

REGLEMENT DES COMPETITIONS REGLES LOCALES AGACECA - FFGOLF 2019-2020

1 Préambule

Les règles et dispositions suivantes ont été rédigées en accord avec le Comité des Règles, la Commission Sportive Nationale de la FFGolf, les recommandations de la Commission du Golf d'Entreprise PACA et la Commission Sportive de l'AGACECA. Les dispositions suivantes s'appliquent, en conformité avec la Règle Comité 1A et 1B, à toutes les épreuves organisées par l'AGACECA.

2 Section A – Règlements des compétitions

2.1 Comité d'organisation d'une journée

Le comité d'organisation est composé :

- de l'organisateur désigné pour la journée,
- du directeur du golf accueillant la compétition,
- du responsable AGACECA de la compétition (Responsables du championnat et Challenge),
- de tout membre de la Commission Sportive de l'AGACECA présent sur le golf (joueur ou pas).

Seul ce comité est habilité :

- à annuler une épreuve en cas de mauvais temps,

En cas de litige, il est demandé à l'organisateur d'adresser un compte rendu détaillé à la commission sportive de l'AGACECA (commission.sportive@agaceca.fr), afin que ce litige soit traité dans les meilleurs délais par les personnes compétentes, en particulier la commission sportive de l'AGACECA. Seuls des faits avérés seront pris en considération.

2.2 Engagements

- Les engagements se feront via l'Extranet de la FFGolf. Les inscriptions seront closes le lundi minuit de la semaine de la compétition. L'inscription par l'Extranet implique que les joueurs répondent aux critères définis dans le présent règlement : licence active dans l'AS ou rattachement à l'AS, certificat médical déclaré, en possession de la carte AGACECA pour l'année en cours, index inférieur ou égal à l'index limite. En cas de problème (panne Extranet, transfert de joueurs après le 1er avril...), contacter le Secrétariat de l'AGACECA,
- Pour les championnats par équipe Net et Brut et Matchplay Interclubs, **la présence d'un salarié titulaire est obligatoire. Une attestation de statut de salarié sera transmise par les associations avant toute compétition de ces championnats.** Néanmoins si lors d'un contrôle, il s'avérait que de fausses déclarations ont été faites, des sanctions sévères seront appliquées, pouvant aller jusqu'à l'exclusion de l'AGACECA et des compétitions,
- Seuls les enfants, âgés de 13 ans et plus, sont autorisés à participer dans la mesure où ils répondent aux autres conditions (membre d'AS, rattachement...). Dans les compétitions par équipe (Interclub,

Pitch & Putt et Championnat par Equipe), seul un jeune non majeur est accepté par équipe. Pour le Challenge MP2, un joueur non majeur doit obligatoirement être associé à un joueur majeur,

- Au cours d'un championnat donné, un joueur ayant commencé la saison avec une AS de l'entreprise A ne pourra changer d'équipe et jouer pour une AS de l'entreprise B que dans le cas unique où il est devenu salarié titulaire de l'entreprise B.
- Lors de la dernière journée d'un championnat **et lors des finales** (Championnat Net et Brut par équipe ou Interclub), un joueur ne pourra être aligné que s'il a déjà participé à une compétition du Golf Entreprises PACA dans la saison en cours. En cas de non-respect de cette règle, l'ensemble des résultats de l'équipe sera annulé.

2.3 Forfaits, modifications des engagements au-delà de lundi minuit

Un joueur pourra être remplacé, en cas de forfait uniquement, jusqu'au mercredi 20h00 en informant l'organisateur, le responsable du championnat ou du challenge et le secrétariat de l'AGACECA par email. Aucun changement ne pourra être fait, quel que soit la raison, de la propre initiative de l'AS en s'adressant, en particulier, directement au Golf.

En cas de forfait non déclaré, le jour de la compétition, soit auprès des organisateurs, soit auprès du golf, le joueur devra être déclaré « disqualifié » dans RMS.

