

REGLEMENT DES MATCH PLAY D'HUMIERES

I.CONDITIONS DE PARTICIPATION

Être membre du golf du château d'Humières et licencié à la FFG avec certificat médical fourni au club à la date

De clôture des inscriptions du 15 mars.

Toute inscription vaudra l'acceptation du présent règlement.

II.ENGAGEMENT

1-Droits d'engagement

Les participants doivent s'inscrire à l'accueil du golf (en communiquant : NOM, Prénom, index, téléphone, mail et s'ils ne sont disponibles que le week-end).

Il sera demandé à chaque inscription 10€ (15 € pour les membres non A.S.).

Paiement par chèque uniquement, à l'ordre de l'Association Sportive du Golf du Château d'Humières à donner à l'accueil du golf lors de l'inscription.

Aucune inscription ne sera acceptée, en cas d'absence de paiement des frais d'inscription, ou après la date de clôture fixée au 15 mars 2026

2-Forfait

Tout forfait doit être notifié au comité de l'épreuve au minimum la veille de chaque tour de qualification. Dans le cas où le joueur n'aura pas notifié son forfait, il sera éliminé de la compétition.

Lorsqu'un joueur gagne un match par forfait, le nombre de UPs attribué sera la moyenne des UPs de ses autres matchs gagnés de la poule.

Le décompte se fera au classement final de la poule.

III. FORMULE DE JEU

3.1 Les « match play » sont mixtes et se joueront d'abord par poules de 4 joueurs. Chaque poule étant constituée de joueurs d'index différents en évitant. Chacun pourra donc jouer 3 matches : 2 points par match gagné, 1 point par match perdu et 0 point en cas de forfait notifié. Toutes les rencontres de poules pourront commencer dès communication des poules, et devront être terminées pour le 15 juin. Selon le nombre d'inscrit, les 2 premiers joueurs de chaque poule seront qualifiés (ou les 1ers et les x meilleurs deuxièmes) pour le tableau final qui sera joué en élimination directe à chaque tour. Il sera défini pour chaque tour des dates limites à respecter (cf exemple de planning ci-après, qui sera mis à jour pour le début des matchs). Libre aux joueurs de fixer l'heure du match. En cas de désaccord, vous devez notifier auprès du comité de l'épreuve le problème sur lequel porte le désaccord avant la date butoir. Si l'un des joueurs oublie de notifier le désaccord, il sera déclaré forfait pour le tour suivant.

3.2 Les rencontres seront disputées avec coups rendus suivant les index du jour de chaque match (voir ci-dessous le calcul des coups rendus).

En 1^{ère} série, les messieurs partent des boules blanches et les dames des boules bleues.

En 2^{ème} série, les messieurs partent des boules jaunes et les dames des boules rouges. Aucun match ne peut être partagé : les concurrents continuent à jouer après le 18^{ème} trou en play off (sans coup rendu), en refaisant le trou 1, ...jusqu'au trou 18, jusqu'à ce que l'un d'eux gagne le trou.

Circonstances exceptionnelles

Dans le cas où la rencontre serait annulée par les intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, définir une autre date pour la rencontre.

IV. Prise en compte des index et calcul des coups rendus

Les index au 31 mars serviront à faire les poules et les séries. Ensuite, ce seront les index du jour de chaque match qui seront utilisés (vous pourrez les demander à l'accueil du golf pour chaque joueur, afin de définir le nombre de coup rendu). Une fois les séries faites, il n'y aura aucun changement de série.

Ex1. Si un joueur est 14 d'index le 15 mars, il sera en 1^{ère} série et y restera toute la durée des matchs Play 2026, même s'il remonte au-dessus de 14.5, et continuera de partir des boules blanches.

Ex2. Si une joueuse est 18 d'index le 15 mars, elle sera en 2ème série et y restera toute la durée des matchs Play 2026, même si elle descend en dessous de 16.5, et continuera de partir des boules rouges.

Les coups rendus se calculent sur les 2/3 de la différence des index au jour du match, des deux joueurs :

1- Faire la différence entre les deux index.

2- Multiplier cette différence par 2, la diviser par 3 et arrondir au chiffre entier le plus proche.

Exemple : index 32.5 et index 16.7 ; différence 15.8 ; $15.8 \times 2 = 31.6$; $31.6 / 3 = 10.5$ arrondis à 11 coups rendus.

Autres exemples d'arrondis : 10.3 donne 10 coups rendus ; 8.5 donne 9 coups rendus ; 6.8 donne 7 coups rendus...etc.

Le nombre de coups rendus entre les deux joueurs est limité à 12.

Il faut les marquer sur votre carte de score, avant la rencontre.

Prendre la ligne des handicaps de trous, et marquer vos coups rendus en commençant par le trou d'handicap 1. Cette ligne est marquée dans la rubrique « COUPS RECUS » sur nos cartes de score.

Pour les 12 coups rendus (au maximum), il faudra cocher les trous par ordre de difficulté : n° : 12, 2, 18, 7, 13, 15, 5, 16, 11, 9, 3 et 14.

V. COMMUNICATION DES RESULTATS

Après chaque rencontre, le joueur vainqueur envoie le résultat à l'adresse Daniel.Gnat2@sfr.fr, et mathilde.nicolas2@gmail.com, en indiquant le nombre de « up » (important pour le départage en cas d'égalité en points dans une poule), et inscrit le résultat sur le tableau de suivi des matchs Play, dans le sas menant aux vestiaires.

Le nombre de « up » est indiqué selon l'exemple suivant : si un joueur a **3 trous gagnés de plus que son adversaire au trou N°16**, il ne peut plus être rejoint car il ne reste que 2 trous et gagne la rencontre **3/2** (ce qui n'empêche pas les 2 joueurs de terminer la partie pour le plaisir ...).

VI. Remise des prix :

VII. La remise des prix se fera lors de la coupe du beaujolais et du personnel le dimanche.

VIII. Comité de l'épreuve : Daniel Gnat: Daniel.Gnat2@sfr.fr