

REGLEMENT DU TOURNOI INTERNE DE GOLF THALES VALENCE (en double et en match-play NET sur 9 trous)

La section Golf de l'ASCE Thales de Valence organise chaque année, son tournoi interne et amical de match-play en double. Ce tournoi est ouvert aux joueurs licenciés à FFG à jour de leur cotisation.

Ce tournoi se déroulera en deux phases :

- Une phase de poules pendant laquelle les équipes auront plusieurs rencontres qui permettront d'établir un classement
- Un tableau final à élimination directe réservées aux équipes sorties premières de chaque poule.

Chaque rencontre opposera, deux équipes de deux joueurs en **match-play NET sur 9 trous** selon la formule exposée ci-après.

Nous avons pris le parti d'imposer des équipes avec deux joueurs au niveau hétérogène pour permettre aux joueurs les moins aguerris de s'appuyer sur un partenaire plus expérimenté dans une formule de jeu qui donne accès au plus grand nombre.

Les règles de constitution des équipes seront précisées dans les informations diffusées par le comité du tournoi

Le comité d'organisation est composé de 2 membres (Carole Mathieu, Philippe Armengaud) qui traiteront toutes les questions liées à l'organisation, aux inscriptions et aux éventuels litiges.

Les inscriptions seront prises en précisant un numéro de portable et un mail selon le calendrier précisé dans l'annonce du tournoi diffusé en début de saison par mail.

Au démarrage de la compétition, la composition des poules et le calendrier prévisionnel des rencontres seront diffusés. Un tableau de la compétition avec le classement des poules sera maintenu à jour sur le site internet de la section (<http://www.cethalesvalence.fr/Tournoi-Interne-Match-Play-2013.html>)

1. Chaque équipe consultera le tableau pour identifier l'équipe qu'elle doit rencontrer
2. **Les équipes se contactent afin d'organiser leur partie** (choix du parcours, date, heure et réservation).
L'équipe ayant le handicap le plus élevé a la priorité sur le choix du parcours (ex : Equipe A hcp15, Equipe B hcp 24, B a la priorité du choix du parcours). Nous vous conseillons cependant de choisir le parcours de concert
3. Handicap de jeu individuel : Le handicap individuel des joueurs sera pris à la date de démarrage de la compétition. Il sera actualisé à l'issue de la phase de poule pour les joueurs concernés qui disputeront la phase finale. Dans un souci d'équité, les organisateurs se réservent la possibilité de réévaluer le handicap d'un joueur sans index ou avec un index trop éloigné de son niveau de jeu constaté. Les joueurs sans index auront un handicap de 54

4. Forme de jeu.

Equipe de deux. MATCH-PLAY NET sur 9 trous - **formule GREENSOME** (Mixte possible).

Les 2 joueurs de l'équipe jouent chacun une balle du départ de chaque trou, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

HANDICAP JEU EQUIPE = 60% HA + 40% HB

HA = handicap de jeu du meilleur index des deux

HB = handicap de jeu autre joueur.

Nombre coups reçus : Différence des handicaps de jeu des deux équipes **dans la limite de 5 coups** répartis selon l'ordre des trous classés les plus difficiles aux plus faciles.

Les handicaps calculés de chaque équipe ainsi que le nombre de coups reçus ou cédés seront indiqués sur le tableau des rencontres

Exemples

- équipe A (Hcp jeu équipe 16) contre équipe B (Hcp jeu équipe 12) aura 1 coup reçu sur les 4 trous les plus difficiles du parcours.
- équipe C (Hcp jeu équipe 15) contre équipe B (Hcp jeu équipe 30) aura 1 coup reçu sur les 5 (nombre coups reçus plafonné) trous les plus difficiles du parcours
Sur ces trous si l'équipe A ou l'équipe C fait un coup de plus que l'équipe B ou que l'équipe D, elle fera égalité, si elle joue le même nombre de coups ou moins, elle gagne le trou.

5. La partie se joue en Match Play NET, c'est-à-dire au trou par trou.

Les règles générales du jeu de golf s'appliquent comme pour toute compétition (voir les règles du golf en vigueur si nécessaire).

Les messieurs partent des jaunes, les dames des rouges quel que soit leur handicap.