2.4 Heures de départ

La Règle 5-3a s'applique avec ses exceptions prévues (perte du trou en matchplay, pénalité générale en stroke play

2.5 Cadence de Jeu (Règle Comité 5G)

Pour chaque compétition, afin de lutter contre le jeu lent, un recording pourra être organisé à la demande de la Commission Sportive. Ce recording a pour objectif de contrôler les temps de jeu et les intervalles entre parties.

Le Commission Sportive de l'AGACECA établit les temps de jeu et les intervalles impartis, pour chaque parcours, pour jouer le tour conventionnel. Ces temps et intervalles tiennent compte des particularités du parcours : temps de jeu, recherche de balle, emplacement du recording.

Chaque groupe doit donc terminer son tour conventionnel dans ce temps. Il est de la responsabilité des joueurs de respecter ce temps imparti (R.6-7), et de coller à la partie précédente.

Au recording, en dehors de toute circonstance atténuante factuelle, tous les joueurs du groupe encourront deux coups de pénalité sur leur résultat stableford pour infraction à la règle 5.6a (Retarder indûment le jeu - Jeu lent) :

- Pour le 1er groupe, s'il a dépassé le temps de jeu imparti,
- Pour les autres groupes :
 - S'ils ont dépassé le temps de jeu imparti ET
 - Si l'intervalle de temps à l'arrivée entre lui et le groupe précédent est supérieur à l'intervalle de temps imparti.

Note : Ces pénalités seront appliquées après enquête uniquement par les responsables du Championnat ou du challenge en question sous l'égide de la Commission sportive de l'AGACECA qui statuera en dernier recours en cas de litige. Pour toutes les compétitions et même s'il n'y a pas de recording, il est demandé aux joueurs d'inscrire sur leur carte l'heure de passage à la fin du 9ème et du 18ème trou.

2.6 Moyens de transport

L'utilisation des voitures, lors des compétitions gérées par l'AGACECA, est strictement interdite, sauf dans les cas précisés ci-après. Les joueurs, les Cadets, les Capitaines, ainsi que les personnes autorisées à donner des conseils, doivent marcher à tout moment pendant un tour conventionnel.

Pénalité pour infraction au règlement : disqualification

Cas du golf de Sainte Maxime

Cette règle ne s'applique pas lors des compétitions sur le golf de Sainte Maxime, celui-ci imposant usage des voitures pour tout joueur.

Cas du Challenge de Matchplay à deux

L'utilisation d'une voiture est subordonnée à une demande d'autorisation, adressée avant la compétition, aux organisateurs AGACECA (Michel DOULET/Sylvie ARMAND) afin d'obtenir l'accord de la partie adverse. Seule la personne ayant eu l'autorisation pourra faire usage de la voiture. Cette autorisation est valable uniquement pour la journée concernée.

Cas du Championnat Seniors

Il n'y a aucune restriction quant à l'utilisation d'une voiture.

2.7 Départage

Voir les Règlements particuliers des compétitions.

2.8 Téléphones portables

Sauf en cas de force majeure, ou dans le cadre d'un appel exceptionnel (contacter le Comité de l'épreuve ou un arbitre, par exemple), l'utilisation des téléphones portables par le joueur ou son cadet est interdite. Leurs téléphones portables doivent être coupés afin de ne pas déranger les autres joueurs.

Pénalité pour infraction au règlement : 1ère infraction = avertissement officiel, 2ème infraction = Stroke Play, 2 coups de pénalité - Match Play = perte du trou ; Infraction ultérieure = disqualification.

2.9 Comportement incorrect (Règle Comité 5H)

Si un joueur se comporte de manière incorrecte (jet de club, coup de club dans le sol, le sac ou le chariot, paroles grossières, etc.) ou s'il ne respecte pas l'étiquette, il sera informé que le Comité se prononcera sur une disqualification possible.

Pénalité pour infraction au règlement : Disqualification sur décision du Comité

Important : en cas de jet de club dangereux ou d'insultes à un officiel, le joueur sera immédiatement disqualifié.

2.10 Tenue correcte

Une tenue correcte est exigée. Bannir les jeans et les débardeurs.

Section B – Règles locales

Les Règles Locales suivantes ainsi que tous additifs ou amendements publiés par le Comité de l'épreuve concerné s'appliqueront dans toutes les compétitions se déroulant sous les auspices de la FFGolf.

