



1.2.2-1 REGLEMENT GENERAL SPECIFIQUE DES EPREUVES FEDERALES PAR EQUIPES

Ce règlement est complété par le règlement général des épreuves fédérales et par le règlement particulier de chaque épreuve fédérale par équipes.

Les conditions des règlements particuliers prévalent sur celles du règlement général et du règlement général spécifique.

Sommaire

<p>I - CONDITIONS de PARTICIPATION I-1/ pour les Clubs I-2/ pour les équipiers 2-1/ équipiers 2-2/ index pris en compte 2-3/ capitaine et personne autorisée à donner des conseils</p> <p>II – GESTION DE L'EPREUVE II-1/ inscriptions et droits d'engagement II-2/ forfaits II-3/ ordre des départs et entraînements II-4/ réunion des capitaines</p> <p>III - NON-PARTICIPATION et INFRACTIONS III-1/ non-participation III-2/ Infractions - disqualification d'une équipe</p>	<p>IV - FORME de JEU PHASE FINALE MATCH PLAY IV-1/ entraînement IV-2/ phase de qualification IV-3/ phase finale 3-1 tableau 3-2 forme de jeu 3-3 MATCH PLAY : Fiche d'ordre de jeu 3-4 équipiers absents 3-5 égalité IV-4/ intempéries IV-5/ évolution en division</p> <p>V - FORME de JEU STROKE PLAY INTEGRAL V-1/ entraînement V-2/ éligibilité V-3/ infractions aux règlements V-4/ égalité V-5/ intempéries</p>
--	---

I - CONDITIONS de PARTICIPATION

I-1/ POUR LES CLUBS

Seules peuvent participer à ces épreuves (le jumelage de Clubs n'est pas autorisé) :

- les associations sportives affiliées avec terrain répondant aux critères d'étalonnage ;
- les associations sportives des golfs compacts ayant reçu une dérogation pour la délivrance des index ;
- les associations sportives des golfs Pitch & Putt ;
- les associations d'entreprise, les comités d'entreprise et les sections territoriales d'entreprise affiliées uniquement pour les épreuves du Golf d'Entreprise ;
- les associations sportives des practices et les AS municipales pour les épreuves par équipes jeunes.

Dans tous les cas, ces associations sportives doivent être à jour de leur redevance fédérale.

Tout Club vainqueur d'une épreuve nationale par équipes ou accédant à une division supérieure s'engage à recevoir sur son terrain une épreuve fédérale l'année suivante.

Si, pour des raisons exceptionnelles qui seront appréciées par la Commission Sportive Nationale, un Club ne pouvait remplir cette obligation, il doit s'engager à le faire l'année suivante ou à recevoir une épreuve de Ligue.

I-2/ POUR LES EQUIPIERS

I-2-1/ LES EQUIPIERS DOIVENT :

a) Etre membres et licenciés de l'association sportive qu'ils représentent.

Un joueur ne doit jouer que pour un seul Club par année civile dans les compétitions nationales par équipes (y compris les promotions), sous peine de disqualification de l'équipe (cf. III-2).

Le terme « jouer » signifie avoir participé à la qualification ou avoir figuré sur une fiche d'ordre de jeu.

Pour la Coupe de France par Equipes Messieurs (Trophée Jean Lignel), les premières et deuxièmes divisions amateurs Messieurs et Dames exclusivement, seuls deux joueurs transférés sont autorisés sur chaque fiche de composition d'équipe. Un joueur sera considéré comme étant « transféré » dès lors qu'il aura été inscrit sur Extranet, en année N ou N-1, dans une équipe d'un autre club pour une épreuve nationale par équipes ou promotion inter régionale.

NB : Un changement de lien de licence dans un Club, une création ou une reprise de licence dans le même Club (sans avoir été licencié lien 1 dans un autre Club pour l'année N-1) ne sont pas considérés comme un transfert.

Pour les épreuves du golf d'entreprise les équipiers doivent :

- être licenciés dans un Club avec terrain, dans l'A.S. d'entreprise, comité d'entreprise ou dans une section territoriale d'entreprise qu'ils représentent.

Lorsqu'un équipier est licencié dans un Club avec terrain, il doit obligatoirement être rattaché à son A.S. d'entreprise. Pour rappel, seuls les joueurs licenciés liens 1 et 2 d'un Club avec terrain peuvent être rattachés à partir d'Extranet. Les licenciés indépendants ne sont en aucun cas autorisés à jouer les épreuves golf d'entreprise.

