

CHALLENGE DE L'AMITIE HIVERNAL INTERCLUBS EQUIPE 3 HOMMES ET DAMES

Règlement 1993 - modifié en 2017, 2018, 2019, 2020 et mis à jour le 25 août 2021

Préambule : afin de faire vivre les golfs et leur restaurant durant la période hivernale, une compétition « le challenge de l'amitié » réunissant des joueurs de leur association sportive est organisée. Compétition à part entière, mais fonctionnant en lien avec le challenge 2^e série, elle vise à permettre à des joueurs classés au-delà d'un index de 16 de s'affronter dans une compétition amicale dont l'objectif est la sportivité et le respect des valeurs du golf. Elle vise à intégrer le plus grand nombre de joueurs de ces clubs.

Cette compétition amicale est pilotée par le Comité du Challenge de l'AMITIE HIVER série 3 HOMMES et DAMES, composé des Capitaines (ou Responsables) et vice-capitaines des 7 Clubs participant aux rencontres et présidé par le coordonnateur.

ABLEIGES

BELLEFONTAINE

CERGY

CHAUMONT-EN-VEXIN

GADANCOURT

L'ISLE ADAM

TEMPLIERS

PION Pascal

SALMON Georges

VEILLARD Lionel

DAMBLANT Jérôme (coordonnateur)

ZELMANOWICZ Dominique

BERNERON Eric

LENFANT Martine

DROUIN Roseline

Le Challenge hivernal de la 3^e série se compose de deux phases indépendantes :
le Challenge de l'amitié et le Tournoi des capitaines.

CALENDRIER DES RENCONTRES

Le calendrier doit être établi impérativement avant mi-septembre par les Capitaines qui doivent se réunir afin de fixer les dates et lieux des rencontres.

Ce calendrier une fois finalisé et validé par les clubs doit être communiqué au coordonnateur qui le transmettra à chaque club.

Chaque club assurera à tour de rôle pour un an le tournoi final dit « Tournoi des capitaines », dont il fixera la date (impérativement en Mars ou tout début Avril), avec la commission sportive de son club.

En collaboration avec le coordonnateur il en définira la formule de jeu, le programme des festivités, organisera la remise des prix, le repas et en fixera le prix (ne dépassant pas celui déterminé par le comité de l'épreuve).

Tous les clubs doivent impérativement participer à cet événement et à l'événement festif organisé par le club organisateur.

Pour la saison 2021-2022 le club de BELLEFONTAINE (capitaine : Georges SALMON) est chargé de l'organisation du Tournoi des capitaines qui aura lieu le 2 avril 2022.

Pour cette année, **le prix du repas du tournoi final a été fixé à 30 euros maximum** pour un repas prévu après la compétition, dont le départ sera assuré en *shot gun* pour une formule en *Greensome* calculé en *stableford* ou autre formule à définir par l'organisateur de la finale.

LIEUX ET HEURES DES RENCONTRES :

Les rencontres ont lieu le SAMEDI matin si possible à 9h00 et le rendez-vous est au Club-house du club, impérativement à 8h30 pour tout le monde. La confirmation du déplacement et la composition de l'équipe du club qui se déplace doit être faite **au plus tard** le jeudi soir de la rencontre avec les capitaines concernés et ils établiront la feuille des matchs, au plus tôt le Jeudi soir et au plus tard la veille avec le nom, prénom et le numéro de licence impératif et le double de leur équipe sera envoyé par mail. **L'équipe qui reçoit doit envoyer sa feuille en premier.**

PARTIES NON JOUEES OU INTERROMPUES :

Chaque équipier doit être présent à l'heure et au lieu fixé pour le rendez-vous. Si une équipe est dans l'impossibilité de jouer une rencontre, son capitaine doit aviser son adversaire de cette impossibilité le LUNDI SOIR AU PLUS TARD.

Dans ce cas une nouvelle date sera recherchée et décidée par les deux capitaines concernés. Le coordonnateur en sera informé. Le non-respect de ce délai, en cas d'impossibilité le match sera gagné par forfait (voir le point *Résultat des rencontres*)

En cas de force majeure (neige, forte pluie, gel...) et seulement après avoir épuisé toutes les possibilités pour réorganiser le match sur les créneaux disponibles c'est-à-dire l'un des samedis, un dimanche ou en semaine, dans ce cas et seulement dans ce cas les points seront partagés.

