

CHALLENGE DE MATCHPLAY PAR EQUIPES DE DEUX REGLEMENT PARTICULIER 2018-2019

Validé le 4 septembre 2018

1 Préambule

L'AGACECA organise un Challenge de Match Play par équipe de deux. Les responsables de ce Challenge sont **Sylvie ARMAND** et **Michel DOULET** dont la mission est de veiller à la bonne organisation et au bon déroulement des compétitions ainsi qu'à la validation des résultats.

2 Conditions de participation

Toute association participant à ce championnat doit être en conformité avec les règlements de la Ligue PACA disponibles sur le site agaceca.fr, en particulier :

- L'association doit être affiliée à la Fédération Française de Golf,
- Chaque joueur, ayant pris sa licence dans une association de club avec golf, doit être rattaché à son AS d'Entreprise.
- Chaque joueur doit avoir remis, à son AS, un certificat médical d'aptitude à la pratique du Golf.
- **Chaque joueur doit avoir un index maximum de 41,4 au moment de l'inscription.**

Les joueurs doivent être en conformité au moment de l'engagement des équipes. Les mises en conformité au-delà de la date limite d'engagement ne seront plus acceptées.

3 Principe

Il s'agit de constituer des équipes de deux joueurs, joueuses ou mixtes (n'appartenant pas forcément à la même association) qui seront indissociables pendant tout le Challenge.

Les inscriptions doivent être faites par un responsable d'équipe désigné par chaque association qui est garant du respect des conditions de participation. Pour des raisons d'organisation, les inscriptions doivent nous parvenir via ce responsable d'équipe en utilisant le fichier adéquat. Toute inscription isolée ne sera pas prise en compte.

4 Jeu lent

Il est impératif que les parties se jouent dans le temps maximum défini pour chaque parcours. Chaque partie devra noter, sur les cartes de score, l'heure de fin du trou n°9 et du trou n°18. La Commission Sportive pourra effectuer des contrôles et éventuellement sanctionner les équipes par le saut d'un ou plusieurs trous.

5 Inscription des équipes

Les inscriptions pour le challenge seront ouvertes du **1^{er} au 15 septembre 2018**.

Pour s'inscrire, chaque association doit remplir le bordereau d'inscription qui sera disponible sur le site agaceca.fr.

6 Qualification des équipes

Le nombre d'équipes qui peuvent s'inscrire est limité à 48.

En cas de dépassement du nombre d'équipes inscrites, les organisateurs pourront :

- Soit organiser un cut pour désigner les équipes qualifiées (hors équipes prioritaires),
- Soit constituer une liste d'attente - les équipes étant classées par ordre d'inscription sur le site AGACECA – dont les équipes pourront être appelées en cas de désistement.

Les équipes prioritaires dans l'ordre d'inscription sont :

- Les demi-finalistes de la saison précédente,
- L'équipe des organisateurs.

7 Calendrier et déroulement de l'épreuve

7.1 Calendrier prévisionnel

Les dates des épreuves sont disponibles dans le calendrier AGACECA sur le site agaceca.fr.

En cas de report d'une journée (pour intempéries ou autres motifs), la journée annulée sera jouée – dans la mesure du possible - à la date prévue pour la journée suivante en tenant compte des contraintes de réservation auprès des golfs.

Voici à titre indicatif les journées prévues.

Journée	Formule
1ère journée	18 trous scramble avec 1 free drop par joueur
2ème journée	18 trous 4 balles meilleure et moins bonne balle
16èmes élargis	9 trous scramble / 9 trous 4 balles
Huitièmes de finale	6 trous scramble / 6 trous greensome / 6 trous 4 balles
Quarts de finale	6 trous scramble / 6 trous greensome / 6
Demi-finales	6 trous scramble / 6 trous greensome / 6 trous 4 balles
Finale / Petite Finale	9 trous scramble / 9 trous Match-play

7.2 Déroulement de l'épreuve

7.2.1 Rencontres

Le tour conventionnel est de 18 trous.

Toutes les rencontres auront lieu aux dates et sur les terrains définis par le comité.

L'équipe ne pouvant pas participer à une journée sera considérée « forfait » avec perte du match pendant la phase de qualification, et sera éliminée pendant la phase finale, et ce **quel que soit le stade de la compétition.**

Les organisateurs se réservent le droit de modifier le terrain choisi, si nécessaire.