- être membres de l'association d'entreprise, du comité d'entreprise ou de la section territoriale d'entreprise qu'ils ou elles représentent et être salariés titulaires de la société ou établissement dont ils dépendent au 1^{er} jour de l'épreuve.*

***Règle générale :** Le **salarié** membre des équipes **est soit titulaire d'un contrat de travail prévoyant une activité professionnelle au moins 800 heures par an (équivalent à un mi-temps) dans le cadre d'un contrat de travail dont la durée est supérieure ou égale à 18 mois, soit titulaire d'une convention pré-retraite.** Seule la Commission du Golf d'Entreprise de la ffgolf pourra accorder une dérogation à cette règle générale.

b) Etre titulaires, à la date limite d'inscription des équipiers :

- de la licence ffgolf de l'année en cours
- du certificat médical de non contre-indication à la pratique du golf, délivré par un médecin de leur choix, valable pour la saison en cours, et enregistré auprès du Club ou de la Fédération ou, si le joueur a fourni un certificat en 2017 ou 2018, attester avoir répondu négativement à toutes les questions du questionnaire de santé disponible sur l'espace licencié.

c) Répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.

d) Répondre aux conditions précisées dans le Règlement particulier de chaque épreuve.

e) Figurer sur la fiche de composition d'équipe remise lors de la réunion des capitaines.

Note : Concernant les Championnats des Equipes 2 (divisions Messieurs, Mid-Amateurs Messieurs, Seniors Messieurs), un équipier ne peut jouer que dans une seule équipe (équipe 1 ou équipe 2) au cours de la même année. Le terme « jouer » signifie avoir participé à la qualification ou avoir figuré sur une fiche d'ordre de jeu.

I-2-2/ INDEX PRIS EN COMPTE

L'index pris en compte sera celui figurant dans Fléole un mois jour pour jour avant le 1^{er} jour de l'épreuve. Un joueur licencié ffgolf ayant un index à la fois en France et à l'étranger verra pris en compte son index le plus bas.

I-2-3/ CAPITAINE et PERSONNE AUTORISEE A DONNER DES CONSEILS

Le capitaine de l'équipe doit être membre et licencié de l'association sportive qu'il représente. **Pour les AS Entreprise, STE, CE et municipales, le capitaine peut être aussi rattaché.**

Il doit répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.

Chaque équipe est autorisée à désigner une personne qui pourra donner des conseils aux membres de son équipe, dans les conditions prévues par **la Règle 24.4**.
Par défaut, cette personne est le capitaine de l'équipe.

Si le capitaine est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (**Règle 10.2**).

Si la personne désignée n'est pas le capitaine, ce dernier ne pourra pas donner de conseils.

1^{re} infraction : Avertissement

2^e infraction : Exclusion du parcours

3^e infraction : Disqualification de l'équipe

Le donneur de conseil a le même statut qu'un membre d'un Camp par rapport à chaque membre de son équipe.

Le capitaine et la personne autorisée à donner des conseils devront être désignés nominativement sur la fiche de composition de l'équipe lors de la réunion des capitaines. En cas de force majeure, ces deux personnes pourront être remplacées après accord du Comité de l'épreuve.

Lorsque le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils n'est pas le cadet du joueur, il n'est pas autorisé à aller sur les greens.

1^{re} infraction : Avertissement

2^e infraction : Exclusion du parcours

3^e infraction : Disqualification de l'équipe

Si un capitaine ou un donneur de conseil se comporte de manière incorrecte ou s'il ne respecte pas le Code de comportement, il sera pénalisé de la manière suivante :

1^{re} infraction : Avertissement

2^e infraction : Exclusion du parcours

3^e infraction : Disqualification de l'équipe

II – GESTION DE L'EPREUVE

II-1/ INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT

L'inscription d'un Club et de ses équipiers à une épreuve fédérale interclubs par équipes se fait par Extranet.

S'inscrire à une compétition par équipes vaut acceptation des règlements généraux et particuliers de la dite épreuve.

La date limite d'inscription des Clubs est précisée dans le règlement particulier de l'épreuve.

La date limite d'inscription des équipiers est de 7 jours pleins avant le premier jour de l'épreuve.

