



## 5.1-2-2-1

**REGLEMENT GENERAL SPECIFIQUE 2009 des EPREUVES FEDERALES INTERCLUBS  
par EQUIPES**

Ce règlement est complété par le règlement général des épreuves fédérales et par le règlement particulier de chaque épreuve fédérale par équipes.

Les conditions des règlements particuliers prévalent sur celles du règlement général et du règlement général spécifique.

Les textes modifiés ou nouveaux sont identifiables car surlignés ainsi

## Sommaire

**I - CONDITIONS de PARTICIPATION**

- I-1/ pour les clubs
- I-2/ pour les équipiers
  - 2-1/ équipiers
  - 2-2/ index pris en compte
  - 2-3/ capitaine et personne autorisée à donner des conseils

**II – ENGAGEMENTS**

- II-1/ inscriptions et droits d'engagement
- II-2/ forfaits
- II-3/ ordre des départs et entraînements
- II-4/ réunion des capitaines

**III - NON-PARTICIPATION  
et INFRACTIONS**

- III-1/ non-participation
- III-2/ Infractions - disqualification d'une équipe

**IV - FORME de JEU****PHASE FINALE MATCH PLAY**

- IV-1/ phase de qualification
- IV-2/ phase finale
  - 2-1 tableau
  - 2-2 forme de jeu
  - 2-3 ordre de jeu
  - 2-4 MATCH PLAY : Fiche d'ordre de jeu
  - 2-5 équipiers absents
  - 2-6 égalité
- IV-3/ intempéries
- IV-4/ évolution en division

**V - FORME de JEU****STROKE PLAY INTEGRAL**

- V-1/ éligibilité
- V-2/ infractions aux règlements
- V-3/ égalité
- V-4/ intempéries

## I - CONDITIONS de PARTICIPATION

### I-1/ POUR LES CLUBS

Seuls peuvent participer à ces épreuves (le jumelage de clubs n'est pas autorisé) :

- les associations sportives affiliées avec terrain répondant aux critères d'étalonnage ;
- les associations sportives des golfs compacts ayant reçu une dérogation pour la délivrance des index ;
- les associations sportives des golfs Pitch & Putt ;
- les associations sportives des pratiques uniquement pour les épreuves réservées aux moins de 17 ans ;
- les associations d'entreprise affiliées ;

qui doivent être à jour de leur redevance fédérale.

Tout club accédant à une division supérieure s'engage à recevoir sur son terrain une division l'année suivante.

Si, pour des raisons exceptionnelles qui seront appréciées par la Commission Sportive Nationale, un club ne pouvait remplir cette obligation, il devra s'engager à organiser une autre épreuve fédérale ou une épreuve de Ligue.

### I-2/ POUR LES EQUIPIERS

#### I-2-1/ LES EQUIPIERS DOIVENT :

a) Etre membres et licenciés de l'association sportive qu'ils représentent.

Dans le cadre d'une création de licence ou d'un transfert de club de licence, celui-ci aura dû intervenir avant le 1<sup>er</sup> avril de l'année de l'épreuve.

Pour 2009, seuls deux joueurs n'étant pas licenciés dans le club au **31 décembre 2008** seront autorisés sur chaque fiche de composition d'équipe.

Pour 2010, seuls deux joueurs n'étant pas licenciés dans le club au **31 mars 2009** seront autorisés sur chaque fiche de composition d'équipe.

Exception : Pour les épreuves du golf d'entreprise les équipiers doivent :

- être membres de l'association d'entreprise qu'ils ou elles représentent et être salariés titulaires\* de la société ou établissement dont dépend l'association d'entreprise au 1<sup>er</sup> jour de l'épreuve ;
- être licenciés dans un club ou dans l'A.S. d'entreprise qu'ils représentent. Dans le cadre d'une création de licence ou d'un transfert d'Association d'entreprise, celui-ci aura dû intervenir avant le 1<sup>er</sup> avril de l'année de l'épreuve.