Les équipes devant se rencontrer sont tirées au sort.

2 équipes ne pourront pas se rencontrer 2 fois pendant la phase qualificative.

En cas de forfait d'équipes après le tirage au sort les organisateurs se réservent le droit de recombinaison d'équipes avant l'envoi des équipes au golf.

7.2.2 Marques de départ

- **Dames** : Boules rouges
- **Messieurs** : Boules jaunes

Tous les joueurs masculins partent des repères jaunes et toutes les joueuses féminines partent des boules rouges **sans distinction d'âge**.

7.2.3 Handicaps et calcul des coups reçus

Chaque joueur doit communiquer au comité de l'épreuve son dernier handicap lors de l'inscription.

Les règles de calcul des coups reçus sont décrites en Annexe 3.

8 Formules de jeu

8.1 Phase de qualification

8.1.1 Formules de jeu

La phase de qualification se déroulera sur 3 journées et selon 3 formules de jeu différentes Les explications concernant les formules de jeu se trouvent en Annexe 1.

- **1^{ère} journée** : 18 trous en scramble (avec un free drop d'une longueur de driver par joueur)
- **2^{ème} journée** : 18 trous en 4 balles Meilleure et moins bonne balle
- **1/16^{èmes} de finale élargis** (Pour les équipes ayant gagné au moins un match) :
9 trous en scramble / 9 trous en 4 balles meilleures balles

Super bonus – à utiliser en cas de match nul.

Pour chacune des journées, un « super bonus » se jouera sur le plus petit par 3 du parcours.

Le « super bonus » permet de départager les équipes en cas d'égalité au bout du 18^{ème} trou. L'équipe qui aura remporté le super bonus sera déclarée vainqueur du match avec le score 1-0

Les explications concernant le déroulement du super bonus se trouvent en Annexe 2.

8.1.2 Résultats

- Pour chaque match, 1 point est distribué à l'équipe gagnante,
- Il n'y a pas de match nul.
En cas d'égalité après 18 trous, le départage se fera sur le résultat du super bonus (voir paragraphe précédent)

Si une équipe gagne un match par forfait, elle remporte 1 point et le résultat de son match est 1-0 (comme si elle avait gagné de 1 up à la fin du 18^{ème} trou).

En cas d'abandon (au moins 1 coup joué) : les trous non joués sont considérés comme perdus Ex : abandon au trou 2 (non joué, le trou 1 étant partagé l'équipe restante gagne 9-8)

En cas d'interruption du match pour cause d'intempéries, le score du match pris en compte sera arrêté au dernier trou joué au moment de l'arrêt du jeu décidé par les organisateurs (Shot gun), sauf si les organisateurs décident de rejouer la journée.

En cas de report d'une compétition, un nouveau tirage au sort aura lieu.

Les 16 équipes **ayant participé à toutes les épreuves qualificatives** et ayant totalisé le nombre le plus élevé de points à la fin de la phase de qualification seront qualifiées pour la phase finale.

Les règles de départage pour les équipes EX AEQUO à l'issue de la phase de qualification se trouvent en Annexe 4 point 1.