Pour toutes les compétitions par équipes, le nombre maximum d'équipiers est égal au double du nombre d'équipiers prévus par le règlement pour disputer le ou les tours de stroke play (voir chaque règlement particulier).

Le respect des règles d'éligibilité des équipiers (ex : conditions d'index) à la date limite d'inscription est de la responsabilité du Club et de son capitaine.

Pour les épreuves nationales (hors promotion) y compris les épreuves du golf entreprise les droits d'engagement sont de 95 euros par journée de compétition, soit :

- 475 euros pour une épreuve de 5 jours
- 380 euros pour une épreuve de 4 jours
- 285 euros pour une épreuve de 3 jours
- 190 euros pour une épreuve de 2 jours

Pour les épreuves de golf sur Pitch & Putt, les droits d'inscription sont réduits de 50% par rapport aux valeurs ci-dessus.

Dans le cas où une compétition serait annulée et non reportée, les droits d'engagement seraient intégralement remboursés.

II-2/ FORFAIT

Tout forfait avant l'épreuve doit être notifié à la Commission Sportive Nationale de la ffgolf, au plus tard 48h avant la réunion des capitaines. Dans le cas d'un forfait notifié par téléphone, il doit être confirmé par écrit dans les 48 heures ou immédiatement par mail avec accusé de réception (inscription@ffgolf.org).

En cas de non-respect de ces procédures, le Club sera susceptible d'encourir une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion de cette même épreuve l'année suivante.

Tout Club déclarant forfait pour une division nationale pourra être rétrogradé en promotion sur décision de la CSSN.

Pour les épreuves **nationales** par équipes, d'une manière générale, le droit d'engagement de tout Club déclarant forfait après la date limite d'inscription des joueurs (7 jours pleins avant le début de l'épreuve) reste acquis à la ffgolf.

Pour toutes les **promotions nationales, inter régionales, Coupe Lignel** et pour les **championnats des équipes 2 Seniors et Mid-Amateurs**, les droits d'inscriptions restent dus dès la date de clôture des inscriptions des Clubs (1 mois avant le début de l'épreuve).

Pour toutes les épreuves, si pour une raison quelconque le nombre d'équipes participantes est égal ou inférieur au nombre d'équipes à qualifier, le tour de stroke play est quand même joué pour déterminer la composition du tableau de match play.

Pour le jeu des divisions, toute équipe qui ne peut participer pour une raison quelconque :

- n'est pas remplacée,
- prend la dernière place dans le tableau,
- pourra être rétrogradée en promotion sur décision de la CSSN.

Note : Toute équipe n'ayant pas fait jouer le nombre minimum de joueurs nécessaires pour figurer au classement du tableau de match play est considérée comme n'ayant pas participé (un joueur en retard au départ mais présent est considéré comme ayant participé).

Tout club déclarant forfait en cours d'épreuve pourra être rétrogradé en division inférieure sur décision de la CSSN. Dans ce cas, le club sera remplacé l'année suivante par un des clubs qui devait être rétrogradé en division inférieure parmi tous ceux de la même poule.

II-3/ ORDRE DES DEPARTS et ENTRAINEMENTS

La ffgolf ne communique aucune heure de départ par téléphone. Les heures définitives à prendre en compte sont affichées sur le tableau officiel la veille du 1^{er} tour de l'épreuve.

Pour les réservations de départs de la journée d'entraînement, les Clubs participants doivent contacter directement le Club organisateur.

II-4/ REUNION des CAPITAINES

La réunion des capitaines se tient à 19 heures la veille du 1^{er} tour de l'épreuve, sauf indication contraire (en particulier pour les qualifications régionales). Lors de cette réunion, la fiche de composition de son équipe est communiquée au capitaine afin d'être contresignée.

La présence du capitaine ou de son représentant est obligatoire avant la fin de la réunion, sous peine de

disqualification. Le Club pourra être rétrogradé en promotion sur décision de la Commission Sportive Stratégique Nationale. Ce représentant peut être un joueur figurant sur la liste de composition d'équipe, la personne autorisée à donner des conseils, ou toute autre personne mandatée par écrit par le capitaine.

III – INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE

1. Si, lors d'une compétition ou après la proclamation officielle des résultats, une équipe a fait jouer un équipier :
 - ne répondant pas aux conditions de participation ou ;
 - ayant été préalablement sanctionné par un organe disciplinaire fédéral (discipline générale / discipline dopage) compétent dont la décision est devenue définitive et que les sanctions sont en cours d'exécution ;L'équipe sera disqualifiée, voire rétrogradée en promotion selon décision de la CSSN.
2. Si au cours d'une compétition par équipes deux joueurs d'une même équipe sont en infraction vis-à-vis des règlements de lutte contre le dopage et que cela est susceptible d'engagement de poursuites devant la Commission Disciplinaire de Lutte contre le Dopage, l'équipe sera disqualifiée, voire rétrogradée en promotion selon décision de la CSSN.

Dans ces deux cas, les résultats de l'équipe obtenus lors de cette compétition seront annulés automatiquement avec toutes les conséquences en résultant, y compris le retrait des médailles, titres, points, gains et prix (notifiées à l'équipe et à l'organisateur de la compétition par la Commission Sportive Nationale). En cas de retrait de titre, celui-ci sera remis au finaliste ou au suivant.

Toute infraction aux règlements généraux et particuliers des épreuves fédérales par équipes qui ne ferait pas l'objet d'une pénalité spécifiquement prévue dans ces règlements entraînera la disqualification de l'équipe. Dans des cas exceptionnels, une pénalité de disqualification d'une équipe pourra, après accord préalable de la Direction Sportive et/ou du Comité des Règles, être annulée, modifiée ou imposée, si le Comité estime qu'une telle mesure est justifiée.

En cas de disqualification, l'équipe la mieux classée de la qualification, parmi les équipes descendantes sera rattrapée.

Toute infraction à ces règlements fera l'objet d'un rapport du Comité de l'épreuve à la Commission Sportive Nationale. La C.S.N. prendra toute sanction complémentaire qu'elle jugera opportune et justifiée.

Les présentes dispositions sont susceptibles d'évolution en fonction des modifications qui peuvent intervenir au sein des règlements disciplinaires (discipline générale et/ou discipline dopage). Les modifications seront votées en Assemblée Générale de la ffgolf.

En cas de modifications, une mise à jour de l'ensemble des règlements sera publiée sur le site Internet de la ffgolf.

IV - FORME de JEU des INTERCLUBS AVEC PHASE FINALE en MATCH PLAY

IV-1/ ENTRAINEMENT (Règle 5.2)

L'entraînement entre les deux tours de qualification est autorisé mais peut être limité par le Comité.

IV-2/ PHASE DE QUALIFICATION EN STROKE PLAY

Les deux tours de stroke play sont considérés comme deux épreuves distinctes.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe peuvent jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

Le total d'une équipe est égal au total de tous les scores moins la plus mauvaise carte à chaque tour.

En cas d'égalité, les équipes sont départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

Note : dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait), elle est considérée comme ayant le plus mauvais score par rapport à toutes les autres.

De plus, si plus d'un score est non valide, l'équipe prend la dernière place dans le tableau. Si plusieurs équipes sont concernées, voir départage ci-dessus.

En cas d'égalité parfaite après ces départages (les cartes non rendues dans des cas de disqualification, abandon

justifié ou forfait seront considérées comme équivalentes), les capitaines des équipes concernées désigneront un équipier qui partira en play-off en trou par trou.

En cas d'impossibilité de jouer ce play-off, le départage se fera par tirage au sort.

En cas de forfait ou d'abandon d'une équipe en cours d'épreuve, ou de disqualification après l'affichage des résultats de la qualification, pour ce qui concerne la composition du tableau de match play :

a) si une équipe qualifiée déclare forfait pour la phase finale :

- avant l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match play, elle prend la dernière place dans le tableau et descend automatiquement dans la division inférieure. Les équipes qui la suivent remontent dans l'ordre de la qualification.
- après l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match play, ou à la suite d'une qualification après play-off, elle n'est pas remplacée, conserve sa place dans la composition du tableau de match play et son adversaire désigné gagne par forfait.

b) si une équipe qualifiée est disqualifiée après l'affichage officiel des résultats en application du paragraphe III, elle n'est pas remplacée et son adversaire désigné gagne par forfait.

IV-3/ PHASE FINALE

IV-3/ 1 TABLEAU

Le tableau de match play de la phase finale est établi d'après le classement de la qualification.

