

## **Règlement et Règles locales spécifiques**

### **1. Phase de qualification**

- a) Formule : 4 balles stableford, coups rendus limités à 24.0
- b) La référence à « **une rencontre** » comprend celle qui aura lieu le samedi et/ou le dimanche.
- c) 20 rencontres auront lieu les week-ends entre le dimanche 21 novembre 2021 inclus et le 30 janvier 2022 inclus.
- d) **Chaque rencontre se déroule sur 18 trous mais seuls les 16 trous déterminés par le Comité de l'Épreuve seront comptabilisés.** Les trous peuvent être modifiés entre deux rencontres en fonction de l'état du parcours, et ce même entre un samedi et un dimanche.

**À noter qu'il sera donc possible d'établir une carte qui pourra être comptabilisée pour la gestion de votre index (sous réserve d'avoir été annoncée comme telle avant le départ)**

- e) Les équipes doivent rendre un minimum de 5 cartes avant la fin de la période de la compétition pour être sélectionnées pour la phase finale en match play. **UNE SEULE carte sera comptabilisée par week-end.** Le nombre minimum de cartes est modifié en fonction du nombre de rencontres validées (*samedi et dimanche confondus, tenant compte entre autres des tours non validés à cause des conditions climatiques etc.*) comme indiqué dans le tableau ci-dessous :

| <b>Nombre de rencontres validées<sup>1</sup></b> | <b>18-17</b> | <b>16 -15</b> | <b>14-13</b> | <b>12 et -</b> |
|--|--------------|---------------|--------------|----------------|
| <b>Cartes nécessaires</b>                        | <b>5</b>     | <b>4</b>      | <b>3</b>     | <b>2</b>       |

- f) Les équipes doivent s'inscrire en réservant leurs départs à l'heure de leur choix (selon les départs disponibles) au tableau affiché au Club House, **avant 17h00 l'avant-veille de la rencontre.**

<sup>1</sup> À confirmer

- g) En cas d'empêchement, l'un des membres au nom de son équipe, doit impérativement prévenir le secrétariat que leur équipe ne participera pas, et ceci au moins 24 heures avant leur départ ou en cas de circonstances imprévisibles dès que possible après que les circonstances soient connues.
- h) Droits de jeu : 5€ par personne et 2,50€ par personne pour les jeunes de moins de 18 ans

## **2. Phase finale**

- a) Les 32 premières équipes en net se qualifient pour la phase de match play et jouent respectivement pour le titre de Champion de la Coupe d'Hiver net selon le règlement spécifique dédié.
- b) La 1<sup>ère</sup> équipe jouera contre la 32<sup>ème</sup> équipe, la 2<sup>ème</sup> équipe contre la 31<sup>ème</sup> équipe, et ainsi de suite.
- c) Les rencontres en match play seront jouées avec coups rendus, y compris en cas de play-off.
- d) Sous réserves de modifications, les phases finales auront lieu selon le calendrier qui suit :
  - (a) Les 16<sup>èmes</sup> de finale jusqu'au 13 février inclus
  - (b) Les 8<sup>èmes</sup> de finale jusqu'au 26 février inclus
  - (c) Les quarts de finale jusqu'au 12 mars inclus
  - (d) Les demi-finales jusqu'au 26 mars inclus
  - (e) La finale le 27 mars lors de la compétition

## **3. Règlements divers**

- a) En cas de retard d'un départ d'une rencontre dû aux intempéries, le Comité de l'Épreuve sera le seul juge de la décision à prendre, dans l'intérêt des joueurs et du déroulement de la compétition : (*à titre d'exemples : fixation d'une heure de départ plus tard, départs simultanés aux trous numéro 1 et 10, shotgun ou annulation etc...*).
- b) Au cas où une rencontre est annulée avant l'heure du premier départ, les droits de jeu seront remboursés. En revanche si une rencontre a déjà commencé et qu'elle est interrompue, seuls les joueurs qui n'ont pas pris leur départ seront remboursés.
- c) En cas d'orage ou de mauvais temps pendant le déroulement d'une rencontre, le Comité de l'épreuve peut, dans l'intérêt des joueurs, suspendre le jeu par des coups successifs de corne de brume. Chaque

joueur doit marquer sa balle et regagner le Club House au plus vite. La reprise du jeu sera signalée par un long coup de corne de brume.

- d) **Les joueurs doivent impérativement reprendre le jeu lorsque le Comité de l'épreuve signale la reprise du jeu.** Le mauvais temps n'est pas en soi une raison valable pour interrompre le jeu.

## **4. Comité de l'Épreuve**

Le Comité de l'épreuve se compose comme suit :

- Le Président de l'Association Sportive
- Le Directeur de l'Association Sportive
- Le Président de la Commission Sportive

Toute réclamation ou contestation doivent être signalée au Comité de l'épreuve avant de rendre les cartes de score au Secrétariat. Leur décision sera définitive et sans appel.

**La Commission Sportive**

# Coupe d'Hiver 2021/2022

by **Bed & Family**  
AGITONS VOS PROJETS IMMOBILIERS



## Règlement spécifique Phases finales en 4 balles meilleure balle

### 1. Parcours et départs

Les phases finales se jouent sur 18 trous (ou sur le nombre maximum de trous possible s'il y a des trous fermés).

- Tous les hommes partent des repères JAUNES.
- Toutes les femmes partent des repères ROUGES.

### 2. Forme de jeu

Chaque équipe s'affronte au trou par trou (Match-Play) avec un nombre de coups reçus égal à  $3/4$  de la différence d'index des joueurs (plafonné à 36), arrondi au supérieur (quelque soit la décimale). Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score pondéré réalisé sur chaque trou est pris en compte.

Les équipes jouent en 4 balles meilleure balle d'après les règles R 23 :

- « R23-4 : Un camp peut être représenté par un seul partenaire pour tout ou n'importe quelle partie d'un match ; tous les partenaires ne sont pas tenus d'être présents. Un partenaire absent peut rejoindre un match entre les trous, mais pas pendant le jeu d'un trou.
- « R30.3-b : En match-play, les balles appartenant au même camp peuvent être jouées dans l'ordre que le camp considère être le meilleur »

*Exemple : Joueur A (index 24) et Joueur B (index 15) jouent contre Joueur C (index 4) et Joueur D (index 13). L'index le plus bas étant celui du Joueur C sert, il de référence au calcul des coups rendus des 3 autres joueurs. Ex : différence entre C et D = 9 ;  $3/4$  de 9 = 6.75 soit 7 coups*

### 3. Départage

En cas d'égalité à l'issue du parcours, les deux équipes sont tenues de se départager en play-off en mort subite selon les règles Générales R&A, Appendice 1, p.165 :

« Dans un match avec handicap, les coups reçus devraient être alloués comme dans le tour conventionnel. »