Règlement Sportif du

Challenge Inter-Associations de l’Amitié



 

  

  

  



Table des matières

[**1.** **ARTICLE 1 – Introduction – Le Comité** 2](#_Toc536181957)

[**2.** **ARTICLE 2 - Règlement de la compétition** 2](#_Toc536181958)

[***2.1.*** ***Généralités*** 2](#_Toc536181959)

[***2.2.*** ***Les associations*** 2](#_Toc536181960)

[***2.3.*** ***Les équipes*** 2](#_Toc536181961)

[***2.4.*** ***Forme de jeu*** 3](#_Toc536181962)

[***2.5.*** ***Gestion des départs*** 3](#_Toc536181963)

[***2.6.*** ***Index - Handicaps*** 3](#_Toc536181964)

[***2.7.*** ***Trophée du Challenge Inter-Associations de l’Amitié.*** 3](#_Toc536181965)

[***2.8.*** ***Récompenses par tour*** 3](#_Toc536181966)

[***2.9.*** ***Logiciel du Comité de gestion de la compétition.*** 3](#_Toc536181967)

[**3.** **ARTICLE 3 - Gestion des Tours** 4](#_Toc536181968)

[***3.1.*** ***Dénomination de la compétition*** 4](#_Toc536181969)

[***3.2.*** ***Enregistrement*** 4](#_Toc536181970)

[***3.3.*** ***Green Fees*** 4](#_Toc536181971)

[***3.4.*** ***Facturation*** 4](#_Toc536181972)

[***3.5.*** ***Heures de départ et parties*** 4](#_Toc536181973)

[***3.6.*** ***Cadence de Jeu - Commissaire de parcours*** 4](#_Toc536181974)

[***3.7.*** ***Préparation du terrain*** 5](#_Toc536181975)

[***3.8.*** ***Enregistrement des Scores*** 5](#_Toc536181976)

[***3.9.*** ***Classement par équipe*** 5](#_Toc536181977)

[***3.10.*** ***Départage*** 5](#_Toc536181978)

[***3.11.*** ***Prix et remise des prix*** 6](#_Toc536181979)

[***3.12.*** ***Infractions graves à l'Étiquette*** 6](#_Toc536181980)

[**ANNEXES** 7](#_Toc536181981)

[**1. Fiche de jeu à communiquer pour chaque tour par l'association organisatrice** 7](#_Toc536181982)

[**2. Liste des joueurs à communiquer par Tour aux Responsable du Tour** 7](#_Toc536181983)

[**3. Consignes à rappeler avant le départ** 7](#_Toc536181984)

[**4. Tableau officiel: liste des documents à afficher** 8](#_Toc536181985)

[**5. Rôle du commissaire** 8](#_Toc536181986)

1. **ARTICLE 1 – Introduction – Le Comité**

Le Challenge Inter-Associations de l’Amitié est une compétition organisée par les associations suivantes :

* 3AL Amicale des Anciens Alcatel-Lucent
* AGC Association des Golfeurs Chavillois
* ASBG-SQY Association sportive BlueGreen de Saint-Quentin en Yvelines
* ASMB Section Golf de Association Sportive de Montigny le Bretonneux
* GCC Golf Club Castelfortain
* GCJJ Golf Club de Jouy en Josas
* GCV Golf Club Vicinois
* MGC Association Sportive de Meudon Golf Club
* SQY-Golf2018 Association SQY-Golf2018

Elles représentent un club, association, communal, intercommunal, ou corporatif de la région lIe de France, ayant des statuts déposés.

Le Challenge Inter-Associations de l’Amitié est une compétition par équipe se déroulant sur une saison de mars à novembre avec classement par équipe. Elle se déroule sur plusieurs journées chaque année, chaque journée étant appelée un ‘**Tour**’.

Les Règles de Golf désignent le **Comité** comme « le Comité en charge de la compétition » et la Règle 20.2b dit que « le Comité doit établir le règlement selon lequel une compétition doit être jouée ».

