

# « CHALLENGE TEE FOR TWO »

## RÈGLEMENT GÉNÉRAL 2015-2016

### 1. CONDITIONS DE PARTICIPATION DES CLUBS

« Challenge Tee For Two » est ouvert à 8 Clubs de Golf de 18 trous des régions Ile de France et Picardie affiliés à la Fédération Française de Golf.

Chaque club peut engager une équipe, et une seule, dont la répartition joueuses/joueurs est laissée à l'appréciation de son Capitaine.

### 2. CONDITIONS DE PARTICIPATION DES MEMBRES DES ÉQUIPES

1. Un joueur doit être membre 7/7 pour l'année en cours de l'Association Sportive, et du Club qu'il représente. Il doit avoir pris sa licence dans ce Club et y avoir déposé son certificat médical, tel qu'imposé par la F.F.G.

L'index pris en compte pour chaque joueur est son index selon Fléole au 15 octobre; il doit être compris entre 11,5 et 18,4, bornes incluses, ce qui correspond à la troisième catégorie d'index de la F.F.G. Toutefois, tout joueur sélectionné dont l'index serait supérieur à 18,4 sera considéré comme ayant un index de 18,4. Si un club, par décision de sa commission sportive ou de toute autre instance officielle, impose une limite de sélection des joueurs différente, avec des niveaux d'index supérieurs à ceux ci-dessus, le capitaine concerné ne pourra se prévaloir du présent règlement auprès de son club pour outrepasser cette décision.

2. Pour la finale, l'index retenu sera celui apparaissant dans Fléole le jour du dépôt de la liste des joueurs qui participeront à la finale, les bornes (11,5 et 18,4) ci-dessus étant respectées.
3. Sauf cas de force majeure, chaque membre d'une équipe s'engage à partager le repas d'après match. La participation au repas d'après-match est obligatoire. Si un joueur ne participe pas au repas, il devra néanmoins s'acquitter du montant prévu auprès du club qui reçoit. Il est fortement recommandé aux capitaines de collecter le montant des repas en début de journée, avant le départ des matches.

### 3. EFFECTIF ET CONSTITUTION DES GROUPE

Les Clubs de la saison 2015/2016 sont les suivants : Ableiges, Bellefontaine, Cergy, Chaumont en Vexin, Gadancourt, L'Isle-Adam, Templiers et Villarceaux.

A l'issue de la finale et à l'initiative de n'importe quel Capitaine, le Comité d'Épreuve pourra se réunir pour établir un bilan et statuer sur l'opportunité de conserver ou de modifier l'effectif en l'état.

Dans le cas de retrait ou d'exclusion à titre temporaire ou définitif d'un ou de plusieurs clubs, une décision sera prise après que les Capitaines des équipes concernées auront été entendus par le Comité d'Épreuve.

### 4. DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La compétition se déroule en deux phases :

1. Phase 1 ou Rencontres Aller-Retour,
2. Phase 2 ou Finale

#### 1. Phase 1 :

##### 1. Rencontres

Chaque club rencontre chacun des 7 autres clubs en match aller et retour.

La formule de jeu est le Match-play – Patsome en Net. Handicap de jeu d'un camp : demi-somme non arrondie des index des 2 joueurs qui le composent. Coups rendus : arrondi des  $\frac{3}{4}$  de la différence non arrondie des handicaps de jeu. Chaque Club est représenté par 12 joueurs répartis en 6 équipes de 2, une septième équipe de 2 joueurs de remplacement pouvant être proposée par les capitaines.

Si un duel ne peut être honoré par manque de joueurs ou pour cause d'équipe incomplète, il est considéré comme perdu par l'équipe défaillante. L'attention des Capitaines est attirée sur le fait qu'il est de leur devoir pour l'éthique sportive de tout mettre en œuvre afin de présenter lors de chaque sortie leur équipe au complet.

Le Capitaine de l'équipe reçue fera parvenir au Capitaine de l'équipe qui reçoit la composition de ses 6 équipes, au plus tard le mercredi soir précédant la rencontre. Chaque capitaine forme librement ses équipes de 2 joueurs et calcule la demi-somme des index de chacune de ses équipes. Les matches opposeront les équipes dans l'ordre des demi-sommes des index croissantes. Le capitaine de l'équipe qui reçoit calcule les coups reçus pour chacun des 6 duels et prépare les cartes de score en conséquence.

Le 1<sup>er</sup> départ aura lieu aux environs de 9 heures.

