

« CHALLENGE DE L'AMITIÉ HIVERNAL EQUIPE 2 »

RÈGLEMENT GÉNÉRAL 2024-2025

A/ CONDITIONS DE PARTICIPATION DES CLUBS

« Challenge de l'Amitié Hivernal » est ouvert à 6 Clubs de Golf de 18 trous ou de 9 trous de la région (Vexin, Oise, Ile de France) 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.

Chaque Club accepte la clause de réciprocité qui prévoit, lorsqu'il reçoit une compétition dans le cadre du présent Challenge, un accès gracieux à son parcours pour la/les Equipes 2 visiteuses et ce, en contrepartie d'une prestation obligatoire de tous les compétiteurs – à domicile et visiteurs – à régler auprès du restaurant du Club hôte. La clause de réciprocité s'impose pour toute la durée de la saison jusqu'à la finale.

B/ 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 déposé son certificat médical et au questionnaire de santé, tel qu'imposé par la F.F.G.

2. L'index pris en compte pour chaque joueur est son index selon RMS à la date de la première journée du Challenge ; il doit être compris entre 7.5 et 16.9 bornes incluses. Tout joueur sélectionné dont l'index serait supérieur à 16.9 sera considéré comme ayant un index de 16.9. Un joueur ne pourra pas jouer dans 2 clubs différents lors du challenge.

3. Pour la finale, l'index retenu sera le même qu'en début de Challenge, toujours compris entre les bornes 7.5 et 16.9.

4. 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 demandé aux capitaines d'informer les joueurs que le montant des repas doit être acquitté au plus tard avant de passer à table.

5. Si une équipe présente plus de joueurs disponibles pour une rencontre, les joueurs supplémentaires pourront jouer des parties sur le terrain et devront s'acquitter du montant du repas.

C/ EFFECTIF ET CONSTITUTION DES GROUPES

Les Clubs de la saison 2024-2025 sont les suivants : Bellefontaine, Cergy, Chaumont en Vexin, Roissy, Saint Ouen L'aumône, et Gonesse.

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.

D/ DÉROULEMENT DE LA COMPÉTITION

La compétition se déroule en deux phases :

1. Phase de Championnat : 5 rencontres Aller-Retour soit 10 rencontres.
2. Finale (sur une journée) le 5 avril 2025

Phase 1 de Championnat

Rencontres

Chaque club rencontre chacun des 5 autres clubs en match aller et retour.

La formule de jeu est la suivante : PATSOME

6 premiers trous : **Match-play – 4 balles meilleure Balle**

6 trous suivants : **Match-play -Greensome**

6 derniers trous : **Match-play - Foursome**

Particularité Pour le golf de Saint Ouen L'Aumône la rencontre se déroulera sur terrain neutre.

Pour maintenir une certaine équité entre les équipes, **une équipe ne peut présenter que trois joueurs dont l'index est compris entre 7.5 et 9.9.**

Chaque Club est représenté **au minimum par 8 joueurs répartis en 4 paires** et au maximum par 20 joueurs répartis en 10 paires (voire plus si accord mutuel des capitaines concernés).

Si les 2 capitaines proposent plus de 20 joueurs ou si un capitaine propose plus de joueurs que l'autre, ou si un capitaine propose un nombre impair de joueurs disponibles pour jouer la rencontre, alors ces joueurs supplémentaires seront considérés comme étant « réservistes ». Ces réservistes devront figurer dans le tableau Feuille de match en partie 11, 12 ou 13 selon le nombre de joueurs supplémentaires.

Et seuls les réservistes ne compteront pas dans le résultat de la rencontre. Puisqu'ils ne figureront pas dans le tableau principal de la feuille de match convenu entre les capitaines et/ou ne permettent pas de créer une paire complète.

Si un duel entre 2 paires ne peut être honoré par manque de joueurs lié à une absence de dernière minute, il est considéré comme perdu par l'équipe défaillante. Ce qui est le cas quand un capitaine s'est engagé à présenter 7 équipes et qu'il n'en présente que 6 (par exemple). Toutefois, le duel concerné pourra être modifié le jour même, si l'absence concerne une paire d'une équipe qui dispose de réservistes. Un calcul de coup rendu devra être effectué en fonction des index et l'ordre des parties restera identique à celui figurant sur la feuille de match initial (pour un côté pratique). Attention : Un joueur du samedi qui passe par là ne pourra pas être réserviste, il faut qu'il figure sur la liste complète envoyée par mail par les capitaines. Puisque pour rappel c'est cette liste qui est communiquée à la restauration et les réservistes ont l'obligation de participer au repas.