Les joueurs d'entreprise licenciés dans un club qui n'est pas une A.S. d'entreprise (liens 1 et 2 dits « assimilés ») devront être rattachés comme membres de l'association d'entreprise qu'ils représentent (voir procédure par l'extranet).

Les licenciés "Indépendants" ne seront en aucun cas autorisés à jouer ces épreuves.

\*Règle générale : le salarié titulaire membre des équipes doit exercer son activité professionnelle au moins 800 heures par an (équivalent à un mi-temps) dans le cadre d'un contrat de travail dont la durée est supérieure ou égale à 18 mois. Seule la Commission du Golf d'Entreprise de la FFGolf pourra accorder une dérogation à cette règle générale.

b) Etre titulaires, à la date limite d'inscription des équipiers :

- de la licence FFGolf de l'année en cours
- du certificat médical de non contre-indication à la pratique du golf, délivré par un médecin de leur choix valable pour la saison en cours, et enregistré auprès du club ou de la Fédération.

c) Répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.

d) Répondre aux conditions précisées dans le Règlement particulier de chaque épreuve.

e) Figurer sur la fiche de composition d'équipe remise lors de la réunion des capitaines.

Divisions messieurs et dames et Championnats des équipes 2 :

Un équipier ne peut jouer que dans une seule équipe au cours de la même année. Le terme « jouer » signifie avoir participé à la qualification ou avoir figuré sur une fiche d'ordre de jeu.

#### I-2-2/ INDEX PRIS EN COMPTE

L'index pris en compte sera celui figurant dans Fléole 1 mois jour pour jour avant le 1<sup>er</sup> jour de l'épreuve. Un joueur licencié FFGolf ayant un index à la fois en France et à l'étranger verra pris en compte son index le plus bas.

#### I-2-3/ CAPITAINE et PERSONNE AUTORISEE A DONNER DES CONSEILS

Le capitaine de l'équipe devra répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur. Deux équipes, ou plus, ne peuvent avoir le même capitaine lors d'une même épreuve.

Chaque équipe est autorisée à désigner une personne qui pourra donner des conseils aux membres de son équipe, dans les conditions prévues par la Note de la Règle de Golf n° 8.

Par défaut, cette personne est le capitaine de l'équipe.

Rappel : Dans ce cas, si le capitaine est un joueur, il ne pourra, pendant qu'il joue, donner des conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Décision 8-2).

Si la personne désignée n'est pas le capitaine, ce dernier ne pourra pas donner de conseils dans les conditions fixées par la note de la Règle de Golf n°8.

Le capitaine et la personne autorisée à donner des conseils devront être désignés nominativement sur la fiche de composition de l'équipe lors de la réunion des capitaines. En cas de force majeure, ces deux personnes pourront être remplacées après accord du Comité de l'épreuve.

Lorsque le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils n'est pas le cadet du joueur, il n'est pas autorisé à aller sur les greens.

Note : Selon la Décision 8-1/26, il est contraire au but et à l'esprit des Règles de golf pour un joueur de changer de cadet pendant un court instant en vue de contourner la Règle 8-1 (conseils). Ainsi, selon l'équité (Règle 1-4), le joueur encourt une pénalité de perte du trou en match play ou deux coups de pénalité en stroke play pour chaque trou où l'infraction s'est produite.

Le fait de changer de cadet juste pour donner un conseil sur un green sera considéré comme un changement contraire au but et à l'esprit des Règles de golf selon les termes de la Décision 8-1/26 et entraînera la pénalité prévue par cette Décision.

Infraction au règlement général des épreuves fédérales :

- 1<sup>ère</sup> infraction : Avertissement
- 2<sup>ème</sup> infraction : Exclusion du terrain
- 3<sup>ème</sup> infraction : Disqualification de l'équipe

## II - ENGAGEMENTS

### II-1/ INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT

L'inscription d'un club et de ses équipiers à une épreuve fédérale interclubs par équipes se fait par l'Extranet. Voir la procédure d'inscription dans le § 5.1-3-4.