Le comité est composé d’un membre de chaque association représentée au Comité, la Présidence étant confiée annuellement à tour de rôle.

Le comité désigne pour chaque année un délégué “Délégué du Comité” qui sera chargé du bon déroulement et du bon suivi du règlement pour toute la saison.

1. **ARTICLE 2 - Règlement de la compétition**
	1. ***Généralités***

Le Challenge Inter-Associations de l’Amitié est une compétition conviviale qui est jouée dans le respect:

* du « Règlement Sportif du Challenge Inter-Associations de l’Amitié », établi par le Comité.
* des « Règles de Golf (applicables en janvier 2019) approuvées par le R&A et I'USGA et complétées par:
	+ les décisions sur les règles de golf 2019,
	+ les règles locales permanentes des épreuves amateurs de la F.F.G,
	+ les règles locales du terrain ou se joue la compétition,
	+ les règles du statut amateur au 01/01/2019, (voir vadémécum de la F.F.G.)

Les associations admises s'engagent à respecter intégralement le présent règlement.

* 1. ***Les associations***

La compétition est ouverte exclusivement aux associations citées dans le règlement.

Toute autre association désirant s’intégrer dans ce Challenge doit en faire la demande auprès du Comité qui validera ou ne validera pas sa participation au Challenge Inter-Associations de l’Amitié. Cette association devra se conformer au présent règlement.

* 1. ***Les équipes***

Chaque équipe est composée de 8 joueurs au maximum dont 6 titulaires avec au moins une dame et 2 remplaçants. La compétition se décompose en 4 simples et 1 double. Le responsable du Tour doit vérifier l’identité des joueurs. Aucune association ne pourra s’y opposer sous peine de disqualification de l'association pour la journée.

Chaque équipe est représentée par un Capitaine, membre de son association, qui sera l’interlocuteur du responsable du Tour.

Au cours de la même saison un joueur ne peut pas représenter deux associations différentes, sous peine de disqualification des deux associations pour le tour.

* 1. ***Forme de jeu***

La compétition se déroule sur un Tour Conventionnel de 18 trous en simple stableford brut et net, suivant la règle R32-1b. En simple les joueurs relèveront leur balle dès que le quota de coups est atteint sur un trou.

En double, les équipes jouent un CHAPMAN en Stroke play avec un classement en stableford brut + net. Le Handicap de Jeu de l’équipe est calculé  sur la moyenne des handicaps des deux joueurs arrondie à l'entier le plus proche.

Le Comité a décidé de ne conserver que deux séries de jeu avec les marques de départ que ce soit pour les simples ou le double comme suit :

* marques jaunes : départs des hommes
* marques rouges : départs des dames

L'index maximum admis est limité et ramené à 36. L'index retenu est l’index fléolé.

* 1. ***Gestion des départs***

Le responsable de chaque Tour est chargé d'organiser les départs avec le golf recevant la compétition. L'ensemble des capitaines peut accepter un shotgun ou des départs du 1 et du 10 selon la capacité du parcours à le faire.

* 1. ***Index - Handicaps***

La compétition jouée en simple compte pour la gestion des index individuels.

Tout joueur participant doit impérativement disposer d'une licence FFGolf et être titulaire d'une déclaration d’aptitude à la pratique du golf en compétition.

Le total des points se calcule sur les joueurs titulaires.

La moyenne des index (bornés à 36 si supérieurs) des joueurs titulaires d'une équipe lors d’un tour (somme des index divisé par le nombre de joueurs titulaires) doit être supérieure ou égale à 15.

L'équipe ne respectant pas cette clause sera déclassée à la dernière place de la journée aussi bien en brut qu'en net avec zéro point.

* 1. ***Trophée du Challenge Inter-Associations de l’Amitié.***

Un trophée dénommé « Trophée du Challenge de l’Amitié» est remis à l’association dont l'équipe a marqué le plus de points dans les classements cumulés de la saison.

