

COUPE DES HAUTS DE FRANCE MESSIEURS 2026/2027

CAHIER DES CHARGES ET REGLEMENT ADMINISTRATIF

1. CONDITIONS DE PARTICIPATION

1.1 INVITATION

La Coupe des Hauts de France est réservée aux clubs des Hauts de France ayant acquitté leurs droits d'inscription auprès de la Ligue des Hauts de France, organisatrice de l'Epreuve.

Chaque Club **peut engager** une équipe et une seule.

2. ENGAGEMENT DES EQUIPES

L'engagement pour l'Epreuve entraîne une adhésion sans réserve des équipes et des Clubs au présent règlement. L'engagement d'une équipe **SE FAIT PAR EXTRANET** et le droit d'inscription doit être envoyé au secrétariat de la Ligue des Hauts de France avant le **16 Octobre 2026 inclus**.

Le droit d'inscription est de 150 euros par équipe.

3. RESPONSABILITE DES CLUBS

3.1 MISE A DISPOSITION DES TERRAINS POUR LES RENCONTRES.

Les rencontres ne se déroulant pas en terrain neutre, le fait pour un Club d'engager une équipe comporte l'obligation de mettre son terrain à disposition pour accueillir une ou plusieurs rencontres dans les conditions prévues au paragraphe concerné.

3.2 JOURNEES D'ENTRAINEMENT

Il n'y a pas de journée d'entraînement, toutefois les clubs sont libres de se concerter pour des échanges de journées d'entraînement.

3.3 ORGANISATION DE LA RENCONTRE

Il est de la responsabilité du club qui reçoit d'assurer l'organisation de la rencontre dans les conditions de confort minimum avec les recommandations suivantes :

- Ouverture au moins 1 heure avant le 1^{er} départ : secrétariat, practice, vestiaires, bar.
- Starter, règles locales, cartes du parcours
- Membre de la Commission Sportive ou responsable du club présent durant toute la rencontre pour s'assurer de son bon déroulement.

3.4. DEROULEMENT DE LA RENCONTRE

Les capitaines d'équipe veilleront ENSEMBLE au déroulement de l'épreuve dans des conditions conformes à un esprit de fair-play et de convivialité en veillant à éviter ou faire cesser, si c'est le cas, toute pratique non conforme aux Règles de Golf (l'usage de voiturettes pour les capitaines non joueurs, quant à elles, peuvent être envisagées avec l'accord de la Direction du Club qui reçoit et celle des deux capitaines) ou tout comportement indésirable (**Port d'écouteurs sur les oreilles, casquettes à l'envers sur le parcours, port de casquette dans les locaux etc...**) et ce par toute personne concernée par la rencontre.

Une demi-heure avant le premier départ, les représentants du Club d'accueil s'assureront que les Capitaines ont bien remis la feuille de composition de l'Equipe et 15 minutes avant l'heure du premier simple, la liste et l'ordre de jeu des simples et des foursomes.

A la fin de la rencontre, le club qui reçoit veillera à ce **que la feuille de match ait été complétée clairement et signée**. Pour cela, les feuilles de match et de composition des équipes devront **être transmises le soir même ou au plus tard le lundi suivant la rencontre 18h à la Ligue** par mail golfhautsdefrance@gmail.com.

4. TABLEAUX DES RENCONTRES

Principes

Les tableaux et les terrains des rencontres en match-play seront constitués selon le principe suivant :

- Les clubs des Hauts de France sont répartis en 4 poules.
- Chaque poule sera composée de 9 clubs maximum qui seront inscrits par ordre chronologique de réception de leur Engagement (paragraphe 2).

5. CALENDRIER

Pour le calendrier des rencontres : voir les dates retenues en fonction du nombre de clubs inscrits.

6. RESPONSABILITE DES CAPITAINES

A la date de la rencontre, un joueur doit avoir une licence de type 01 à jour, être membre de l'AS et abonné au club qu'il représente et **doit pouvoir justifier d'un certificat médical d'aptitude valide. Le capitaine veillera à s'assurer que tous les joueurs le possèdent ainsi que leur bon index sous peine de voir l'équipe disqualifiée (perte de la ou des rencontre(s) concernée(s)) quel que soit le moment de l'épreuve où ce manquement est découvert.**

7. ORGANISATION DES RENCONTRES

7.1 MARQUES DE DEPART

Les départs se feront des marques Blanches dont les emplacements sont à la discrétion du club qui reçoit.

7.2 FORMULE DE JEU

Les équipes se rencontrent en Match Play Scratch suivant la formule de **CINQ simples et DEUX foursomes.**

La somme des index des neuf joueurs qui joueront doit être égale ou > à **84,4**.

L'index pris en compte pour chaque joueur est **celui du jour de la rencontre**.

L'index maximum admis est de 18,4.

Tout index supérieur à 18,4 est compté pour 18,4. Cette assimilation n'est possible que pour **deux joueurs** par équipe et sera prise en compte, sans réserve, dans tous les points du Règlement.