S'inscrire à une compétition par équipes vaut acceptation des règlements généraux et particuliers de la dite épreuve.

La date limite d'inscription d'un club est d'un mois avant le premier jour de l'épreuve.

Exception : pour une équipe en Division c'est la date limite d'inscription des équipiers.

La date limite d'inscription des équipiers est de 7 jours pleins avant le premier jour de l'épreuve.

Pour toutes les compétitions par équipes, le nombre maximum d'équipiers sera égal au double du nombre d'équipiers prévus par le règlement pour disputer le ou les tours de stroke play (voir chaque règlement particulier).

Le respect des règles d'éligibilité des équipiers (ex : conditions d'index) à la date limite d'inscription est de la responsabilité du club et de son capitaine.

Les droits d'engagement, débités sur le compte de licence du club, sont de :

- 400 euros pour une épreuve de 5 jours
- 300 euros pour une épreuve de 4 jours
- 250 euros pour une épreuve de 3 jours
- 40 euros pour les épreuves du golf d'entreprise (+ 160 euros versés au club organisateur)

Dans le cas où une compétition serait annulée et non reportée, les droits d'engagement seraient intégralement remboursés.

## II-2/ FORFAITS

Tout forfait devra être notifié à la Commission Sportive Nationale de la FFGolf avant le début de l'épreuve.

Dans le cas d'un forfait notifié par téléphone, il devra être confirmé par écrit dans les 48 heures ou immédiatement par mail avec accusé de réception ([sportif@ffgolf.org](mailto:sportif@ffgolf.org)) ou par fax. Dans le cas contraire, le club sera exclu de cette même épreuve l'année suivante.

Exception : concernant les épreuves par divisions, la C.S.N. pourra prendre toute sanction adaptée.

Le droit d'engagement de tout club déclarant forfait après la date limite d'inscription des équipiers restera acquis à la FFGolf.

## II-3/ ORDRE DES DEPARTS et ENTRAINEMENTS

La FFGolf ne communiquera aucune heure de départ par téléphone. Les heures définitives à prendre en compte seront affichées sur le tableau officiel la veille du jour concerné

Pour les réservations de départs de la journée d'entraînement, les clubs participants devront contacter directement le club organisateur.

## II-4/ REUNION des CAPITAINES

La réunion des capitaines se tiendra à 19 h la veille du 1er tour de l'épreuve, sauf indication contraire. (En particulier pour les qualifications régionales). Lors de cette réunion, la fiche de composition de son équipe lui sera communiquée afin d'être contresignée.

La présence du capitaine ou de son représentant est obligatoire, sous peine de disqualification. Ce représentant peut être un joueur figurant sur la liste de composition d'équipe, la personne autorisée à donner des conseils, ou toute autre personne mandatée par écrit par le capitaine.

## III - NON-PARTICIPATION et INFRACTIONS

### III-1/ NON-PARTICIPATION D'UNE OU DE PLUSIEURS EQUIPES

Pour toutes les épreuves, si pour une raison quelconque le nombre d'équipes participantes est égal ou inférieur au nombre d'équipes à qualifier, le tour de stroke play sera quand même joué pour déterminer la composition du tableau de match play.

Pour le jeu des divisions, toute équipe qui ne peut participer pour une raison quelconque :

- ne sera pas remplacée,
- prendra la dernière place dans le tableau,
- descendra automatiquement de division.

Note : Toute équipe n'ayant pas fait jouer le nombre minimum de joueurs nécessaires pour figurer au classement du tableau de match play sera considérée comme n'ayant pas participé (un joueur en retard au départ mais présent sera considéré comme ayant participé).

