

REGLEMENT SPORTIF

Finale le 26 juin 2022 – Golf du Domaine de Saint Clair (07)

Règlement particulier de l'épreuve

Ce règlement complète les règlements généraux de la FFGolf et de la Ligue.
Les conditions des règlements particuliers priment sur celles des règlements généraux.

CALENDRIER

Clôture des inscriptions : **Dimanche 23 janvier 2022 à minuit.**

Contrôle des inscrits : **Dimanche 20 mars 2022 à minuit.**

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Epreuve ouverte à tous les clubs d'au moins 18 trous (hors Pitch & Putt et les Compacts de 9 trous) de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes affiliés à la Fédération Française de Golf. Chaque club ne peut engager qu'une seule équipe Messieurs.

Licence active, certificat médical ou questionnaire santé, de l'année en cours, enregistré à la date du contrôle des inscrits.

Limitations :

- Index : Joueurs dont l'index est inférieur ou égal à 20.4. Si une équipe se trouve en déficit de joueur (moins de 12 joueurs), le Comité de l'épreuve se réserve la capacité d'accepter d'inscrire un joueur du club avec un index supérieur à 20.4. Les autres conditions de participation et limitations demeurent requises.
- Âge minimum : 18 ans.
- Avoir un index WHS (nouveau système introduit en 2020) sanctionné par au moins 3 compétitions officielles enregistrées auprès de la FFG depuis janvier 2021.

FORMULE DE JEU

Interclubs par équipes de 12 joueurs, le total des index arrondis doit être égal ou supérieur à 72 pour les 6 joueurs engagés dans les foursomes et les 6 joueurs engagés dans les simples. Si une équipe ne se déplace pas avec le nombre minimum de joueurs requis, les joueurs absents seront considérés comme ayant un index de 12 dans le total des index.

Tout index supérieur à 20,4 sera pris en compte pour 20.

La rencontre se joue sur 3 foursomes le matin et 6 simples l'après-midi / match-play / 36 trous.

Les heures de départs des matches du matin et de l'après-midi seront fixées en accord avec le club recevant la rencontre ; horaires recommandés : 8 h 30 pour les foursomes du matin et 13 h 30 pour les simples de l'après-midi. Les simples de l'après-midi pourront être regroupés en 3 départs mais il est plutôt recommandé de les organiser sur 6 départs toutes les 7mn.

Marques de départ : Les rencontres se jouent des boules blanches.

Ordre de jeu : Le Capitaine communique par écrit au responsable du Club organisateur l'ordre de jeu de son équipe 15 minutes avant l'heure du 1^{er} départ (Foursomes ou Simples).

Au cas où le Capitaine n'aurait pas communiqué cette feuille avant l'heure de départ de sa 1^{ère} équipe ou son 1^{er} joueur, la pénalité serait la perte du match de la première équipe ou du joueur n°1 de l'équipe, etc. (cf. vade-mecum national).

- **Foursomes** : les équipiers jouent dans l'ordre croissant du total de leurs index arrondis. A index arrondi égal, le choix est laissé au capitaine.
 - **Simples** : Les équipiers jouent dans l'ordre croissant de leur index arrondi. A index arrondi égal, le choix est laissé au Capitaine. Il est de la responsabilité du Capitaine qu'ils jouent dans cet ordre. En cas de non-respect de l'ordre de jeu, les joueurs n'ayant pas joué dans le bon ordre ont match perdu.
 - **Equipier absent** : 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.
1. **Phase qualificative** : La phase qualificative avant les ¼ de finales se déroule par poules de 4 ou 3 clubs, les matchs se déroulant sur terrain neutre. Tous les foursomes et les simples devront être joués pour comptabiliser le nombre de victoires de chaque équipe afin de départager les gagnants de chaque poule à l'issue des rencontres. Chaque match gagné comptera pour 1 point et chaque match partagé pour 0.5 point. Si une équipe se scratche avant de jouer une rencontre, le score de l'adversaire sera la victoire de la rencontre sur le score de 6 à 3. De plus, l'équipe se scratchant ne pourra pas figurer dans le tableau des ¼ de finales.

Dans le cas de figure où un ou des meilleurs seconds seraient qualifiés pour la phase finale, les critères de classement sont les suivants :

1. Le nombre de points gagnés dans la poule (match gagné = 1 point ; match partagé = 0.5 point)
 2. Le nombre de matches gagnés
 3. Le plus grand nombre de matches gagnés en simple
 4. Le plus grand nombre de matches gagnés en foursome.
- **Pour 18 clubs** :
 - **3 poules de 4 clubs et 2 poules de 3 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + les seconds des poules de 3 + le meilleur second des poules de 4.
 - **Pour 19 clubs** :
 - **4 poules de 4 clubs et 1 poule de 3 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + le second de la poule de 3 + les 2 meilleurs seconds des poules de 4.
 - **Pour 20 clubs** :
 - **5 poules de 4 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + les 3 meilleurs seconds, toutes poules confondues.
 - **Pour 21 clubs** :
 - **3 poules de 4 clubs et 3 poules de 3 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + le meilleur second des poules de 4 et le meilleur second des poules de 3.
 - **Pour 22 clubs** :
 - **4 poules de 4 clubs et 2 poules de 3 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + le meilleur second des poules de 4 + le meilleur second des poules de 3.
 - **Pour 23 clubs** :
 - **5 poules de 4 clubs et 1 poule de 3 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + le second de la poule 3.
 - **Pour 24 clubs** :
 - **6 poules de 4 clubs** : sont qualifiés pour la phase finale le 1^{er} de chaque poule + les 2 meilleurs seconds, toutes poules confondues.

