les groupes homogènes de capacités sont composés d'au minimum 3 sportifs et de 8 sportifs au maximum. L'écart des capacités au sein d'un groupe ne doit normalement pas excéder 15%. A cet égard, le Sport Official⁴ a la possibilité d'appliquer les critères de catégorisation de manière flexible si cela permet de former des catégories plus équitables en termes de capacités. En fonction du nombre de participants et de l'organisation d'une compétition, il est possible de renoncer à certains critères pour garantir l'homogénéité des groupes, notamment aux critères 2 (sexe) et 3 (âge). Cette décision revient au Sport Official.

En ce qui concerne la discipline du golf, les classifications du divisioning effectuées sur la base du règlement spécialisé du niveau de jeu dans lequel l'athlète est inscrit (voir chapitre "règles de compétition") font foi.

Un ultérieur élément utile afin de déterminer la répartition dans les différentes catégories est le handicap de jeu officiel, requis pour les partenaires du niveau 2 et aux joueurs des niveaux 4 et 5.

5.3 Maximum Effort Rule – Amélioration maximale des performances

Les sportifs sont encouragés à s'améliorer. Ainsi, une amélioration des performances entre le tour préliminaire (ou les performances communiquées lors de l'inscription) et la compétition est souhaitable.

Il est toutefois exigé des sportifs qu'ils fournissent les meilleures performances possibles dès le tour préliminaire. C'est uniquement de cette façon qu'ils pourront être « catégorisés » correctement. Si l'amélioration des performances est possible et souhaitable, elle ne doit toutefois pas dépasser les valeurs suivantes :

- 15 % pour les niveaux 2 à 5
- Amélioration de 20% de la performance dans les catégories Low Level Ability (niveau 1).

Si l'amélioration des performances entre les finales et le tour préliminaire est supérieure cela signifie que le sportif a été faussement « catégorisé ». Si ce pourcentage d'amélioration est dépassé, le sportif est disqualifié (Maximum Effort Rule).

Lors de compétitions d'un jour, il n'est souvent pas possible d'effectuer le tour préliminaire. Dans ce cas, le coach doit annoncer le niveau de performance actualisé de l'athlète lors de son inscription.

⁴ Le Sport Official est le responsable technique d'une manifestation: <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.



Dans le cas du golf, il n'est pas possible d'effectuer une évaluation précise du degré de progression entre les tours de classement et les finales. Pour remédier à ceci, normalement les résultats des tours de classement sont pris en considération pour le résultat final du tournoi.

De plus, le système de gestion du handicap de jeu, propre au sport du golf, permet d'effectuer constamment une adéquation de ceci sur la base des résultats obtenus.

L'équipement, ainsi que l'utilisation de matériel auxiliaire ou de personne d'accompagnement pour les sportifs avec handicap sensoriel doit être la même soit lors du tour de divisioning, soit en finale, de manière que toute la compétition puisse être effectuée dans les mêmes conditions (voir Article 1, SOI).

5.4 Responsabilité du coach

Si, selon l'évaluation de son coach, un sportif est affecté à une catégorie inférieure à son niveau, il lui incombe de communiquer cette erreur de catégorisation au jury. Il doit le faire au moyen du «Improved Performance Form» disponible au bureau de la compétition.

En l'absence d'un tel formulaire, le coach a l'obligation de communiquer immédiatement l'erreur de catégorisation au Sport Official (le responsable de la compétition) lors de l'annonce de la répartition.

6 Unified Sport

Special Olympics propose le concept de l'«Unified Sport» dans de nombreux sports.

Ce concept prévoit que des sportifs sans handicap et des sportifs en situation de handicap mental forment une équipe. Idéalement, les sportifs avec et sans handicap présentent des capacités équivalentes et ont le même âge.

Dans le sport du golf, les versions du jeu des niveaux 2 et 3 se déroulent selon la forme unifiée, selon les principes de l'«Unified Sport».

7 Règlement et application

La rédaction de ce règlement incombe au Technical Coordinator du golf⁵, en accord avec le Sport Director de Special Olympics Switzerland.

L'application de ce règlement lors d'une compétition relève de la responsabilité du Sport Official (responsable technique).

En cas de différences entre les règlements dans les différentes langues, c'est la version en Italien qui fait foi.

Si nécessaire, SOSWI adapte les règlements en fonction d'un changement de situation et réagit aux éventuels développements. Il est possible de soumettre des suggestions de modifications de ce règlement en envoyant un e-mail à l'adresse suivante : sport@specialolympics.ch

⁵ Le Technical Coordinator est le responsable d'un sport: <http://specialolympics.ch/fr/funktionen/>.