Les huit premières équipes de la qualification sont qualifiées pour les quarts de finale selon l'ordre du tableau ci-dessous :

Aucun match ne peut être partagé, les adversaires continuant à jouer jusqu'à ce que l'un des Camps le gagne, sauf si le résultat final de la rencontre est déjà acquis pour une équipe.

Phase finale :

¼ de finale	½ finales	Finale (uniquement en 1 ^{ère} division)
Match 1 : 1 v 8 Match 2 : 4 v 5 Match 3 : 3 v 6 Match 4 : 2 v 7	Match 5 : Vainqueur <u>Match 1</u> v Vainqueur <u>Match 2</u> Match 6 : Vainqueur <u>Match 3</u> v Vainqueur <u>Match 4</u> Les vainqueurs des Match 5 et 6 accèdent à la division supérieure.	Vainqueur <u>Match 5</u> v Vainqueur <u>Match 6</u>

Barrages :

Les barrages se font en élimination directe en forme de jeu réduite.

Pour l'ordre de jeu des matchs, voir les règlements particuliers. **Le Comité a la possibilité de modifier l'ordre de jeu des barrages.**

IV-3/ 2 FORME DE JEU

Selon la division la forme de jeu est différente : se référer aux règlements particuliers.

IV-3/ 3 MATCH PLAY : Fiche d'ordre de jeu

Pour chaque rencontre, la fiche d'ordre de jeu des foursomes et des simples doit être remise par le capitaine au Comité de l'épreuve au plus tard 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier match de son équipe.

Si un ou plusieurs matchs sont impliqués dans un play-off :

1. Ceci ne modifie pas l'heure limite jusqu'à laquelle la fiche d'ordre de jeu peut être modifiée.
2. Le Comité de l'épreuve a toute latitude pour modifier l'ordre de jeu des matchs en fonction des disponibilités des joueurs.

Si l'horaire de départ d'une phase finale est décalé par le Comité de l'épreuve, c'est ce nouvel horaire qui fait référence pour les délais de remise ou de modification de la fiche d'ordre de jeu.

Dans le cas où des foursomes sont joués le matin suivis de simples l'après-midi (ex : phase finale pour le titre des divisions Messieurs), l'ordre de jeu de ces simples reste confidentiel et modifiable par le capitaine jusqu'à 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier simple de l'équipe

Dans le cas où deux tours de match play se jouent dans la même journée (ex : phase finale pour le titre des divisions mid-amateurs Dames), si le capitaine n'a pas remis sa fiche d'ordre de jeu 30 minutes avant l'heure

officielle de départ du premier match de son équipe l'après-midi, c'est la fiche d'ordre de jeu du matin qui sera reconduite pour les matchs de l'après-midi.

En dehors du cas précédent, si la fiche d'ordre de jeu n'a pas été remise dans le délai imparti, le premier match est perdu. Si, à l'heure de départ prévue du premier match, la fiche n'a toujours pas été remise, le deuxième match est perdu, et ainsi de suite.

IV-3/ 3-1 MATCH PLAY : foursomes

Le capitaine a le libre choix de leur composition et de l'ordre de jeu des équipiers.

Les foursomes se jouent selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

Les équipiers sont libres de choisir l'ordre de départ du foursome (choix des trous pairs et impairs).

IV-3/ 3-2 MATCH PLAY : simples

Les équipiers jouent dans l'ordre croissant de leur index arrondi. A index arrondi égal, le choix est laissé au capitaine. L'index arrondi est celui figurant sur la feuille de composition d'équipe délivrée par la ffgolf, lors de la réunion des capitaines.

Exception : pour la 1^{ère} division Messieurs – Trophée Gounouilhou et la 1^{ère} division Dames – Trophée Golfer's Club, le choix de l'ordre de jeu est laissé au capitaine.

Les équipiers jouent selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

IV-3/ 3-3 MATCH PLAY : forme de jeu réduite

En forme de jeu réduite, le capitaine a le libre choix de l'ordre de jeu de ses équipiers pour le foursome et doit se conformer au § IV-3/3-2 pour les simples.