- Au delà de 24 clubs :
 - Le Comité organisera le tableau selon le nombre de clubs supplémentaires venant à s'inscrire en privilégiant l'esprit de cette épreuve (Poule de 4 clubs ou moins, matchs sur terrain neutre, poule géographique le cas échéant).
- 2. **Phase finale** : La phase finale se joue, à partir des ¼ de finales, par élimination directe selon le tableau établi à l'issue de la phase qualificative. Si l'égalité persiste, les joueurs désignés par leur Capitaine respectif partiront en play-off simple en « trou par trou ». Le gagnant qualifie son équipe. Si le match ne peut avoir lieu à l'issue du dernier match de la poule, celui-ci sera décidé quant à sa date et son lieu par le Comité de l'épreuve en concertation avec les Capitaines.

ENGAGEMENT

Inscriptions des équipes

Par courrier avant le **23 janvier 2022 à minuit** accompagnées des droits d'engagement. **L'inscription sur Extranet** sera à disposition des clubs à compter du 3 janvier 2022.

Droits d'engagement

280€ par équipe payables **soit** par chèque à l'ordre de **Coupe Gentlemen sans oublier de nommer clairement le nom du club inscrit au dos, soit** par virement bancaire (voir le RIB joint au présent règlement sportif). Le droit d'engagement est dû à l'inscription et reste acquis même en cas de forfait. Pour les échanges par courrier postal, les courriers seront adressés à

Coupe Gentlemen

Chez M. TOMASI Jean-Paul, Le Riondel 8, 171 Rue des Eycherolles, 01210 ORNEX.

Inscriptions des équipiers

Chaque club enregistre une liste de 24 joueurs (index inférieurs à 20.4) sur Extranet avant le **20 mars 2022 à minuit**. Pour les index supérieurs à 20.4 les clubs doivent envoyer à Jean-Paul Tomasi (jeanpaultomasi@gmail.com) le nom, le numéro de licence et l'index des joueurs, afin qu'ils soient inscrits manuellement.

Le Comité d'Épreuve transmet les listes des équipiers aux clubs inscrits.

Le tirage au sort des poules ainsi que l'attribution des terrains pour la phase finale ont été effectués par tirage au sort le 26 janvier 2021 par le Comité d'Épreuve.

DISQUALIFICATION ET FORFAIT

Si une équipe est disqualifiée pour un match, lors des rencontres de poule, cette équipe sera disqualifiée pour ses autres rencontres de poule. Seules les autres équipes resteront en lice.

Pour tout forfait après la répartition des clubs par poule, s'il y a plus de 24 clubs inscrits, les poules et les pré-qualifications sont reconstituées en remontant toutes les équipes d'un cran dans la liste des équipes inscrites.

REGLES PARTICULIERES

Cadets et voiturettes

Chaque joueur pourra être accompagné d'un seul et même cadet pendant chacun de ses matchs. Le cadet sera nommé avant les départs des foursome le matin et des simples l'après-midi. Les autres joueurs des équipes peuvent suivre les parties mais à distance respectable.

Si le club recevant dispose de 2 voiturettes, chaque capitaine pourra utiliser une des voiturettes pour se déplacer **SEUL** sur le parcours.



Les conditions atmosphériques

1. Si la météo s'annonce mauvaise pour la fin de la journée : en accord avec les deux capitaines et le club recevant, formule de jeu réduite dès le matin (1 foursome et 4 simples (3 départs en tout)).
2. Si le jeu a démarré selon la formule normale et est interrompu avant la fin de la rencontre (intempéries, nuit, etc...) : les résultats des matches terminés seront validés et ceux des matches non commencés ou non terminés seront partagés.
3. Si les prévisions météo sont désastreuses, les deux capitaines, en accord avec le club recevant, pourront déplacer la rencontre jusqu'à la date limite de jeu de la phase concernée.
4. Si une rencontre ne peut pas être déplacée parce qu'aucun terrain n'est disponible à une date ultérieure, et pour cette raison uniquement, le résultat final sera partagé.

COMITE D'ÉPREUVE ET ARBITRES

Le Comité de l'épreuve est composé de 5 membres élus pour une année par les Capitaines des clubs inscrits l'année précédente :

• Philippe PLOT	Golf de Salvagny	pplot@hotmail.fr
• Xavier Paquet	Golf de La Commanderie	xavier.paquet@yahoo.fr
• Eric Poncet	Golf de Charmeil	eric-poncet2@wanadoo.fr
• Patrick Chauvin	Golf d'Aix Les Bains	chauvinpatrick@orange.fr
• Jean-Paul TOMASI	Golf de Gonville	jean-paul.tomasi@wanadoo.fr

La validation du Règlement est faite par

• Marc BATTISTELLA	LIGUE AURA	m.battistella@orange.fr
--------------------	------------	-------------------------

Pour la Finale, le comité de la rencontre est composé d'au moins un représentant du Comité de l'Épreuve.

Pour les autres rencontres, les Commissions Sportives des clubs assurent l'arbitrage des parties se jouant sur leur terrain. En cas de litige, elles font appel à un arbitre de la Ligue Auvergne-Rhône-Alpes.

PRIX

La Finale est dotée d'un challenge qui est conservé pour une année par le club vainqueur. Chaque année, le club victorieux fait graver son nom sur la coupe. Le club qui gagne le trophée trois fois de suite le garde et s'engage à en remettre un nouveau en jeu.

Document lu et approuvé par le club de :

.....

Date et signature de l'AS :

.....

Date et signature de la structure Commerciale :

.....