A chaque tour, les équipes marqueront des points qui seront cumulés jusqu’à la fin de la saison. L’équipe qui aura accumulé le plus de point sera déclarée Vainqueur et se verra attribuer le Trophée du Challenge Inter-Associations de l’Amitié.

* 1. ***Récompenses par tour***

A chaque tour, est récompensée l’équipe ayant réalisé le meilleur cumul des points stableford brut et des points stableford net.

Un lot de type « Balles de golf » sera remis à chaque membre de l’équipe.

* 1. ***Logiciel du Comité de gestion de la compétition.***

Le Délégué dispose d’un outil de gestion de la compétition, sous la forme d’un tableur Excel, qu’il fournira à chaque Responsable de Tour.

Ce dernier recevra de chaque capitaine la liste des engagés de chaque Association et procèdera à la constitution des parties pour la Compétition. Il communiquera ensuite la liste des départs à chaque Capitaine et au golf recevant pour la gestion de la Compétition.

Le golf qui accueille la journée établit les classements individuels brut et net sur la base du stableford.

Le responsable du Tour assure le classement par équipe en cumulant les points acquis avec ceux des Tours précédents.

L'association organisatrice doit se munir d'un ordinateur portable et réaliser les classements sur le logiciel, pour les annoncer en fin de journée. À la fin de chaque tour, le fichier est retourné au Comité pour contrôle et publication des résultats. Il sera fait de même à chaque journée jusqu'à la fin de la saison.

1. **ARTICLE 3 - Gestion des Tours**
	1. ***Dénomination de la compétition***

La compétition doit être enregistrée sous le nom « Challenge de l’Amitié AAAA - Tour 'a' ». Cette mention doit impérativement figurer sur les cartes de score. « AAAA » étant l'année, 'a' étant le numéro du Tour de 1 à x.

* 1. ***Enregistrement***

Chaque capitaine devra adresser la liste de son équipe quatre jours avant la date du Tour à 19h (le lundi pour un tour le vendredi suivant ou le vendredi pour un tour le mardi suivant), par mail, au Responsable du Tour. Cette liste doit contenir les noms des joueurs participant à la compétition **et** la liste des personnes qui participeront au déjeuner suivant la compétition.

Cette transmission se fait au moyen d’un fichier Excel fourni par le Comité. En cas de non dépôt de la liste dans les délais, l'équipe peut se voir refuser son inscription.

Les index retenus sont ceux du jour de la transmission de la liste des joueurs.

Les horaires de départ seront disponibles deux jours avant la date du Tour à 19h00 et au plus tard la veille avant midi par le responsable de Tour.

* 1. ***Green Fees***

Les tarifs des Green fees sont négociés par l’association organisatrice. Le tarif du Tour est au green fee.

Le prix du green fee doit être raisonnable et ne représenter que le green fee et le droit de jeu sans aucune autre prestation.

* 1. ***Facturation***
* Les green fees

L’association organisatrice d’un tour doit demander au golf receveur l’élaboration d’une facture par association sur la base du nombre de joueurs présentés par l’association. Ensuite, chaque association devra régler ses green fees auprès du golf nous recevant.

* La restauration

Chaque Capitaine d’équipe devra confirmer à l’association organisatrice le nombre de ses membres participant au repas au plus tard le matin avant le départ de la compétition afin de consolider avec le restaurant le nombre total de repas. Si quelques changements (moins de 10% du nombre total) sont communiqués le matin, l’association organisatrice tentera de faire accepter ces changements par le restaurant. Si le restaurant refuse, nous resterons sur le nombre de repas communiqué initialement.

Avant la fin du service, il devra également s’assurer que chaque membre de son association ait réglé son repas.

* 1. ***Heures de départ et parties***

Les parties et les heures de départ sont fixées par l’organisateur du Tour, dans l'ordre croissant des index.

Les départs en individuel se feront par partie de 3 joueurs d'équipes différentes.