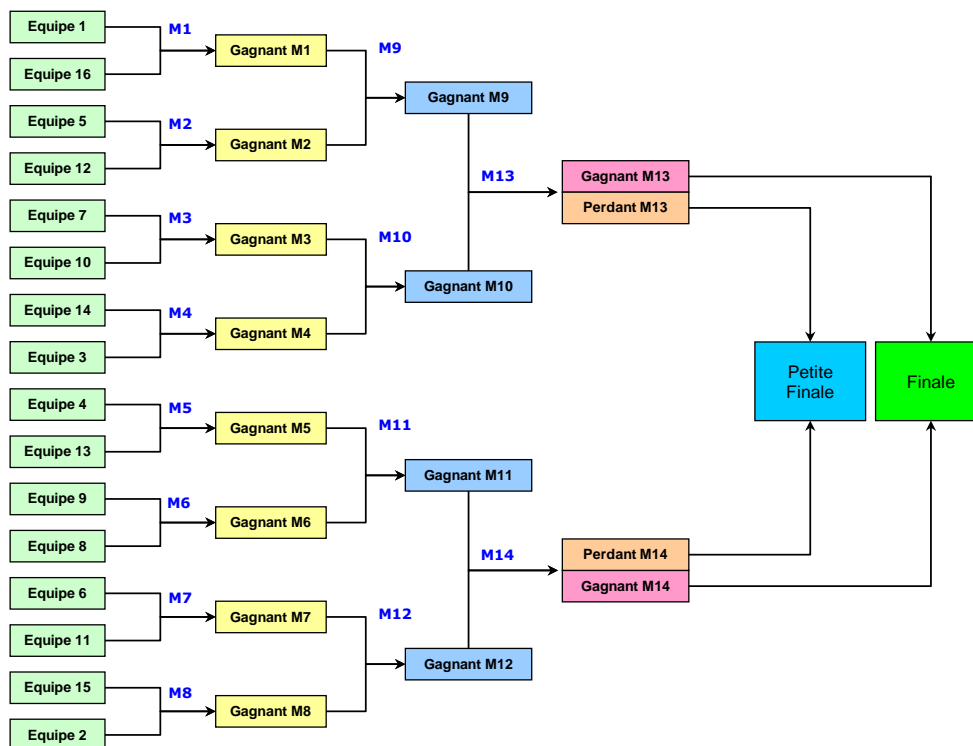
8.2 Phase finale

La phase finale réunira les 16 équipes ayant totalisé le plus grand nombre de points.

8.2.1 Déroulement de la phase finale

La composition des matchs sera déterminée par le classement à l'issue de la phase de qualification.

Les équipes seront numérotées de 1 à 16. Pour permettre le classement final, les matchs se dérouleront selon le tableau suivant :



Les rencontres de la phase finale se joueront sur 18 trous selon les formules suivantes :

8.2.2 Huitième de finale, quart de finale et demi-finales

- **Trous 1-6** : Scramble
- **Trous 7-12** : Greensome
- **Trous 13-18** : 4 balles meilleure balle

1 point en jeu sur l'ensemble du match.

La présence des 2 joueurs de l'équipe est impérative. Dans le cas contraire l'équipe sera « forfait ».

8.2.3 Finale

- **Trous 1-9** : Scramble (1 point en jeu)
- **Trous 10-18** : Match-play individuel (Les deux joueurs les mieux classés se rencontrent et les deux joueurs les moins bien classés se rencontrent) (2 points en jeu)

3 points en jeu sur l'ensemble du match.

La présence des 2 joueurs de l'équipe est impérative. Dans le cas contraire l'équipe sera « forfait ».

8.2.4 Résultats

On procède par élimination directe. L'équipe qui gagne son match sera qualifiée pour la phase suivante.

Comme dans la phase précédente, le Super bonus sera utilisé en cas de match nul.

Les explications concernant le déroulement du super bonus se trouvent en Annexe 2.

Les règles de départage en cas d'interruption du match pour cause d'intempéries ou de nuit se trouvent en Annexe 4 point 2.

9 Litiges

- Les joueurs sont priés de ne pas modifier les coups reçus sur les cartes sans l'accord des organisateurs sous peine de perte du match,
- Tout non-respect de la formule de jeu entraîne la disqualification des 2 équipes pour la journée avec perte du match,
- Le comité organisateur se réserve le droit de modifier le règlement en cours de saison si cela s'avère nécessaire,
- Seul le comité organisateur a autorité en cas de contestation,
- Aucune réclamation ne pourra être recevable passé un délai de 10 jours après la compétition.

Annexe 1 : Formules de jeu

SCRAMBLE ou 2 BALLES MEILLEURES BALLES

Formule de jeu :

Chaque joueur de chaque équipe joue une balle du départ.

Pour le coup suivant, les 2 joueurs de chaque équipe choisissent la meilleure des 2 balles et chaque joueur rejoue de cet emplacement, jusqu'au trou. Le joueur dont on choisit la balle joue en premier.

Le deuxième joueur place sa balle sur toutes les zones tondues ras et la droppe partout ailleurs.

NB : Si une équipe est composée d'un seul joueur, ce joueur ne jouera qu'une seule balle.

Règle du Free drop – utilisée pour la première journée de qualification seulement

Lors de la première journée de qualification uniquement, chaque joueur de chaque équipe aura droit à un « free drop ».