7.3 HEURES DES RENCONTRES

Le premier départ **conseillé** est fixé à 09h00 (les capitaines ont la possibilité de fixer l'horaire qui convient le mieux pour tenir compte des temps de déplacements, tout en ayant l'accord de la structure d'accueil)

7.4 ORDRE DE JEU

L'équipe visiteuse aura l'honneur au départ du trou un en suivant l'ordre de la feuille de match.

Les départs en shotgun sont interdits ainsi que plusieurs matchs sur le même départ.

7.5 ORDRE DES JOUEURS

Pour l'ordre de jeu, le capitaine prendra en considération l'index arrondi des joueurs (exemple : un index de 11,4 sera arrondi à 11 et un index de 11,5 arrondi à 12)

- a) Pour les simples, les capitaines devront faire jouer les joueurs dans l'ordre croissant des **index arrondis**.
- b) Les foursomes se joueront dans l'ordre croissant de la somme des index arrondis.

En cas d'égalité d'index arrondi ou de la somme d'index arrondis, le Capitaine a le choix du joueur ou de l'équipe.

7.6 ATTRIBUTION DES POINTS

Une victoire en simple attribuera 1 point et en foursome 2 points.

C'est le nombre de points acquis qui définit l'équipe gagnante de la rencontre.

C'est le nombre de victoires d'équipe qui définit le classement de chaque poule.

7.7 FORFAITS

Lorsqu'un foursome est forfait ou lorsqu'un des équipiers est absent, ou, en simple, lorsqu'un équipier est forfait ou absent, le match est perdu (double : 2 pts et 1 up – simple : 1 pt et 1 up). Lorsque les joueurs devant s'affronter en match-play sont forfaits, le point du match est partagé (0.5/0.5) Il en va de même si dans un match de foursome, il y a un forfait dans une équipe et deux dans l'équipe adverse. Lorsqu'une équipe entière est forfait, son adversaire gagne la rencontre par 9 à 0 et 7 up.

7.8 DEPARTAGE

Un match ne peut être partagé : si les joueurs sont à égalité au 18^{ème} trou, ils partent en play-off jusqu'à désignation d'un vainqueur, même si le résultat de la rencontre est acquis.

En cas de partage de la rencontre par suite de forfait(s), les joueurs N°1 en simple de chaque équipe devront jouer immédiatement autant de trous que nécessaire pour que l'un d'eux gagne un trou et détermine ainsi l'équipe victorieuse.

7.9 RESPECT DU CALENDRIER

Le calendrier des rencontres sera mis en ligne sur le site de la Ligue avant les inscriptions : **il prévoit que les rencontres se jouent le samedi**. Pour chacun des tours, le calendrier est indicatif du week-end au lendemain duquel le résultat de la rencontre doit parvenir à la Ligue. Dans un souci de convivialité, une rencontre peut se dérouler d'un commun accord entre les capitaines avant la date limite et ce, un dimanche ou un samedi. **Le fait qu'un parcours soit impraticable ou que les déplacements des équipes soient désignés dangereux pour les personnes (alertes rouges ou oranges) conformément au Vademecum 2026, constitue la seule raison admise de report d'une rencontre** et devra faire l'objet d'une information immédiate auprès de la Ligue. **Pour info, la rencontre peut se jouer sur green d'hiver.**

Il conviendra dès lors au club qui reçoit de proposer la première date disponible pour son terrain. Aucune convenance personnelle des équipes ou des capitaines (absence de joueurs, vacances...) ne peut faire l'objet d'un report de rencontre.

En cas de report pour intempéries, si une rencontre n'a pas pu se dérouler avant la date limite, les deux équipes auront perdu la rencontre sauf :

S'il est avéré que l'équipe qui recevait ait proposé une autre date et que l'équipe qui se déplaçait l'ait refusée, dans ce cas, c'est cette dernière qui aura perdu la rencontre.

S'il est avéré que l'équipe qui se déplaçait ait proposé de jouer sur son parcours et que l'équipe qui recevait ait refusé, dans ce cas c'est cette dernière qui aura perdu la rencontre.

8. QUALIFICATION POUR LES DEMI-FINALE ET FINALE

8.1 QUALIFICATION POUR LES DEMI-FINALES

Les clubs ayant gagné le plus de rencontres de chaque poule seront qualifiés pour les demi-finales.

Les rencontres se dérouleront selon la même organisation que celles qui régissent celles des poules.

Concernant le terrain, la Ligue procédera à un tirage au sort après les poules : parmi les 4 demi-finalistes, 2 clubs seront désignés pour recevoir les demi-finales : un club « Nord » et un club « Sud ». Les 2 clubs des poules NORD iront jouer dans le SUD et vice-versa afin que les demi-finales se jouent en terrain neutre.

8.2 DEPARTAGE

Au terme des rencontres de poule, il se peut que deux clubs ou plus se trouvent à égalité.