Modalités de détermination du nombre de paires

Les deux capitaines conviennent par téléphone ou par écrit la semaine précédant la rencontre sur le nombre de paires. Une fois que le nombre de paires est convenu (4,5,6,7,8) (voire plus sur option), il est définitif et servira de base pour le résultat de la rencontre.

En effet, chaque capitaine peut ajuster et composer ses paires en fonction de ce nombre de paires et de leur effectif disponible à la date.

Un capitaine qui présente moins de 8 paires et qui se rend finalement compte qu'il a plus de joueurs disponibles ne pourra pas rajouter plus de 1 réserviste dans sa feuille de match si l'équipe d'en face dispose d'au moins 2 réservistes. (il y aurait alors la tentation de comptabiliser une partie supplémentaire et de fausser le choix initial de composition d'équipe).

Par contre si les 2 capitaines se sont engagés sur 8 paires, les 2 capitaines peuvent se mettre d'accord sur des matchs supplémentaires pouvant potentiellement être comptabilisés dans la rencontre du jour et ce avant 22H le mercredi précédant la rencontre.

Résultat de la rencontre

chaque paire remportée est comptabilisée par 1 point chaque match nul par ½ et chaque défaite par 0 et fait office d'un décompte final pour déterminer l'équipe victorieuse, un match nul ou une défaite.

Exemple 1 :

Si les capitaines des deux équipes A et B se sont convenus de 7 paires,

équipe A : 3 victoires 2 nuls et 2 défaites et équipe B : 2 Victoires 2 nuls 3 défaites

Dans cet exemple : L'équipe A remporte 4 à 3 face à B

Exemple 2 :

Si les capitaines des deux équipes C et D se sont convenus de 5 paires,

Exemple 1 : équipe C : 2 victoires , 1 nul et 2 défaites et équipe D : 2 Victoires, 1 nul et 2 défaites

Dans cet exemple L'équipe C fait match nul face à D 2.5 à 2.5

Exemple 3 :

Si les capitaines des équipes E et F se sont convenus de 6 paires

Et que F n'a que 5 paires complètes, la paire incomplète est comptabilisée comme une défaite

Equipe E 2 victoires (dont une par forfait) 3 nuls et une défaite et équipe F une victoire , 3 nuls et 2 défaites (dont une par forfait)

Dans cet exemple L'équipe E remporte 3.5 à 2.5 face à F

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 qui reçoit communiquera au plus tard le mercredi soir précédant la rencontre sa composition au capitaine de l'équipe qui se déplace.

Chaque capitaine forme librement ses équipes de 2 joueurs et calcule la somme des index non arrondie de chacune de ses équipes. Les matches opposeront les équipes **dans l'ordre des sommes des index croissantes**. Le cumul

d'index minimum étant supprimé, il sera appliqué la formule des coups rendus aux $\frac{3}{4}$, sur la base des moyennes respectives des index.

Le 1^{er} départ aura lieu aux environs de 9 heures. Les départs sont donnés en Shotgun pour fluidifier le déroulement de la rencontre et faciliter l'organisation des repas.

Responsabilité du Capitaine

Tout renseignement inexact sur un joueur entraînera la perte du duel de la paire de 2 à laquelle appartient le joueur concerné.

Règles de Golf

Les règles de golf s'appliquent dans leur intégralité. Plus spécifiquement, les matchs sont régis par les règles 23 quatre balles concernant les 6 premiers trous et la 22 pour les 6 derniers se jouant en Foursome. Et adaptation évoquée dans la règle 21 pour le greensome

Les règles locales de chaque terrain s'appliqueront sur les parcours mis à disposition pour le challenge.

Chaque capitaine recevant devant bien les expliquer avant la rencontre.

Le comité des capitaines a la charge de régler les litiges survenus durant une épreuve.

Décompte des points et classement

Chaque rencontre est sanctionnée par une Victoire, un match Nul ou une Défaite.

Une Victoire rapporte 3 points, un match Nul rapporte 2 points et une Défaite rapporte 1 point. Un bonus de 1 point sera donnée à une équipe gagnant à l'extérieur et un demi-point supplémentaire pour une équipe faisant match nul à l'extérieur.

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 12 matchs, et à titre d'information, il est établi le classement de la phase 1 du Challenge.

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 7^{ème}.