En cas d'interruption de jeu, les Capitaines décideront de la suite qui s'impose, ils pourront décider par exemple de jouer la compétition sur 9 trous ou de décompter les résultats au moment de l'interruption.

ATTENTION : Les joueurs devront se plier aux décisions des autorités locales. Le Capitaine doit prévenir le club visiteur de l'état du terrain et des conditions particulières, notamment l'impossibilité d'utiliser les chariots électriques ou manuels. Les joueurs munis d'un certificat médical pourront obtenir éventuellement une dérogation.

COMPOSITION des EQUIPES

Chaque Club se présentera à chaque rencontre avec 12 joueurs formant 6 équipes de deux personnes composées indifféremment unisexes ou mixtes et éventuellement d'une ou deux équipes supplémentaires qui alors participera (ont), dès lors qu'elle (s) pourra (ont) jouer contre une ou deux équipe (s) adverse (s), au résultat de la rencontre. Dans le souci d'accueillir de nouveaux joueurs et d'assurer la pérennité de cette compétition, l'une de ces équipes pourra ne pas remplir les conditions prévues (classement, nombre de rencontres jouées...). Toutefois le résultat de celle-ci ne pourra pas être pris en compte. Il appartient aux capitaines des deux équipes concernées de se mettre d'accord. Pour tenir compte des difficultés de composer les équipes à certaines périodes de l'année, et s'il a épuisé toutes les possibilités d'avoir une équipe complète, il est instauré le principe d'un joker : **chaque capitaine disposera de la possibilité de faire jouer son équipe deux fois avec 5 paires sans que cela ne soit imputé dans le résultat final.** Il pourra faire part de sa décision jusqu'au début du match.

Sous le contrôle du Capitaine d'équipe et sous la responsabilité de l'A.S. du club chaque joueur devra être membre de son club et de l'AS qu'il représente et dont il porte les couleurs, il devra être licencié

à la FFG. La licence devra être à jour pendant toute la durée de la compétition et avoir remis à l'AS de son club un certificat médical d'aptitude à la pratique du golf.

Les Capitaines doivent informer de toutes modifications et certifier que leurs joueurs sont membres du club qu'il représente et de l'association sportive.

Tout compétiteur doit avoir, **à la date de son premier match dans le challenge**, un index compris entre 16 et 34. Toutefois, le nombre de joueurs d'une même équipe dont l'index est compris entre 16 et 17 doit être limité à 2). Pour le joueur dont l'index serait supérieur à 34, il sera automatiquement intégré à 34.

Les handicaps retenus seront ceux du jour de la rencontre.

Les joueurs devront OBLIGATOIREMENT avoir participé pendant la saison précédant le challenge et jusqu'à leur premier match à au moins 2 compétitions de classement. Ils devront être licenciés, membres de l'association sportive et du club qu'ils représentent et être en possession du certificat médical d'aptitude à la pratique du golf. Les capitaines devront être en possession de l'historique de chacun des joueurs repris dans la liste transmise en début de compétition.

FORMULE de JEU et CONDITIONS

Les rencontres se jouent en *Greensome*. Les marques de départ sont les jaunes pour les hommes et les rouges pour les dames (conditions hivernales). L'ordre des équipes sera par ordre d'index décroissant au total des deux joueurs les meilleurs index en tête.

Les deux partenaires jouent chacun une balle, ils choisissent la meilleure et la joue alternativement jusqu'au trou. Les Capitaines auront la charge d'expliquer cette formule de jeu à leurs joueurs avant les rencontres

Chaque partie se joue en match-play en NET les coups rendus seront calculés conformément à la règle suivante :

Le handicap de la paire = 60% du meilleur index + 40% de l'index le moins bon. La différence d'index déterminera le nombre de coups rendus arrondis au plus proche entier une décimale de 5 sera arrondi au nombre de coups supérieurs.

Le résultat du match est calculé comme suit : un point par paire gagnante, un demi-point par paire ayant fait match nul, 0 pt par paires perdantes.