- divisions Messieurs, Dames, équipe 2 Messieurs, mid-amateurs Messieurs, seniors Messieurs et phase finale des divisions entreprise : 1 foursome et 4 simples consécutifs
- divisions U16 garçons, mid-amateurs Dames, seniors Dames, **vétérans** : 1 foursome et 2 simples consécutifs
- division U16 filles : 3 simples
- barrages des divisions entreprise : 5 simples

IV-3/ 3-4 ORDRE DE JEU

Tout Camp, en foursome ou en simple, ne jouant pas son match dans l'ordre indiqué par le capitaine de son équipe sur la fiche d'ordre de jeu des foursomes ou des simples perd son match.

A l'exception de la 1^{ère} division Messieurs - Trophée Gounouilhou et de la 1^{ère} division Dames – Trophée Golfer's Club, si la fiche d'ordre de jeu des simples est erronée (les joueurs ne sont pas classés correctement selon leur index arrondi), les joueurs dont le rang dans la liste serait obligatoirement changé pour respecter l'ordre croissant des index arrondis auront match perdu, qu'il soit joué ou non (cela implique un minimum de deux matchs perdus).

Dans le cas où il y aurait une erreur sur les deux fiches d'ordre de jeu d'un match, si les erreurs concernent le même simple, alors le simple est partagé.

IV-3/ 3-5 EQUIPIERS ABSENTS

Lorsqu'un foursome est forfait ou lorsque l'un des équipiers est absent, ou, en simple, lorsque l'un des équipiers est forfait ou absent, le match est perdu.

Les équipiers disqualifiés, forfaits ou absents pour les foursomes restent éligibles pour jouer les simples.

Note : Forme de jeu complète : dans le cas où la fiche d'ordre de jeu n'est pas complète, la mention « absent » doit être inscrite à l'emplacement du dernier foursome et/ou du ou des derniers simples.

Forme de jeu réduite : dans le cas où la fiche d'ordre de jeu n'est pas complète, la mention « absent » doit être inscrite à l'emplacement du dernier simple.

Si un capitaine fait figurer sur la feuille de match un joueur dont il sait pertinemment qu'il ne pourra pas être présent, le Comité pourra prononcer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.

IV-3/ 4 EGALITE

En cas d'égalité au terme de la rencontre, le capitaine désigne un équipier qui part en play-off en trou par trou.

S'il est impossible de terminer le play-off ou de le faire jouer, le départage se fera selon l'ordre de la qualification.

IV-4/ INTEMPERIES et CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans les cas où le déroulement de l'épreuve est perturbé par des intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, les procédures suivantes doivent être suivies :

I) Qualification en stroke play

Le 1^{er} tour de la qualification est prioritaire et doit donc se dérouler obligatoirement, si nécessaire en shot gun ou en le répartissant sur plusieurs journées. Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait eu lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le second tour de qualification ne peut se terminer avant la fin du 2^{ème} jour, quel que soit le nombre de joueurs participant à la phase de qualification en stroke play, il faut qu'il y ait au moins **3 vagues complètes rentrées** pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement de la qualification. A défaut, le classement après la première journée est officialisé.

Note : pour le second tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.

C'est le classement de la qualification qui sert de référence pour toute décision ultérieure du Comité, y compris la prise en compte de ce seul résultat si la phase de match play ne peut être disputée.

II) Phase de match playA) Phase finale

Si du retard est pris dans le déroulement de l'épreuve suite à des intempéries ou circonstances exceptionnelles, le Comité de l'épreuve doit faire jouer les tours suivants en forme de jeu réduite jusqu'à rattraper ce retard, après quoi les rencontres doivent reprendre en forme de jeu normale.

Procédure à appliquer :

- si le tour d'une rencontre n'a pas commencé, la forme de jeu normale doit être remplacée par la forme de jeu réduite.
- si le tour d'une rencontre a commencé en forme de jeu normale, il doit être modifié comme suit :
 - Si aucun foursome n'est terminé, la reprise du jeu se fait en forme de jeu réduite et la forme de jeu normale est annulée.
 - Si un foursome est terminé, le point obtenu reste acquis ; le foursome non terminé est partagé. La reprise du jeu se fait avec les simples. En cas d'égalité au terme de la rencontre, se reporter au chapitre 1.2-2-1 IV-3/ 4 du Vademecum.
- si le tour a commencé en forme de jeu réduite, il est repris en l'état.

Si le dernier soir prévu pour l'ensemble de l'épreuve, les rencontres n'ont pas abouti à la victoire d'une équipe ou la qualification pour la montée, et qu'il faille interrompre définitivement l'épreuve, le titre en première division, et les montées dans les autres divisions, sont déterminés par l'ordre de la qualification pour les équipes encore en course.