Les départs des doubles se font par partie de 4. S’il y a un nombre impair de double, c’est l’équipe de l’association organisatrice qui part avec un ou 2 remplaçant(s) d’une autre association.

La liste des joueurs présentée par chaque équipe sera dans la mesure du possible établie dans l'ordre croissant des index des participants, en positionnant en numéro 1 le meilleur joueur de l'équipe.

Les capitaines devront prendre connaissance de toutes les informations et ou modifications éventuelles sur le déroulement de l'épreuve, lors du Briefing qui précède la compétition.

* 1. ***Cadence de Jeu - Commissaire de parcours***

Le responsable du Tour fixe un temps de jeu, précisé au briefing pour une partie de trois joueurs, et demande au golf à le faire figurer sur la carte de score.

Le responsable du Tour s’assure de la présence d’un Commissaire de parcours, mis à disposition par le golf recevant, ou à défaut par l’association organisatrice du tour, chargé de surveiller les temps de jeu des différentes parties. Le cas échéant, ce dernier impose deux coups de pénalité pour jeu lent en brut et en net qui seront infligés à l'ensemble des joueurs d'une partie qui accuse deux trous de retard sur la partie qui précède après un premier avertissement.

En cas de fait de jeu sur le parcours, les équipes pourront faire appel au Commissaire de parcours qui pourra si nécessaire demander une réunion des Capitaines à la fin de la partie pour régler le litige.

Le Commissaire de parcours sera présenté au moment du briefing par l’association organisatrice.

* 1. ***Préparation du terrain***

a) Le terrain : Préalablement à une compétition, il est de la responsabilité du Comité de s'assurer que le terrain a été correctement et complètement marqué. Le Golf doit définir précisément les limites du terrain et les lisières des obstacles d'eau et marquer clairement les zones qui doivent être traitées comme terrain en réparation.

b) Intempéries - Interruption du jeu : Conformément aux règles R5.7, si Le Comité ou son représentant, ou la Direction du Golf, considèrent que le terrain n'est pas jouable ou qu'il existe des situations potentiellement dangereuses, il peut ordonner une interruption immédiate du jeu. Si un joueur ne respecte pas cet arrêt immédiat du jeu, il est disqualifié.

c) Position des drapeaux si existante : la fiche de position des drapeaux est à fournir pour accélérer le jeu.

d) Repères de départs ils sont déterminés par le golf en fonction de son usage. Le capitaine organisateur demandera le placement des marques de départ au plus près des repères d'étalonnage.

e) Concours de drive et d'approche: ils sont indiqués par l'association organisatrice sur la feuille-résumé du Tour.

* 1. ***Enregistrement des Scores***

Tous les joueurs d'un même partie de départ doivent se rendre ensemble et sans délai au recording. À défaut de table de recording, il se fait à l'accueil du club house du golf.

**En cas de litige** :

* le marqueur qui a des doutes, sur une infraction aux règles, un fait de jeu non conforme, ou un score incorrect, doit le notifier au joueur pendant la partie, en prenant à témoin les autres joueurs de la partie.
* le marqueur doit refuser de signer la carte et rapporter les faits au recording,
* le Délégué réunit les capitaines des équipes, leur explique les faits, prend les décisions et sanctions qui s'imposent conformément au Livre des Règles du R&A et les notifie aux joueurs et à leurs capitaines avant la proclamation des résultats
* La décision du Délégué est rapportée au Comité pour une éventuelle action ultérieure si nécessaire.
	1. ***Classement par équipe***

La carte en brut et en net du double et les 3 (trois) meilleures cartes en brut et les 3 (trois) meilleures cartes en net sur les 4 (quatre) joueurs titulaires participants en simple sont retenues pour établir le classement par équipe.

Le cumul des points stableford net + Brut du double et des 3 meilleurs points stableford brut et 3 meilleurs points stableford net en simple est effectué.

Les points de chaque journée sont cumulés sur la saison.

Trois classements sont établis : un classement brut, un classement net et un classement cumulé brut + net.

