

INTER CLUB SENIORS REGLEMENT DU CHAMPIONNAT 2014

20/12/2013

OBJECTIFS :

Mise en place d'une compétition sportive et conviviale pour des joueurs ayant franchi le cap des 50 ans (Dames) et 55 ans (Messieurs)

Le nombre de Clubs est de 5/7, leur distance ne doit pas excéder 1h 30 de voiture

Le prix du forfait (G.F. + le repas) doit rester dans des limites acceptables pour tous

La participation aux repas est une obligation

Les parcours sont de 18 trous

A la réunion des Capitaines à chaque fin de saison l'unanimité doit se faire pour le renouvellement de l'inscription ou la rentrée de nouvelles équipes

JOUEURS PARTICIPANTS :

- Il faut être Membre + licence + A.S. du club engagé+ certificat médical

- Index maximum 24. Toutefois si une équipe est victime d'une défection, elle pourra faire jouer un joueur dont l'index est supérieur à 24, mais inférieur à 30. Dans ce cas, l'index retenu pour établir le score sera de 24. Pas plus de un joueur dans cette situation dans l'équipe.

Il est question que la fédération établisse des « indexes inactifs » pour les joueurs qui pourraient participer à moins de 4 compétitions dans l'année. Cela pourrait poser des problèmes d'édition de cartes de score, à résoudre si le problème se pose. Pour éviter que des joueurs « inactifs » déguisent en fait des « faux handicaps », le capitaine qui les propose dans son équipe sera moralement « garant » que tel n'est pas le cas, et le cas échéant (si le joueur n'a plus d'index) devra déterminer un index.

FORMULE DE JEU :

- 10 joueurs par équipe

4 en individuel stableford, répartis 2 par 2, 2 jouant dans la partie "brut" et 2 jouant dans la partie net, la répartition étant établie par le Capitaine.

6 en 3 équipes de 2,

une équipe en scramble stableford, brut,

une équipe en scramble stableford net

une équipe en Quatre-balles net, (ou quatre-balles meilleure balle) le choix étant établi à l'avance.

Pour info ; Chaque joueur joue sa propre balle jusqu'au trou et à chaque trou on ne comptabilise pour chaque équipe que le meilleur score des deux joueurs qui la composent. Pour éviter des erreurs les quatre scores seront reportés sur la carte, le système informatique ne retiendra que le meilleur score de chaque équipe.

Le score de chaque joueur est établi en net, en tenant compte des coups rendus qu'il reçoit comme suit :

L'handicap de chaque joueur est déterminé par rapport au joueur le mieux classé (appelé joueur de référence) des deux équipes qui ne reçoit aucuns coups-rendus. Les trois autres joueurs reçoivent un nombre de coups rendus correspondant à un handicap égal au $\frac{3}{4}$ de la différence entre leur handicap et celui du joueur de référence.

Le trou est gagné par l'équipe du joueur qui fait le meilleur score en net.

- L'ordre des joueurs en simple respectera l'ordre des index, il sera libre pour les doubles et les quatre-balles.

- Départs : Dans l'ordre des repères : Messieurs boules jaunes , Dames boules rouges
- Règle du jeu en scramble : voir ci-après.

CLASSEMENT :

Par équipe : les scores stableford des joueurs ou équipes sont comparés deux à deux. On compare ainsi le score du joueur brut de plus bas index de l'équipe 1 avec son homologue de l'équipe 2, on compare le score du joueur brut ayant le second index avec son homologue, même méthode pour les joueurs de net. Les scores des équipes scramble et *quatre-balles* sont comparés de la même manière. Chacune de ces comparaisons détermine un gagnant et un perdant, ou un match nul. Chaque joueur en simple gagnant amène 2 points à son équipe, chaque perdant 0 point, et les matchs nuls n'amènent qu'un point. Les équipes de scramble et *de quatre-balles* gagnantes amènent 3 points à leur équipe, les perdantes 0, et les matchs nuls 1,5. Le total des points est donc de 14. Les points *gagnés* par chaque équipe sont additionnés, le meilleur total gagne.

Par rencontre : l'équipe gagnante à l'extérieur = 3 points
 l'équipe # à domicile = 2 #
 égalité de points des 2 équipes = 1 #
 l'équipe perdante = 0 #

Si en fin de Championnat 2 équipes sont à égalité de points, pour les départager il conviendra d'additionner le détail des points de leurs 2 rencontres *en simple et en scramble*. Si cela ne suffit pas le calcul sera fait sur toutes les rencontres.

ORGANISATION ET FORMALITES DIVERSES

1.-La journée du vendredi a été choisie, *mais elle n'est pas immuable*, le 1^{er} départ est à 9h00 le 5^{ème} à 9h40 pour permettre de servir le repas à 14h30. *Dans la mesure du possible les départs peuvent se faire à partir des trous n°1 et n° 18.* Le calendrier de principe est établi chaque année.