LITIGE EN COURS DE PARTIE

Les capitaines distribueront les principales règles concernant le match-play à leurs joueurs.

Si au cours d'une partie, un litige survient entre les joueurs (point de règle par exemple), tout doit être fait pour résoudre ce problème au sein de cette partie.

En cas de doute ou de divergence d'interprétation sur un point du règlement, les joueurs devront « émettre des réserves » d'un commun accord continuer le jeu en mettant en suspend le résultat du trou concerné, ils devront en discuter en fin de partie avec les 2 capitaines et eux seuls.

Dans le cas où le litige ne trouverait pas de solutions :

Le comité de l'épreuve composé des 7 capitaines des équipes 3 se réunira en réunion extraordinaire à l'initiative du coordonnateur. Le litige sera alors exposé, les arguments avancés et défendus, un vote des membres définira la marche à suivre, les capitaines s'engagent à respecter en tous points la décision du comité.

CONDITIONS OBLIGATOIRES IMPOSÉES AUX JOUEURS

Chaque participant s'engage à respecter le présent règlement et se plier aux décisions prises par le comité de l'épreuve.

Il s'engage également à partager le repas d'après match - condition obligatoire - pour bénéficier de la gratuité du parcours.

Sans ce repas le club qui reçoit demandera le montant du repas en contrepartie financière pour l'utilisation du parcours aux joueurs en déplacement ne partageant pas le repas.

Un montant maximal (sauf si modification de la TVA) fixé à 28 euros qui comprendra le repas (entrée / plat / dessert, le vin, les eaux minérales plate et gazeuse, le café et le service compris).

Le règlement du montant du repas sera demandé avant le départ.

NOTATION DE SATISFACTION concernant les repas

UNE COUPE DES RESTAURANTS est mise en place. Les équipes visiteuses noteront de 0 à 10 le restaurant. 3 critères seront pris en compte : accueil du restaurant, qualité du repas, qualité du service. L'objectif de ce challenge étant de motiver nos « chefs » respectifs et d'améliorer les prestations culinaires, les joueurs s'engagent à évaluer le restaurant de la manière la plus juste sans chercher à le minorer pour favoriser le restaurant de son propre club.

Les notes seront communiquées au coordonnateur et au capitaine qui reçoit à l'issue des rencontres par le capitaine en déplacement.

Elles seront reportées sur un tableau afin de définir à la fin du challenge le meilleur restaurant. Lors de la finale le trophée sera remis au restaurant cumulant le plus grand nombre de points pour la saison concernée. Cette compétition ne porte que pour la partie challenge.

GREENS D'HIVER

Si la compétition se joue sur greens d'hivers, le trou est donné à une distance d'un putter (de taille normale) moins le grip, avec un coup de plus, sauf pour un trou élargi « spécial hiver ».

Si les conditions atmosphériques ne permettent pas de jouer le jour prévu, le match serait différé avec l'accord des deux capitaines.

Un match peut être retardé suivant les impératifs et instruction du *Green Keeper* ou en cas de brouillard. Les deux capitaines décident alors de la marche à suivre.

Pour un refus de jouer une rencontre en cas de pluie par exemple, l'équipe serait disqualifiée et aurait perdu la rencontre par forfait. Ce point est à rappeler aux joueurs. En cas de litige, le coordonnateur en sera informé. Après avoir recherché et proposé une éventuelle solution, Il pourra décider de convoquer le comité de capitaines qui délibèrera sur ce litige.

En période hivernale, les règles locales temporaires du club qui reçoit devront être appliquées

PHASE dite du Challenge de l'amitié

RESULTATS DES RENCONTRES

Sur les 6 matchs de double, ou 7 ou 8 suivant le cas:

Victoire à l'extérieur :	5 pts
Victoire à domicile :	4 pts
Match nul à l'extérieur :	3 pts
Match nul à domicile :	2 pts
Défaite :	1 pt
Défaite par forfait :	0 pt

La coordination et la diffusion des résultats est assurée par Jérôme DAMBLANT.

Celui-ci est chargé de centraliser d'établir le tableau récapitulatif et de diffuser les résultats.

C'est donc à lui que le Capitaine du Club où se joue la rencontre devra adresser les résultats par courriel et diffusé à l'ensemble des capitaines le samedi de la rencontre.