Le classement par équipe de la journée, calculé avec le logiciel du challenge est annoncé en fin de chaque journée. Une remise de prix annuelle a lieu lors de la dernière journée.

Une équipe qui présente moins de 3 joueurs ou pas de double sera classée en fonction du cumul des points obtenus dans chacun des classements.

* 1. ***Départage***

En cas d'égalité en fin de saison, c’est le résultat du dernier tour qui primera.

* 1. ***Prix et remise des prix***

Un budget annuel est décidé et géré par l’association ayant la Présidence du Comité. Il doit couvrir :

* L’achat d’une coupe (uniquement pour la première année),
* La gravure sur la coupe de l’équipe ayant gagné le Trophée (chaque année)
* Les lots remis à chaque tour pour récompenser les équipes ayant obtenu le meilleur résultat brut, net et brut + net
* L’organisation d’un cocktail pour clore la saison

L'organisation de ce cocktail ainsi que l'organisation d'un tirage au sort sont fortement recommandés afin d'entretenir la convivialité de l'épreuve. Les récompenses des classements individuels ne sont remises qu'aux joueurs présents. En cas d'absence, le lot sera remis au joueur suivant. Les récompenses sont remises au représentant de l'équipe pour les seuls concours (drive et approche).

À l'issue de chaque journée, un classement femmes et hommes est établi, en brut en net.

Il est proposé de primer:

* Premier Brut et Premier Net, hommes et dames et premier double en Brut + Net
* Concours de drive hommes et dames,
* Concours d'approche mixte.

Le budget est estimé à 120€ par association.

* 1. ***Infractions graves à l'Étiquette***
* **Etiquette - Fraude**

La section Etiquette des Règles de Golf autorise la disqualification d'un joueur s'il a commis une infraction grave à l'étiquette.

Un compétiteur est passible de disqualification pour toute infraction à la règle R6-6b, dont la rédaction souligne « la responsabilité du joueur » quant à l'exactitude de la carte de score.

Tous les membres du Comité sont réunis aussitôt que possible, à l'initiative du Président, pour statuer sur une pénalité de disqualification susceptible d'être imposée à un joueur après la clôture de la compétition. De plus Le Comité aura la possibilité de sanctionner les fraudes délibérées d'un joueur, par une interdiction temporaire, ou définitive pour le reste de la saison du CHIDF. Un marqueur subira les mêmes sanctions s'il enregistre délibérément de faux scores.

Les sanctions prises par Le Comité, après avoir entendu la défense des joueurs incriminés, ne seront pas susceptibles de recours.

* **Téléphones portables**

Sauf en cas de force majeure, ou appel exceptionnel pour contacter le Comité ou le Commissaire de parcours, l'utilisation des téléphones portables par les joueurs pour des communications est interdit (règle 4.3). Une pénalité générale est appliquée à la première infraction, puis la disqualification à la deuxième infraction.

* **Voiturettes de golf**

Leur utilisation par les joueurs, cadets ou capitaines, est interdite.

Exception : Le Comité peut autoriser les joueurs titulaires d'un certificat médical portant la mention « Buggy Oui » à jouer en voiturette.

**ANNEXES**

**1. Fiche de jeu à communiquer pour chaque tour par l'association organisatrice**

|  |  |
| --- | --- |
| Numéro du Tour  |  |
| Association organisatrice |  |
| Date |  |
| Responsable du Tour |  |
| Commissaire de parcours |  |
| Golf | Adresse, téléphone, données GPS |
| Formule de jeu |  |
| Séries et Catégories | 2 séries Messieurs : x à x et x à x 2 séries Dames : x à x et x à x1 seule série en Chapman |
| Heures des départs |  |
| Marques de départs | Série Messieurs: Jaunes Série Dames: RougesDouble Messieurs/Jaunes - Dames/ rouges |
| Trou pour le concours de drive |  |
| Trou pour le concours d'approche |  |

