



REGLEMENT SPORTIF

Finale le dimanche 5 juillet 2026 – Charmeil (38)

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 des équipes : **Dimanche 7 décembre 2025 à minuit.**

Clôture des inscriptions des équipiers : **Dimanche 8 mars 2026 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 :

- Joueur inscrit membre à l'Association Sportive du club **ET** membre du club.
- Index : Joueurs dont l'index est inférieur ou égal à 26.4. Les index pris en compte sont ceux à la date de clôture de l'inscription des équipiers. Tout index supérieur à 20.4 est ramené à 20.4 pour cette compétition.
- Avoir un index WHS (nouveau système introduit en 2020) sanctionné par au moins 3 compétitions officielles enregistrées auprès de la FFG depuis le **1^{er} janvier 2025** jusqu'à la date limite d'inscription des équipiers (hors forfait, disqualification ou abandon). Les compétitions Kaddy et « extra day » sont exclues.

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 brut / 36 trous.

Les heures de départs des matchs 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 fortement recommandé de les organiser sur 6 départs toutes les 7mn.**

Jeu lent

Chaque capitaine s'engage à rester extrêmement vigilant sur le temps de jeu pendant tout le déroulement de la rencontre et à faire respecter cette disposition par ses joueurs du jour.

Les parties veilleront à ne pas jouer lentement et ne pas avoir de retard sur la partie précédente. Tout trou franc, constaté par le représentant du comité d'épreuve du jour de la rencontre, entraîne le partage du trou suivant et le saute.

Marques de départ :

Les rencontres se jouent des boules jaunes.

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 rencontres 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 rencontre gagnée comptera pour 3 points et chaque rencontre partagée pour 1 point. Si une équipe se scratche avant de jouer une rencontre, le score de l'adversaire sera la victoire de la rencontre avec 3 points sur le score de 6 matchs à 3. De plus, l'équipe se scratchant ne pourra pas figurer dans le tableau des ¼ de finales.

Le Classement de la poule se fait comme suit :

1. Le nombre de points gagnés en rencontre dans la poule (rencontre gagnée = 3 points ; partagée = 1 point)
2. Le nombre de matches gagnés
3. Le plus grand nombre de matches gagnés en foursome
4. Le plus grand nombre de matches gagnés en simple.

Si un meilleur second est éligible à la phase finale, le même système s'applique.

Si le nombre de clubs implique des poules de 3 et des poules de 4, un recalcul des points sera effectué pour chaque poule en excluant le 4^{ème} des poules de 4 pour déterminer le meilleur second avec les mêmes les critères de calcul que pour la désignation des 1^{er}.

- **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 de 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 ou email avant le **dimanche 7 décembre 2025 à minuit** accompagné des droits d'engagement. **L'inscription sur Extranet** sera à disposition des clubs au plus vite et ce jusqu'à la date limite fixée pour les inscriptions des équipiers.

Droits d'engagement

300.00 € par équipe payables à réception (courant janvier 2026) de la facture émise par la ligue, **soit** par chèque à l'ordre de LIGUE DE GOLF AUVERGNE-RHONE-ALPES, **soit** par virement bancaire (voir le RIB à disposition sur demande) **sans oublier de préciser clairement le nom du club inscrit + Coupe Gentlemen au dos du chèque ou dans le libellé du virement.** 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

LIGUE DE GOLF AUVERGNE-RHONE-ALPES
Coupe Gentlemen
28, rue Edouard Rochet
69008 LYON

Inscriptions des équipiers

Chaque club soumet une liste de 30 joueurs (index inférieurs à 20.4) avant le **dimanche 8 mars 2026** à minuit. 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 seront effectués par tirage au sort par le Comité d'Épreuve après la date limite d'inscription des équipes.

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.



RÈGLES PARTICULIÈRES

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, **et seulement si les conditions climatiques le permettent**, chaque capitaine pourra utiliser une des voiturettes pour se déplacer **SEUL** sur le parcours.

Les conditions climatiques et issues d'une rencontre

A/ Rencontre de poule par ordre:

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 soit 3 départs en tout).
2. Si le jeu a démarré selon la formule normale ou réduite et est interrompu avant la fin de la rencontre (intempéries, nuit, etc...) : les résultats des matchs terminés seront validés et ceux des matchs non commencés ou non terminés seront partagés.
3. Si les prévisions météo sont désastreuses interdisant de jouer la rencontre, 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.

B/ Rencontre à élimination directe (à partir des ¼ de Finale) par ordre:

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 les prévisions météo sont désastreuses et ne permettent pas de démarrer la rencontre, les deux capitaines, en accord avec le club recevant, pourront déplacer la rencontre jusqu'à la date limite de jeu de la phase concernée.
3. Si le jeu a démarré selon la formule normale ou réduite et est interrompu avant la fin de la rencontre (intempéries, nuit, etc...) **sans possibilité de reprise du jeu**: les résultats des matchs terminés seront validés et ceux des matchs non commencés ou non terminés seront partagés.
4. Si le jeu a démarré selon la formule normale ou réduite et est interrompu avant la fin de la rencontre (intempéries, nuit, etc...) **sans possibilité de reprise du jeu** et si les équipes sont en égalité parfaite, les résultats des matchs seront convertis en points en prenant le score final pour les matchs terminés et pour le score en cours (Nb de trous d'avance) pour les matchs non terminés.

Exemples :

L'Equipe A a gagné 2 matchs sur 3 le matin (3 parties terminées) SCORES : 5 & 3 ; 2 Down, 2 & 1

Soit pour l'Equipe A : $5 + 2 = 7$ points

Soit pour l'Equipe B : $2 = 2$ points

L'Equipe B mène 3 matchs sur 6 l'après-midi : 3 Up ; 2 Down ; 1 Up ; 1 Up ; Square ; Square

Soit pour l'Equipe A : $2 = 2$ points

Soit pour l'Equipe B : $3 + 1 + 1 = 5$ points

SCORE TOTAL SUR LA JOURNEE : EQUIPE A : 9 points – EQUIPE B = 7 points

Au total l'Equipe A l'emporte par 9 points à 7

5. Si les 4 premiers points n'ont pas réussi à départager les équipes alors, il sera procédé à un tirage au sort pour désigner l'équipe gagnante.

COMITÉ 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 :

- Patrick Chauvin
- Nicolas Frier

Golf d'Aix Les Bains
Golf de Lyon Chassieu

patrick.chauvin73@gmail.com
nicolasfrier@yahoo.fr

- Philippe PLOT
- Eric Poncet
- Jean-Paul TOMASI

Golf de Salvagny
Golf de Charmeil
Golf de Gonville

pplot@hotmail.fr
eric-poncet2@wanadoo.fr
jean-paul.tomasi@wanadoo.fr

La validation du Règlement est faite par

- Marc BATTISTELLA LIGUE AURA

m.battistella@orange.fr

Pour la Finale et les demi-finales, 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 désignent le Comité de l'épreuve du jour et 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 nom du club victorieux sera gravé sur le socle du challenge par le club vainqueur.

Document lu et approuvé par le club de :

.....

Date et signature de l'AS :

.....

Date et signature du gestionnaire :

.....