## 2. Responsabilité du Capitaine :

Tout renseignement inexact sur un joueur entraînera la disqualification de l'équipe de 2 à laquelle appartient le joueur concerné.

## 3. Règles de Golf

Les règles de golf s'appliquent dans leur intégralité. Plus spécifiquement, les matchs sont régis par les règles 30 pour les 6 premiers et 29 pour les 12 derniers trous.

## 4. Décompte des points et classement

Chaque match se conclut au maximum au 18<sup>ème</sup> trou, il est sanctionné par une Victoire, un Match nul ou une Défaite. Une Victoire rapporte un point, un match nul rapporte un demi point et une défaite aucun.

Tous les points marqués par chaque club lors de chaque rencontre sont comptabilisés afin de déterminer le classement de la phase 1. A cette fin, à l'issue de chaque rencontre, les 2 Capitaines communiqueront les résultats détaillés de cette rencontre au Coordinateur dans les meilleurs délais.

A l'issue des matchs retours, et à titre d'information, il est établi le classement de la phase 1.

Est considéré comme premier de la phase 1 le club ayant totalisé le plus grand nombre de points de classement.

Est considéré comme deuxième le club ayant totalisé le nombre de points immédiatement inférieur et ainsi de suite jusqu'à la désignation du 8<sup>ème</sup>.

Les ex-æquo sont admis dans le classement de la phase 1.

## 2. Phase 2 : Finale

### 1. Déroulement

A la finale, chaque club présentera 10 ou 12 joueurs, selon les possibilités d'accueil du terrain sur lequel la finale se déroule, répartis en 5 ou 6 équipes de 2. Il y aura donc 80 ou 96 compétiteurs.

La finale sera jouée en Greensome Stableford, en net.

Les départs seront donnés en Shot-Gun.

### 2. Classement de la Finale

Toutes les cartes de chaque équipe seront retenues pour établir le classement de la Finale. L'équipe ayant le plus fort total de points stableford marquera 4 points, l'équipe suivante marquera 3,5 points, et ainsi de suite, jusqu'à l'équipe ayant le plus faible total qui marquera 0,5 point. En cas d'égalité des totaux de points stableford, le départage se fera sur le score stableford, dans l'ordre :

	5 équipes de 2	6 équipes de 2
1	de la 5 <sup>ème</sup> meilleure carte,	de la 6 <sup>ème</sup> meilleure carte,
2	de la 1 <sup>ère</sup> meilleure carte,	de la 1 <sup>ère</sup> meilleure carte,
3	de la 2 <sup>ème</sup> meilleure carte,	de la 2 <sup>ème</sup> meilleure carte,
4	de la 3 <sup>ème</sup> meilleure carte.	de la 3 <sup>ème</sup> meilleure carte,
5	de la 4 <sup>ème</sup> meilleure carte.	de la 4 <sup>ème</sup> meilleure carte.
6		de la 5 <sup>ème</sup> meilleure carte.

Si le départage ne peut être obtenu par l'application des critères ci-dessus, les équipes concernées partageront les points attribués aux places qu'elles auraient occupées si le départage avait pu être obtenu. (*exemple : 2 équipes strictement non-départageables pour la 3<sup>ème</sup> place auraient occupé les 3<sup>ème</sup> et 4<sup>ème</sup> places qui attribuent respectivement 5 et 4 points. Chaque équipe marque donc 4,5 points.*)

## 3. Classement final du Challenge

Le classement final sera établi sur la base du total des points de chaque équipe à l'issue de la phase 1 augmenté des points marqués par l'équipe lors de la Finale. Sera déclarée gagnante l'équipe ayant le total de points le plus élevé.

En cas d'ex-æquo, le départage est effectué comme suit, sur la base des résultats de la Phase 1 :

1. Est désigné comme mieux classé, le club ayant totalisé le plus grand nombre de Victoires de match.
2. Si les clubs n'ont pu être départagés par ce système, calcul est fait du nombre de Victoires de match à l'extérieur.
3. Si ce nouveau système ne suffit toujours pas à départager les clubs, le club ayant totalisé le plus grand nombre de points à l'extérieur est privilégié.

4. En cas de nouvelle égalité, le Comité d'épreuve se réunira sur-le-champ pour statuer sur la démarche à adopter.

Le Challenge sera remis à l'équipe gagnante qui en aura la garde pendant une année.

Le club l'ayant emporté trois fois consécutivement conservera définitivement le « Challenge Tee For Two ». Un nouveau design devra être trouvé pour le nouveau « Challenge Tee For Two » qui ne changera pas de nom.