**2. Liste des joueurs à communiquer par Tour aux Responsable du Tour**

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Equipe** | **NOM** | **PRENOM** | **Index** | **Licence** | **Certificat médical** |
| NOM ASSOCIATION |  |  |  |  |  |
| NOM ASSOCIATION |  |  |  |  |  |
| NOM ASSOCIATION |  |  |  |  |  |
| NOM ASSOCIATION |  |  |  |  |  |
| NOM ASSOCIATION |  |  |  |  |  |
| NOM ASSOCIATION |  |  |  |  |  |

**3. Consignes à rappeler avant le départ**

Distribuer les cartes de scores, Règles Locales et positions de drapeau à chaque groupe joueurs pour la partie au départ. Rappeler le temps de jeu pour le parcours. Rappeler si on place la balle.

Recommandations utiles pour lutter contre le jeu lent en compétition

**CONSIGNES DU STARTER (départ échelonné) / BRIEFING (shotgun)**

* Vous devez respecter les cadences de jeu indiquées sur votre carte de score,
* Chaque partie doit jouer et marcher en cadence, et garder à vue la partie qui précède,
* Si vous perdez le contact avec la partie qui précède, prévenez vos co-compétiteurs,
* Si vous avez perdu le contact, accélérez la cadence pour rattraper votre retard,
* N'attendez pas que ce soit à votre tour de jouer pour vous préparer et « être prêt à jouer»,
* Vous êtes prêt à jouer si : vous avez mis votre gant, calculé votre coup, lu la ligne de putt, choisi votre club. Ainsi vous ne retardez pas les autres joueurs ou les parties qui vous suivent,
* Jouez toujours une balle provisoire si votre balle risque d'être perdue ou hors limites,
* En arrivant près du green, placez votre chariot au plus près du départ suivant,
* Marquez vos scores sur le départ du trou suivant,
* Anticiper le coup à jouer,
* Le golf repose sur l'honnêteté du joueur. Respectez l'étiquette et les règles. Ne trichez pas.

**4. Tableau officiel: liste des documents à afficher**

* règlement de l'épreuve
* règles locales du golf (à demander au golf)
* règles locales permanentes FFG
* heures de départ de la compétition, en shotgun ou échelonnées
* position des drapeaux
* composition du Comité sur place noms du Délégué et du Commissaire (+ téléphones)
* document sur le "JEU LENT"
* interruption du jeu (procédure en cas d'orage) plan d'évacuation du terrain
* la météo

**5. Rôle du commissaire**

Les commissaires de parcours doivent allier fermeté et diplomatie. Ils doivent rester courtois mais ne pas se laisser impressionner par la mauvaise humeur éventuelle de golfeurs rappelés à l'ordre. D'un autre côté, ils ne doivent pas stresser les joueurs au point de leur faire perdre leurs moyens et de provoquer plus de jeu lent. Avant les départs:

* ils doivent se munir d'une carte du parcours pour avoir une bonne connaissance du terrain et se déplacer rapidement.
* si possible, ils doivent avoir une connaissance des règles de golf (surtout les règles de base).
* ils font respecter les règles de golf et l'étiquette ainsi que les cadences jeu.
* ils préparent la feuille de cadence de jeu (les temps de passage sont également indiqués sur les cartes de score)
* ils ont une copie de la liste des départs afin d'identifier sur le parcours chaque partie par son heure de départ, ou le trou en shotgun

Face à tout problème de cadence de jeu la procédure "CORRECT" est adoptée:

C Check Contrôler

O Observe Observer

R Review Étudier

R React Réagir

E Encourage Encourager

C Chase Suivre

T Thank Remercier

Il est essentiel de savoir si la partie qui parait lente est effectivement lente. Pour cela le commissaire doit situer la partie précédente et la suivante. Lorsqu'un groupe est en retard, le commissaire va les voir dès que tous les joueurs ont joué leur coup, et leur demander d’accélérer. Il ne polémique jamais, n’entame pas de discussions avec les joueurs.