Phase 2 : Finale

Déroulement

Le jour de la finale, chaque club présentera de 10 à 12 joueurs, en fonction des capacités de chaque club et répartis entre 5 ou 6 équipes de 2. Il y aura donc potentiellement 72 compétiteurs. La finale sera jouée en Greensome Stableford, en net. Les départs seront donnés en Shotgun.

Classement de la finale

Les 5 meilleures cartes de chaque équipe seront retenues pour établir le classement de la finale. L'équipe ayant totalisé le plus de points Stableford marquera 3 points, l'équipe suivante 2.5, et ainsi de suite, jusqu'à la dernière équipe 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 suivant :

- Score de la 5^{ème} meilleure carte,
- Score de la 4^{ème} meilleure carte,
- Score de la 3^{ème} meilleure carte,
- Score de la 2^{ème} meilleure carte,
- Score de la meilleure carte.

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 déclaré gagnante l'équipe ayant le total de points le plus élevé.

En cas d'ex-aequo, 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. S'il y a encore égalité, une priorité sera donnée au club ayant le plus grand nombre de victoires à l'extérieur.

La coupe du Challenge sera remise à l'équipe gagnante qui en aura la garde pendant une année.

Le club l'ayant emporté trois fois le Challenge consécutivement conservera définitivement le Trophée. Un nouveau design devra être trouvé pour le nouveau Trophée du « Challenge Hivernal de l'Amitié équipe 2 » qui ne changera pas de nom.

E/ RESPONSABILITÉ DES CLUBS RECEVANT UNE RENCONTRE

Il est recommandé au club de bloquer au moins trois trous sur lesquels auront lieu les 5 à 10 départs (voire plus de 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.

Si pour une raison quelconque, un match ne pouvait pas se tenir sur le terrain d'une équipe. Le comité pourra se réunir pour trouver une solution de remplacement et valider par exemple que la rencontre se tienne sur un terrain neutre.

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 28 € pour la saison 2024-2025, pour un menu comprenant au minimum :

- 1 entrée ;
- 1 plat
- 1 café gourmand ou un dessert + café
- boissons : vin, eau plate et pétillante (mais pas d'apéritif).

NB : Un buffet avec les mêmes prestations est également possible !

Pour la finale, le club hôte doit être en mesure de proposer, pour un prix de 33 € maximum par personne, le petit-déjeuner d'accueil, le cocktail de remise des prix, le repas tel que décrit précédemment.

F/ ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

La somme de **420 €** correspondant au droit d'inscription de chaque équipe est totalement consacrée à l'organisation du Tournoi de Clôture. Une facture sera adressée par l'AS du club organisateur de la finale (Ableiges pour 2023-2024) à chacun des autres clubs en début d'année 2025. Le règlement des droits d'inscription devront parvenir au plus tard à SOA le 31/01/2025.

Après accord des différents Capitaines, elle est ventilée dans les divers postes suivants :

- achat des trophées,
- achat des lots et souvenirs.

Lors de chaque rencontre, le club recevant assure la gratuité du parcours à l'équipe en déplacement, en contrepartie des repas pris obligatoirement au restaurant du club hôte.

G/ TABLEAU DES RENCONTRES ET CALENDRIER

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 prioritairement le samedi matin, le dimanche matin étant réservé à un éventuel rattrapage du calendrier hivernal. Idéalement 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 : Chaumont, Bellefontaine, Cergy, (SOA) Saint Ouen L'Aumône , Gonesse, Roissy.

La finale de l'édition 2024-2025 du Challenge aura lieu le samedi 5 avril 2025 aux Templiers.

H/ RÈGLES PARTICULIÈRES

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 journées, le comité de l'épreuve aviserait. Le Comité d'épreuve pourra prendre toutes les décisions qui s'imposeraient pour faire face aux difficultés du moment.

Départs

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

Cas particulier : seulement pour les joueurs en dessous de 13 ans, ces joueurs seront autorisés à partir des repères rouges.

I/ RECOMPENSES

Le club de l'équipe gagnante se verra confier la garde du Trophée du Challenge 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 participants de la Finale se verront remettre des souvenirs.

J/ COMITÉ DE L'ÉPREUVE

Le Comité de l'épreuve est composé des 6 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.

Le coordinateur sera membre du club ayant la charge d'organiser le Tournoi de Clôture, il changera donc chaque année.

Le Coordinateur élu pour la saison 2024-2025 est Jonathan Petit, qui assure aussi la fonction de capitaine équipe 2 de SOA , à titre bénévole Julien Blondel s'est proposé d'établir les résultats du challenge après chaque rencontre.

Fait à Cergy, le 1^{er} Novembre 2024