Ce free drop d'une longueur maximum d'un driver permettra de déplacer la balle du joueur sans pénalité.

Ce « free drop » peut par exemple servir pour sortir d'un bunker, pour rentrer la balle dans le trou ou pour dégager sa balle de tout autre endroit.

Ce free drop se fera sur la balle du joueur qui deviendra alors la balle en jeu.

Coups reçus : 3/4 de différence des handicaps de chaque équipe.

Handicap de l'équipe : (Hcp équipe A + Hcp équipe B) / 4.

4 balles meilleure et moins bonne balle

Cette formule de jeu sera utilisée pour la deuxième journée de qualification

Formule de jeu :

Chaque joueur de chaque équipe joue sa balle jusqu'au trou.

Il y a deux matchs pour chaque trou, en tenant compte des coups reçus entre:

- Les deux joueurs de chaque équipe ayant réalisé le meilleur score
- Les deux joueurs de chaque équipe ayant réalisé le moins bon score

Le trou est gagné par une équipe si :

- les deux joueurs d'une équipe remportent le trou
- Si un des joueurs de l'équipe gagne le trou et l'autre le partage

Si un équipier gagne son match et l'autre perd son match, le trou est partagé

Coups reçus : 3/4 de différence des handicaps de chaque joueur

4 BALLE MEILLEURES BALLE

Formule de jeu :

Chaque joueur de chaque équipe joue sa balle jusqu'au trou
Le meilleur score en Net de chaque équipe est retenu.

Coups reçus : 3/4 de différence des handicaps de chaque joueur

GREENSOME

La présence des 2 joueurs est obligatoire, sinon il y a perte du match par forfait.

Formule de jeu :

Chaque joueur de chaque équipe joue une balle du départ.
Pour le coup suivant, les 2 joueurs de chaque équipe choisissent la meilleure des 2 balles et jouent la même balle alternativement jusqu'au trou (c'est le joueur dont on n'a pas choisi la balle qui joue le 2ème coup).

Coups reçus : 3/4 de différence des handicaps moyens de chaque équipe

Handicap de l'équipe: (Hcp joueur A + Hcp joueur B) / 2

FORMULE POUR LES FINALES

Formule de jeu :

- Trous 1-9 : scramble
1 point en jeu
- Trous 10-18 : Match-plays individuel, net, 3/4 de différence de handicap
Le joueur A est le joueur ayant le handicap de jeu le plus bas
Match-play n°1 : Joueur A de l'équipe A contre joueur A de l'équipe B
1 point en jeu
Match-play n°2 : Joueur B de l'équipe A contre joueur B de l'équipe B
1 point en jeu

Coups reçus : 3/4 de différence des handicaps de chaque joueur

Le résultat de la rencontre est déterminé par le nombre de points gagnés par chaque camp
Pour chacun des 3 matchs, sont attribués :

- **1 point au camp vainqueur du match-play**
- **0,5 point à chaque camp en cas d'égalité**



Amicale Golfique des Associations Corporatives d'Entreprises Côte d'Azur

Annexe 2 : Règle du Super Bonus

Pour la **totalité des journées**, un « super bonus » se jouera sur le plus petit par 3 du parcours.

Le « super bonus » permet de départager les équipes en cas d'égalité au bout du 18ème trou.

L'équipe qui aura remporté le super bonus sera déclarée vainqueur du match avec le score 1-0

Déroulement du Super Bonus :

L'équipe qui aura placé sa balle sur le green le plus près du trou remportera le super bonus.

Au cas où aucun des 4 joueurs ne serait sur le green du premier coup, la mesure se fera au 2e coup et ainsi de suite

En cas d'oubli du super bonus, le départage se fera au putting green en mort subite.

Règles de départage :

Chaque joueur de chaque équipe choisit alternativement un put de 3 à 5 mètres.

Le joueur qui a choisi le put joue en premier. Puis le joueur de l'équipe adverse putte à son tour du même endroit.

Le premier joueur qui rentre sa balle en moins de coups que celui de l'équipe adverse a gagné le match.