2.11 Balle enfoncée

Suivre la Règle 16.3 : dégagement sur toute la zone générale

2.12 Pierres dans les bunkers – Page 150

Les pierres dans les bunkers sont des obstructions amovibles.

2.13 Placement de la balle

Lorsque le placement de la balle est autorisé pour une compétition, celle-ci doit être marquée, relevée, éventuellement nettoyée puis repositionnée à une longueur maximum d'une carte de score.

2.14 Spécificités de certains parcours

2.14.1 Golf de Barbaroux

Trou n°1 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf Section C)

Trou n°4 : Utilisation des DZ lorsqu'une balle est sur le chemin en béton ou dans le tunnel (cf Section C)

Trou n°5 : Toute la limite gauche du trou est considérée comme une zone à pénalité rouge à l'infini.

2.14.2 Golf du Claux Amic

Trou n°13 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf Section C)

2.14.3 Golf Blue Green l'Esterel

Trou n°15 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

2.14.4 Golf de Roquebrune Resort

Trou n°18 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

2.14.5 Golf de la Grande Bastide

Trou n°16 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

2.14.6 Golf d'Opio Valbonne

Trou n°11 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

2.14.7 Golf Blue Green Sainte Maxime

Trou n°7 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

Trou n°8 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

Trou n°17 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ conformément aux indications (cf. Section C).

2.14.8 Golf de Saint Endreol

Trou n°8 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

Trou n°13 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ lorsqu'une balle est perdue dans l'obstacle d'eau (cf. Section C).

Trou n°14 : Pour accélérer le jeu, utilisation de la DZ conformément aux indications (cf. Section C).

2.15 Instruments de mesure

Les joueurs sont autorisés à utiliser des instruments (télémètres, montres GPS, smartphone) qui mesurent ou estiment uniquement la distance. Sont exclus les instruments de mesure pouvant mesurer d'autres éléments qui pourraient influencer le jeu d'un joueur comme par exemple : Le dénivelé, le vent, la température... (Fonctionnalités utilisées ou non). De même pour une boussole, son utilisation est interdite.

Pénalité pour infraction à cette règle locale : Disqualification.

2.16 Conditions particulière de jeu

2.16.1 Annulation d'une compétition

Une compétition pourra être annulée, avant le premier départ, si l'une des situations suivantes est constatée avec le golf :

- Chariots interdits par le golf (y compris les chariots manuels),
- Présence d'au moins 3 greens d'hiver.

2.16.2 Compétition non terminée

Dans le cas où la compétition ne peut aller à son terme (intempéries, tombée de la nuit, etc.) :

- Si toutes les parties n'ont pas pu terminer 14 trous, la journée est annulée. Dans la mesure du possible (et selon les disponibilités des golfs), la journée sera replanifiée à une date ultérieure. Si cela s'avère impossible, le championnat de la poule concerné sera alors basé sur les compétitions restantes.
- Si toutes les parties ont terminé 14 trous, la journée sera prise en compte pour le championnat AGACECA. Les scores seront comptabilisés en se limitant aux seuls trous terminés par l'ensemble des participants.

Dans le cas particulier d'un shotgun, les joueurs n'ayant pas joué les mêmes trous, la compétition ne peut être prise en compte. La journée sera replanifiée dans la mesure du possible.

Pour le Championnat de Matchplay Interclubs, en cas d'interruption, le score retenu sera celui du dernier trou joué et cela indépendamment des coups rendus.

Pour le Challenge de Matchplay à 2, le cas d'interruption de la partie est décrit dans le règlement spécifique à cette compétition.

2.16.3 Modification d'un trou

Si, en raison de travaux, la longueur d'un trou est raccourcie de manière évidente (par 5 ou 4 transformé en par 4 ou 3), un nombre de coups sera ajouté à ce trou sur la carte de chaque joueur lors de la saisie dans RMS. Cela afin de ramener son score en cohérence avec le par total du parcours.