B) Barrages

Tant que le Comité a suffisamment de temps pour organiser les barrages, il doit les repousser jusqu'au dernier jour de la compétition. S'ils ne peuvent se terminer, c'est le classement de la qualification qui est utilisé pour départager les équipes encore en course.

IV-5/ EVOLUTION en DIVISION

En cas de disparition de l'Association Sportive, de radiation d'un Club, ou de disqualification d'une équipe après l'épreuve ou de rétrogradation nécessitant qu'un système de rattrapage soit mis en place, l'année suivante l'équipe est remplacée par un des Clubs qui devait être rétrogradé en division inférieure parmi tous ceux du même niveau de division. Un club scratché ne peut être rattrapé. Le départage entre les Clubs est effectué à partir des modalités suivantes :

- a) pour les divisions nationales Dames et Messieurs : classement au Mérite des Clubs de l'année précédente,
 - si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Ecoles de Golf,
 - si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (Dames ou Messieurs) au dernier Mérite Amateur de l'année.
- b) pour les divisions mid-amateurs : classement au Mérite des Clubs, de l'année précédente
 - si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Ecoles de Golf,
 - si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (Dames ou Messieurs) au dernier Mérite Mid-Amateurs de l'année.

- c) pour les divisions seniors et **vétérans** : classement au Mérite des Clubs de l'année précédente,
- si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Ecoles de Golf,
 - si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (Dames ou Messieurs) au dernier Mérite Seniors de l'année.
- d) Pour les divisions U16 : classement au Mérite Performance des Ecoles de Golf de l'année précédente,
- si l'égalité persiste, le nombre de points acquis par les joueurs du Club (filles ou garçons) au dernier Mérite Jeunes Lacoste de l'année.
- e) Pour les divisions entreprises : classement au Mérite National des AS d'Entreprise de l'année précédente,
- si l'égalité subsiste, le classement au trophée développement sera pris en compte.

Note : Dans tous les cas, en cas d'égalité persistante, le départage se fait par tirage au sort.

V - FORME de JEU des INTERCLUBS EN STROKE PLAY INTEGRAL

Chaque tour de stroke play est considéré comme une épreuve distincte.

Pour ces compétitions, il faut se reporter au règlement particulier de l'épreuve qui spécifie le nombre d'équipiers appelés à jouer chaque tour ainsi que le décompte des cartes.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe peuvent jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

V-1 ENTRAINEMENT (Règle 5.2)

L'entraînement entre les tours est autorisé mais peut être limité par le Comité.

V-2 ELIGIBILITE ET CONFORMITE AU REGLEMENT

Une équipe peut participer si sa fiche de composition d'équipe est en accord avec le règlement en termes de catégorie d'âge et d'index.

Le score d'une équipe n'est validé que si celle-ci correspond aux normes du règlement particulier en matière de cartes prises en compte après chaque tour de l'épreuve.

V-3 INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE

Toute équipe qui, au terme d'un tour ou de l'épreuve, n'a pas vu ses scores validés au regard du règlement particulier de l'épreuve est disqualifiée.

V-4 EGALITE

Les équipes sont départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

Dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait) sur un des tours, il est considéré comme étant le cumul le plus mauvais par rapport à tous les autres.

Les cartes non rendues dans des cas de disqualification, d'abandon justifié ou de forfait seront considérées comme équivalentes.

En cas d'égalité parfaite après ces départages, pour la dernière place qualificative pour la phase finale ou pour le titre, les capitaines des équipes concernées désignent un équipier qui part en play-off en trou par trou. En cas d'impossibilité de terminer le play-off ou de le faire jouer, les équipes concernées seront départagées à partir de leur place au Mérite des Clubs (Messieurs ou Dames) ou au Mérite des Ecoles de Golf Performance de l'année N-1 en fonction de l'épreuve concernée.

V-5 INTEMPERIES ET CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans le cas où le déroulement des épreuves est perturbé par des intempéries ou toute autre circonstance exceptionnelle, les impératifs suivants doivent être respectés :

Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le dernier tour ne peut se terminer avant la fin de l'épreuve, il faut qu'il y ait au moins 3 vagues complètes rentrées pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement final. A défaut, le classement avant ce dernier tour est officialisé.

Note : Pour ce dernier tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.