En cas d'égalité entre clubs, c'est le club ayant cumulé le plus de points dans l'ensemble des rencontres qui devance les autres. Si l'égalité subsiste, le départage se fera au nombre de matchs gagnés puis au nombre de up en derniers recours.

8.3 QUALIFICATION POUR LA FINALE

Les deux clubs ayant gagné les demi-finales seront qualifiés pour la finale sur terrain désigné par la Ligue.

Les rencontres se dérouleront selon la même organisation que celle qui régit les rencontres de poule.

9. REGLES LOCALES OU PARTICULIERES

En tout état de cause, ce sont les dernières Règles de Golf qui s'appliquent pour l'ensemble de la compétition. Il est simplement rappelé ou précisé les points suivants :

9.1 REGLEMENTS

Les règlements des compétitions et les règles locales fédérales permanentes s'appliquent.

9.2 CONSEILS

Application de la Règle 24. Seul le Capitaine est autorisé à donner des conseils, ou la personne désignée par lui sur la feuille de match

9.3 RETARD AU DEPART

Application de la Règle 5.3.

Il est cependant demandé aux Capitaines de faire preuve de courtoisie et de discernement pour favoriser **d'un commun accord**, en fonction des circonstances, le déroulement d'un match plutôt que d'appliquer une pénalité de perte du match.

9.4 BALLE ENFONCEE DANS SON PITCH

Application de la Règle 16.3.

9.5 PLACEMENT DE LA BALLE

Dans les cas extrêmes, le placement général (fairway et rough) peut être autorisé mais se fera qu'à une longueur maximum d'une carte de score.

La règle dite de l'évidence ne sera tolérée que sur des Fairway très boueux.

9.6 POINTS NON COUVERTS

Le règlement général des épreuves fédérales amateurs sera applicable pour tous les points non couverts par ce présent règlement.

10. RECLAMATIONS ET SANCTIONS

La procédure de réclamation se doit de rester exceptionnelle afin de préserver la courtoisie qui doit présider au déroulement des rencontres. **Il est de la responsabilité des Capitaines de porter une attention très vive à la conformité de la composition de leur équipe et de leurs fourssomes** et de veiller, en concertation avec le Capitaine adverse et les représentants du Club d'accueil, au déroulement de la rencontre dans la meilleure ambiance.

10.1 Réclamations

Toute réclamation portant sur un point du Règlement de l'Epreuve devra être présentée au Comité de l'Epreuve par écrit sous la signature obligatoire du Capitaine et adressée à la Commission Sportive de la Ligue sous huitaine. Malgré la présentation d'une réclamation au cours du déroulement d'une rencontre, celle-ci se déroulera normalement jusqu'à la fin.

10.2 Traitement d'une réclamation

Le Comité de l'Epreuve, saisi d'une réclamation, se prononcera dans les meilleurs délais.

Le Comité pourra prononcer les sanctions qui lui sembleront être en concordance avec le règlement de l'Epreuve et qui pourront être, sans que cette liste soit exhaustive, la suspension d'un ou plusieurs joueurs et la non invitation de l'équipe pour une édition ultérieure.

Toute réclamation intervenant après la signature de la feuille de match des 2 capitaines ne sera pas prise en compte. Sauf en cas d'erreur ou d'oubli sur la composition d'une équipe comme évoqué en point 6.

11. PRIX

L'équipe gagnante et l'équipe finaliste seront récompensées par la Ligue des Hauts de France.

Le Club vainqueur se verra confier la garde de la Coupe des Hauts de France aussi longtemps qu'elle ne sera pas remise en compétition. **Il assurera la gravure de son nom sur la Coupe.**

12. ARBITRAGE

Seuls les arbitres de l'Epreuve ou un arbitre F.F.G. mandaté par le Comité, s'ils sont présents sur le terrain, sont habilités à intervenir sur des cas d'application des Règles de Golf.

En l'absence d'arbitres sur le terrain, pour tout litige portant sur les Règles ou l'application du Règlement de l'épreuve, et si cela s'avère nécessaire, il peut être fait appel à l'un des arbitres membres du Comité de l'Epreuve.

Dans le cadre des match-plays, les joueurs doivent continuer le jeu et poser éventuellement une réclamation, en bonne et due forme et en temps utile selon la Règle 2-5, qui sera prise en compte dans les plus brefs délais par le Comité de l'Epreuve.

13. COMITE DE L'EPREUVE

Le Comité de la Coupe des Hauts de France est composé de :

Jean-Louis LIGNIER, Président de la Ligue de Hauts de France, port. : 06 78 94 96 01

Thierry MOULIN, Président de la Commission Sportive de la Ligue, port. : 06 85 80 32 87

Jean Luc LAGAE, Responsable de la coupe des HDF messieurs, port. : 07 82 85 00 64

Ce règlement a été rédigé par la Ligue des Hauts de France qui en conserve la présente rédaction, faisant seule foi en cas de contestation.