Par exemple, si un trou PAR 5 est transformé en PAR 3 (en raison d'inondations du fairway), deux coups supplémentaires seront ajoutés pour ce trou sur la carte du score lors de la saisie dans RMS. Un joueur ayant fait 4 (boggey dans les conditions du jour) verra son score ramener à 6 (boggey dans les conditions normales du trou) sur ce trou.

Cette décision devra être prise en accord avec le responsable du Championnat concerné.

2.16.4 Remontée de la compétition à Fléole

Toute compétition doit être remontée au niveau de Fléole et l'organisateur ne peut décider de ne pas le faire de son propre chef.

Les seuls cas où la compétition n'est pas remontée sont les suivants :

- Compétition n'ayant pas pu aller à son terme, et ce, quel que soit le nombre de parties ayant terminé,
- Parcours comprenant plus d'un green d'hiver ou plus d'une modification temporaire du parcours (départs avancés pour cause de travaux par exemple) modifiant de façon évidente le PAR global du parcours.
- **Formule de jeu modifiant l'esprit du système slope/SSS (ex : stableford brut)**

3 Section C – Dropping Zones

La présente section présente la position des différentes Dropping Zones des parcours joués lors des compétitions AGACECA. Pour chacune d'elle, une description précise les conditions particulières.



**Barbaroux
trou n°1**

La DZ est située à gauche du bout du chemin débouchant sur le fairway.
Elle sera utilisée pour toute balle tombant dans l'obstacle d'eau



**Barbaroux
trou n°4**

Deux DZ :

- La première située devant le green à gauche de la route conduisant au tunnel.
- La seconde placée derrière le green au niveau du premier virage de la route.

Ces DZ sont utilisées lorsque la balle termine sur la route en béton ou dans le tunnel. Le joueur utilise alors la DZ la plus proche de sa balle.



**Claux-Amic
trou n°13**

La DZ est utilisée pour toute balle rentrant dans l'eau située devant le green.



**Esterel
trou n°15**

La DZ est située sous le pin placé à la droite du green. Elle est utilisée pour toute balle rentrant dans l'obstacle d'eau.



Roquebrune
trou n°18

La DZ est située sur la gauche au début du fairway placé à droite du green.

Elle est utilisée pour toute balle rentrant dans l'obstacle d'eau.



Opio
Valbonne
trou n°11

La DZ est située à droite de la route, proche de l'entrée du green, sur le côté du mur en pierre. Elle est utilisée pour toute balle rentrant dans l'obstacle d'eau placé face au mur.



Grande
Bastide
trou n°16

La DZ est située devant le green sur la droite. Elle est utilisée pour toute balle finissant dans l'obstacle d'eau.



Ste Maxime
trou n°7

La DZ est située sur la gauche du chemin en bas de la descente. Elle est utilisée pour toute balle finissant dans l'obstacle d'eau.



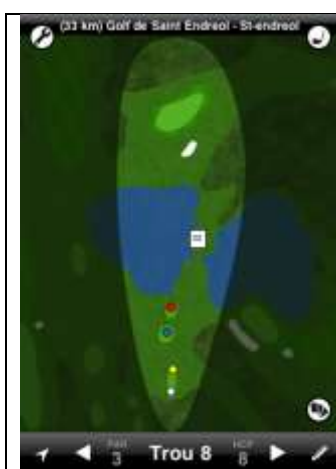
**Ste Maxime
trou n°8**

La DZ est située juste avant le début du fairway au niveau de la fin de l'obstacle d'eau.
Elle est utilisée pour toute balle finissant dans l'obstacle d'eau



**Ste Maxime
trou n°17**

La DZ est située au début de la partie plane située devant le green.
Elle est utilisée pour toute balle n'arrivant pas jusqu'au green



**St Endreol
trou n°8**

La DZ est située sur la bande de terre située entre les deux bassins à gauche de la route.
Elle est utilisée pour toute balle envoyée dans l'obstacle.



**St Endreol
trou n°13**

La DZ est située sur la partie du fairway à gauche du green.
Elle est utilisée pour toute balle finissant dans l'obstacle d'eau.



**St Endreol
trou n°14**

La DZ est située au début du fairway.
Elle est utilisée pour toute balle finissant dans
l'obstacle d'eau lorsque le départ est effectué
des boules blanches.