Déroulement des puts :

1er put : Joueur A de l'équipe A contre joueur A de l'équipe B (A de l'équipe A choisit le put)

2ème put : Joueur B de l'équipe A contre joueur B de l'équipe B (B de l'équipe A choisit le put)

3ème put : Joueur A de l'équipe A contre joueur A de l'équipe B (A de l'équipe B choisit le put)

4ème put : Joueur B de l'équipe A contre joueur B de l'équipe B (B de l'équipe B choisit le put)

Et ainsi de suite.

En cas d'impossibilité de départage au putting green, on procédera à pile ou face.

Annexe 3 : Calcul des coups reçus

Handicap d'un joueur = (Index (maxi 36 x Slope) / 113 + (S.S.S. - Par)

Exemple : un joueur homme avec un handicap de 30, sur un terrain dont le slope est 134, un SSS de 72 sur un par 72 aura un handicap de 35,6.

En match-play, Les coups sont rendus sur les trous les plus difficiles.

Les exemples suivants sont basés sur le tableau ci-dessous avec 2 équipes A et B comportant chacune 1 joueur A et un joueur B.

Equipe	Joueur	Handicap
A	A	15
	B	20
B	A	21
	B	35,6

Scramble

Equipe	HCP de l'équipe	Différence	Coups recus
A	8,8		
B	14,2	5,4	4

Greensome

Equipe	HCP de l'équipe	Différence	Coups recus
A	17,5		
B	28,3	10,8	8

4 balles meilleures balles

Equipe	Hcp du joueur	Différence	Coups recus
A	15	0	0
	20	5	4
B	21	6	5
	35,6	20,6	15

Match-play individuel

Equipe	Hcp du joueur	Différence	Coups recus
A	15		
	20		
B	21	6	5
	35,6	20,6	15

Annexe 4 : Règles de départage des équipes ex-aequo

I **A l'issue de la phase de qualification :**

Si deux ou plusieurs équipes totalisent le même nombre de points, la différence sera faite en fin de phase de qualification en appliquant dans l'ordre les critères suivants :

- Nombre de rencontres disputées (3 matches joués prioritaires par rapport à 2 matches joués),
- Résultats des rencontres directes avec priorité au plus haut score, par addition des scores des matchs gagnés.

Exemple : *L'équipe qui gagne 2 matchs, 3 et 2, puis 2 et 1, totalise : 3-2 + 2-1 = 5-3 est prioritaire par rapport à l'équipe qui totalise 4-2 + 1-0 = 5-2.*

En cas d'égalité sur les résultats des matchs gagnés, priorité sera donnée à l'équipe qui aura perdu son match avec la plus petite différence.

Exemple : *Une équipe ayant les résultats 4-2, 2-1 et un match perdu 0-2 sera prioritaire par rapport à l'équipe ayant les résultats 4-2, 2-1, et un match perdu 1-3.*

En cas d'égalité parfaite sur les 3 matchs, c'est la carte du 1er jour qui fera la différence (puis éventuellement, celles du 2ème et du 3ème jour).

On regarde les scores du 1er trou joué, puis des trous suivants. La première équipe qui gagne un trou est qualifiée.

Lors de la phase finale (à partir des huitièmes de finale)

NB : *Seuls les organisateurs ont pouvoir d'arrêter ou d'annuler une compétition.*

En cas d'interruption du match pour cause d'intempéries ou de nuit, les règles suivantes seront appliquées :

Le score du match pris en compte sera arrêté au dernier trou joué, sauf si les organisateurs décident de rejouer la journée.

En cas d'égalité à ce stade du jeu, priorité est donnée :

- a. au résultat du super bonus (s'il a été joué),
- b. au résultat du scramble (à partir des quarts de finale),
- c. au résultat du Greensome,
- d. au résultat du 4 balles meilleure balle.

S'il y a toujours égalité, les joueurs seront départagés :

- a. sur le scramble, en partant du trou n° 6 jusqu'au trou n° 1 (priorité au score le plus bas),
- b. sur le Greensome en partant du trou n°12 jusqu'au trou n°7 (ou du 9 au 1 pour les huitièmes) avec priorité au score le plus bas,
- c. sur le 4 balles meilleure balle en partant du trou n°18 jusqu'au trou n°13 (ou du 18 au 10 pour les huitièmes) avec priorité au score le plus bas.

Si après application de toutes ces règles il y a toujours égalité on procédera à pile ou face.