Ceci étant le principe de base, les Capitaines 2 à 2, se mettront d'accord pour tout changement sur les dates, horaires, ou terrain. *Ils trouveront une date de substitution plus tôt que la date initialement prévue. En cas de désaccord persistant l'équipe qui ne se présentera pas à la date initialement prévue au calendrier sera déclarée forfait et les points de la rencontre attribués à l'équipe présente.*

Toutefois, s'il n'y a pas de modification au calendrier, ou une fois l'accord pris, toute variation, même mineure, imposée par l'équipe recevant devra faire l'objet d'une notification au moins une semaine à l'avance, *sauf cas de force majeure, confère article 6. Dans tous les cas au-delà d'un délai de dix jours par rapport à la date du calendrier la rencontre sera annulée pour permettre la publication du tableau récapitulatif intermédiaire.*

2.-Expédition par fax ou e-mail (au Capitaine du Club qui reçoit) de l'inscription des joueurs qui se déplacent, et cela au moins trois jours avant la rencontre, pour que celui-ci établisse les cartes de scores. La liste sera envoyée sous une forme convenable au choix du capitaine émetteur. Chaque joueur sera identifié par son nom, prénom et numéro de licence. La position de chaque joueur dans l'équipe sera précisée.

3.-C'est l'équipe qui reçoit qui prend en charge l'organisation de la journée, la feuille de Match éditée par l'équipe recevant est signée par les 2 Capitaines et doit être expédiée au Gestionnaire de la compétition dans les 48h par le Club qui reçoit, avec copie au club visiteur.

Les cartes de score seront établies au format habituel utilisé en compétition, avec possibilité de tenir plusieurs scores à un format lisible par des seniors. Elles comporteront au minimum le (les) noms des joueurs, leurs index, et le handicap de jeu applicable au joueur ou à l'équipe de scramble. Les coups reçus sur les différents trous seront indiqués, et si possible les trous sur lesquels le joueur (ou l'équipe) doit recevoir un coup rendu seront indiqués.

4- Les cartes de scores des joueurs individuels ne seront pas rentrées à la FFG.

5- Article annulé

6-En cas de force majeure, parcours impraticable ou bloqué, de météo défavorable, la rencontre doit être reportée après accord des 2 Capitaines concernés, *la date choisie ne doit pas dépasser un délai de dix jours après la date initialement prévue au calendrier, au-delà de ce délai la rencontre sera annulée pour permettre la publication du tableau des résultats intermédiaires.*

7-Règles de jeu non respectées : si l'un des joueurs d'une partie observe qu'un joueur ne respecte pas une règle du jeu de golf, il devra le faire remarquer immédiatement au joueur et aux autres joueurs de la partie. Si un accord est trouvé entre eux sur la mesure à prendre, on continue et on n'en **parle plus**. Si un différent persiste, les joueurs continuent, le joueur (ou l'équipe en scramble) en cause finissant le trou avec deux balles le cas échéant. Le différent ayant persisté, celui-ci sera réglé par les deux capitaines avant la fin du repas réunissant les deux équipes, les capitaines pouvant s'entourer des livres de règles et décisions, ou demander de vive voix ou par téléphone des avis extérieurs (à supposer qu'il y ait accord sur les faits).

Si les deux capitaines ne sont toujours pas d'accord à la fin du repas, les deux équipes ont 0.

8-Le montant de l'inscription pour chaque équipe est fixé par les capitaines au cours de leur réunion annuelle, à verser avant la 1^{er} rencontre au Capitaine de l'équipe qui organise la finale .Le montant versé doit servir en priorité à l'achat de la Coupe et au verre de l'amitié pour tous les participants à la finale, éventuellement à un tirage au sort avec le solde et dans le cas extrême où il y a un sponsor , à la distribution de Prix.

9-La Finale organisée sur le parcours du golf (désigné par ordre alphabétique) réunira toutes les équipes ayant participé au Championnat. La formule sera définie par les capitaines. *La coupe 2012 sera remise en jeu les années suivantes.*

10- Le Gestionnaire est le capitaine de l'équipe qui organise la journée de clôture.

11- Lutte contre le jeu lent *Une partie distancée de plus de deux trous par rapport à la partie qui la précède doit prendre l'initiative de laisser passer la partie qui la suit. En cas de refus, ou si après avoir été doublé un nouveau retard de plus d'un trou est constaté les joueurs seront exclus de la rencontre et devront libérer le parcours.*

REGLES DU JEU pour le SCRAMBLE

Départs : dans l'ordre des repères (jaune puis rouge)

Sur le fairway ou zones tondues ras : on place la balle. Ordre de jeu indifférent.

Dans le rough : la balle choisie est jouée par son propriétaire. La 2^{ème} est placée à moins d'une carte coté rough sans se rapprocher du drapeau.

Dans les obstacles et bunkers : la balle choisie est jouée par son propriétaire. La deuxième est placée le plus près possible de là où était la première, sans devoir se mettre dans le divot du co-équipier.

Sur le green : ordre de jeu indifférent