Chaque trou gagné rapporte un point. La partie est terminée quand l'écart de score entre les deux joueurs est supérieur au nombre de trous restants à jouer (ex : le joueur A a 3 points d'avance au départ du trou 8 -il ne reste que deux trous à jouer, A terminera quoi qu'il se passe avec au moins un coup d'avance).

En phase de poule, le résultat de la rencontre pourra être :

- Défaite : 0 points au classement de la poule
- Victoire : 3 points au classement de la poule
- Match nul : 1 point pour chaque équipe

Le classement s'établira selon la somme des points des différentes rencontres.

En cas d'égalité les équipes seront départagées par : (selon l'ordre de priorité)

- Le résultat de la rencontre qui a opposé les équipes ex-aequo
- Le meilleur goal-average (somme des coups d'avance de chaque rencontre)
- Un tirage au sort effectué par le comité d'organisation

Cas particulier de l'égalité pendant la phase finale (élimination directe)

En cas d'égalité au 9e trou, les équipes pourront se départager **selon l'une des deux méthodes suivantes** :

- Si l'organisation du parcours le permet immédiatement après les 9 premiers trous et si les deux équipes sont d'accords, la victoire pourra se décider en mode playoff sur un trou supplémentaire (le 1 ou le 10 selon les possibilités). L'équipe qui remporte ce trou est déclarée vainqueur. En cas d'égalité à l'issue de ce trou, on continue sur un trou supplémentaire et ainsi de suite jusqu'à ce qu'une équipe remporte un trou. Les coups rendus lors des 9 1ers trous sont reportés sur les trous joués lors du playoff
- par une séance de "tirs au but" sur le putting green: Chaque équipe putte 5 fois à une distance d'un club du trou et si égalité un putt supplémentaire jusqu'à départage. Les équipes et les joueurs à l'intérieur de l'équipe puttent en alternance. L'honneur est à l'équipe qui a eu l'honneur au 9eme trou. Dans l'équipe c'est le joueur qui a le plus faible handicap qui commence.
En cas d'égalité après les 5 puts, on continue sur le principe de la mort subite. La 1ere équipe qui rate perd la rencontre si l'autre équipe réussit son put.

6. **Accrochez-vous, battez-vous jusqu'au bout, ayez la rage de vaincre mais dans la bonne humeur et la convivialité. Les joueurs confirmés de chaque équipe devront faire preuve de pédagogie et de compréhension envers leur partenaire moins aguerri.**

7. **Résultats des rencontres** : Le résultat précis de chaque rencontre est à communiquer impérativement et rapidement à l'organisateur identifié dans les échanges diffusés par mail. Il doit être de la forme par exemple : « Victoire de l'équipe A 2UP & 1 »
En cas de forfait d'une équipe sur une rencontre, le match sera déclaré perdu sur le score de 1D

8. **Calendrier** : Les matches de poules et la phase finale doivent se dérouler selon le calendrier diffusé dans les mails d'informations. **Merci de respecter ce calendrier afin que le championnat puisse arriver à son terme dans les meilleures conditions.** Dans le cas exceptionnel où une partie de la phase de poules n'aura pu se dérouler avant la date limite, la rencontre sera déclarée Square avec attribution de point prévu à chacune des deux équipes.

9. **Comment compter en match-play ?**

Trois scores sont possibles sur un trou:

un up pour celui qui le gagne

un down pour celui qui le perd

square ou tied en cas d'égalité.

Lors d'un match-play, on compte en cumulant les résultats trou après trou, ce qui permet de suivre la partie au plus près.

Exemple:

Equipe A gagne le trou 1, elle est 1up puis elle gagne le trou 2, elle est 2up.

Au trou 3, égalité, l'équipe A est toujours 2 up (et l'équipe B 2down)

Elle perd la 4, elle n'est plus que 1up. Elle perd le 5, les deux équipes sont square.

Elle perd à nouveau le 6, elle est 1down (et B 1up) jusqu'à ce que l'avance de l'un des deux joueurs ne permette pas à l'autre de le rattraper.

10. **Green-Fees**

Les green-Fees sont à la charge des joueurs.

Pensez à les acheter à l'avance auprès du Trésorier (Philippe Bogdanik).