Le challenge comprend des rencontres « Aller / Retour ».

EX-EAQUO

A l'issue du challenge, s'il y a des *ex-æquo*, ils seront départagés suivant les règles ci-dessous, dans l'ordre suivant:

- 1) le nombre de rencontres gagnées pendant le Challenge
- 2) le résultat de la double confrontation
- 3) le nombre de rencontres gagnées à l'extérieur
- 4) le *point-average* (calcul de la moyenne des points marqués lors d'un match en tenant compte du nombre de paires ayant joué les matchs).
- 5) un tirage au sort

PHASE 2 dite du TOURNOI DES CAPITAINES

Elle sera organisée pour clôturer le CHALLENGE DE L'AMITIE EQUIPE 3. Cette fête et rencontre conviviale se déroulera à tour de rôle dans l'un des clubs participants.

Une participation financière de 400 euros sera demandée à chaque club - au début du mois de janvier contre présentation d'une pièce comptable fournie par l'AS du club organisateur pour couvrir les frais d'organisation (Trophée, Lots...).

IMPORTANT: La totalité des participations financières des clubs devra être dépensée à l'organisation et à la dotation du tournoi. L'attention des Capitaines est attirée sur le fait qu'ils pourraient être amenés à rendre des comptes aux autres clubs sur l'utilisation des fonds ainsi recueillis.

Tous les Clubs participeront à ce tournoi. Ils enverront chacun entre 12 joueurs et 16 joueurs, soit 6 à 8 paires. Compte tenu de spécificités qui seront indiquées par la club qui recevra ce tournoi, un point sera fait fin janvier par le comité des capitaines pour en fixer définitivement. La formule de jeu retenue ce jour-là un *Greensome* décompté en *Stableford* (avec l'index de la F.F.G « ELKA » le jour de la Finale) et calculé en fonction du *slope* du golf où se déroule le tournoi.

Pour ce tournoi, un classement par équipe se fera par le cumul des points stableford des QUATRE MEILLEURES CARTES des équipes participantes. En cas d'égalité, on prendra la 5^e carte pour départager et ainsi de suite. S'il y a égalité au bout de ce processus, on désignera le vainqueur par le classement individuel de la meilleure paire. Un challenge par équipe de putting sera organisé. Les joueurs indiqueront sur leur carte de score le nombre de putts pour chaque trou ; ceux-ci seront cumulés. Le classement se fera par le cumul des points des QUATRE MEILLEURS SCORES de putting. En cas d'égalité, on prendra la 5^e carte pour départager et ainsi de suite. S'il y a égalité au bout de ce processus, on désignera le vainqueur par le classement individuel de la meilleure paire à ce challenge de putting.

Lors de ce tournoi seront obligatoirement remis les prix des différentes phases :

- un cadeau de bienvenue pour chaque participant à la finale ;
- un souvenir aux capitaines et vice-capitaines des équipes participant au Challenge ;
- un trophée du challenge, avec nom et saison gravés sur la plaque, pour le Club Vainqueur (trophée remis en jeu) ;
- un trophée du challenge de putting, avec nom et saison gravés sur la plaque, pour le Club Vainqueur (trophée remis en jeu) ;
- un trophée pour l'équipe vainqueur du tournoi des capitaines ;
- un trophée pour la coupe des restaurants

Les autres prix seront déterminés par le club organisateur de la finale en fonction du budget prévu. (Exemples : trophée souvenirs du challenge de l'année pouvant être conservé par les clubs, récompense pour les paires classées -en net- lors du tournoi, etc...)

Les lauréats seront désignés par le Comité sous sa responsabilité. Les résultats seront validés lors de la réunion d'avant finale organisée au plus tard le jeudi précédant celle-ci dont le lieu sera déterminé par le capitaine de l'équipe organisatrice et le coordonnateur du challenge.

CONSERVATION DU REGLEMENT

Un exemplaire de ce règlement est remis à chaque AS de chacun des clubs participants au Challenge et un double à la direction de chacun des clubs. Le Comité se réserve le droit d'apporter au présent règlement toute modification qu'il jugera utile, mais pour cela, il doit se réunir et en débattre.