## **5. RESPONSABILITÉ DES CLUBS RECEVANT UNE RENCONTRE**

Il est recommandé au club de bloquer au moins trois trous sur lesquels auront lieu les 7 départs, 15 minutes avant le premier départ de la compétition soit à partir de 9 heures.

Le club devra également prévenir le starter afin que les passages au 1 ou au 10 soient prioritaires.

Le club devra réserver les couverts nécessaires au club house afin de restaurer les compétiteurs. Chaque capitaine s'efforcera d'obtenir du restaurateur un prix n'excédant pas une somme arrêtée par les Capitaines lors de l'établissement du calendrier, soit 27€ au maximum pour la saison 2015-2016, pour un menu comprenant au minimum un plat, un dessert, un café et une boisson au choix, mais pas d'apéritif.

## **6. ENGAGEMENT DES ÉQUIPES**

La somme de 400 euros correspondant au droit d'inscription de chaque équipe est totalement consacrée à l'organisation de la Finale.

Cette somme doit parvenir au Secrétariat du Club organisateur de la Finale à une date fixée par les Capitaines lors de l'élaboration du calendrier.

Après accord des différents Capitaines, elle est ventilée dans les divers postes suivants : achat des Trophées, achat des lots, petit-déjeuner d'accueil et cocktail de remise des prix.

Lors de chaque rencontre, le club recevant assure la gratuité du parcours à l'équipe en déplacement.

## **7. TABLEAU DES RENCONTRES ET CALENDRIER**

Les Capitaines se réunissent dès la fin de l'été sous l'impulsion du Comité d'épreuve.

Les lieux et dates des rencontres sont arrêtés, à charge pour les Capitaines de procéder au plus tôt à la réservation des terrains. Les rencontres se dérouleront indifféremment le samedi ou le dimanche matin. Deux week-ends seront laissés disponibles dans le mois qui précède la finale pour jouer des rencontres qui n'auraient pu avoir lieu à la date initialement prévue pour cause de très mauvais temps.

La finale se déroule successivement dans chacun des Clubs participant au Challenge. Dans l'ordre chronologique : Villarceaux (2008), Ableiges (2009), L'Isle-Adam (2010), Gadancourt (2011), Chaumont (2012), Cergy (2013), Bellefontaine (2014), Templiers (2015).

La finale aura lieu à Villarceaux, le 12mars 2016.

## **8. RÈGLES PARTICULIÈRES**

### **1. Conditions atmosphériques**

Si les conditions atmosphériques ne permettaient pas de jouer une rencontre, la rencontre serait différée, à charge pour les Capitaines concernés de trouver une date la plus proche possible.

En cas d'interruption de jeu, les résultats acquis le resteront et le jeu reprendra le plus tôt possible au point où il a été arrêté.

Si les conditions empêchaient le déroulement normal des rencontres de plusieurs tours, le comité de l'épreuve aviserait. Le Comité d'épreuve pourra prendre toutes les décisions qui s'imposeraient pour face aux difficultés du moment.

### **2. Départs**

Il y aura un seul repère de départ Hommes (jaune) et un seul repère de départ Dames (rouge).

### **3. Rappels**

Règle 25-2 (balle enfoncée dans son pitch) :

Les dispositions de cette règle sont étendues à tout le parcours (hormis les obstacles).

Application des Règles d'hiver locales dans chaque Club concerné.

## **9. PRIX**

Le Club de l'Équipe gagnante se verra confier la garde du Trophée aussi longtemps qu'il ne sera pas remis en compétition. A seule fin d'uniformité de la gravure, celle-ci sera assurée par le Comité d'épreuve, les frais seront supportés par le Club de l'équipe victorieuse.

Tous les Clubs finalistes se verront remettre un modèle réduit du Trophée sur lequel sera inscrit leur classement.

Tous les participants de la Finale y compris les cadets, se verront remettre des souvenirs.

#### **10. COMITÉ DE L'ÉPREUVE**

Le Comité de l'épreuve est composé des 8 Capitaines des Clubs participant au Challenge auxquels est adjoint le Coordinateur du Challenge.

Le Comité se réserve le droit de prendre toute décision qu'il jugera utile au bon déroulement de la compétition. Les décisions sont prises à la majorité simple. Le Coordinateur a voix consultative uniquement.

Ce règlement a été rédigé par Le Comité de l'épreuve dont chaque membre conserve la présente rédaction faisant seule foi en cas de contestation. Il est réputé approuvé sans réserve par toutes les équipes participantes.