### III-2/ INFRACTIONS AUX REGLEMENTS; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE

1. Lors d'une compétition, ou après la proclamation officielle des résultats, si une équipe a fait jouer un équipier :
  - ne répondant pas aux conditions de participation ou,
  - ayant été préalablement sanctionné par un organe disciplinaire fédéral compétent pour violation des règles de golf, de l'étiquette ou des règlements anti-dopage et dont la décision est devenue définitive,
2. Si au cours d'une compétition un joueur est en infraction vis-à-vis des règles de golf, de l'étiquette ou des règlements anti-dopage et que cela entraîne une sanction définitive de la Commission disciplinaire ou de la Commission anti-dopage,

l'équipe sera disqualifiée. Les résultats de l'équipe obtenus lors de cette compétition seront annulés automatiquement avec toutes les conséquences en résultant, y compris le retrait des médailles, titres, points et prix (notifiée à l'équipe et à l'organisateur de la compétition par la Commission Sportive Nationale). En compétition match play, le titre sera remis au Finaliste.

Dans les divisions, l'équipe sera rétrogradée en division inférieure. Dans cette hypothèse, c'est l'équipe la mieux classée de la qualification, perdante de son match en barrage, qui sera rattrapée.

Toute infraction aux règlements généraux et particuliers des épreuves fédérales par équipes qui ne ferait pas l'objet d'une pénalité spécifiquement prévue dans ces règlements entraînera la disqualification de l'équipe. Dans des cas exceptionnels, une pénalité de disqualification d'une équipe pourra, après accord préalable de la Direction Sportive et/ou du Comité des Règles, être annulée, modifiée ou imposée, si le Comité estime qu'une telle mesure est justifiée.

Toute infraction à ces règlements fera l'objet d'un rapport du Comité de l'épreuve à la Commission Sportive Nationale. La C.S.N. prendra toute sanction complémentaire qu'elle jugera opportune et justifiée.

## IV - FORME de JEU des INTERCLUBS AVEC PHASE FINALE en MATCH PLAY

### IV-1/ PHASE DE QUALIFICATION

STROKE PLAY :

6 joueurs dans les divisions amateurs messieurs et dames, les divisions mid-amateurs messieurs, les divisions seniors messieurs, et les divisions des moins de 17 ans.

4 joueuses dans les divisions mid-amateurs dames et seniors dames.

5 joueurs dans les divisions du golf d'entreprise.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe pourront jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

Le total d'une équipe sera égal au total de tous les scores moins la plus mauvaise carte à chaque tour.

En cas d'égalité, les équipes seront départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

Note : dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait), elle sera considérée comme ayant le plus mauvais score par rapport à tous les autres.

De plus, si plus d'un score est non valide, l'équipe prendra la dernière place dans le tableau. Si plusieurs équipes sont concernées, voir départage ci-dessus.

En cas d'égalité parfaite après ces départages (les cartes non rendues dans des cas de disqualification, abandon justifié ou forfait seront considérées comme équivalentes), les capitaines des équipes concernées désigneront un équipier qui partira en play-off trou par trou.

L'entraînement est interdit dès le 1<sup>er</sup> jour de l'épreuve et le restera jusqu'à la publication officielle des

résultats de la qualification. Pénalité : Disqualification du joueur pour la suite de l'épreuve.  
 En cas de forfait ou d'abandon d'une équipe en cours d'épreuve, ou de disqualification après l'affichage des résultats de la qualification, pour ce qui concerne la composition du tableau de match play :

- a) si une équipe qualifiée déclare forfait pour la phase finale :
- avant l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match-play, elle prendra la dernière place dans le tableau et descendra automatiquement dans la division inférieure. Les équipes qui la suivent remonteront dans l'ordre de la qualification.
  - après l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match-play, ou à la suite d'une qualification après play-off, elle ne sera pas remplacée, conservera sa place dans la composition du tableau de match-play et son adversaire désigné gagnera par forfait.
- b) si une équipe qualifiée est disqualifiée après l'affichage officiel des résultats en application du Paragraphe III-2, elle ne sera pas remplacée et son adversaire désigné gagnera par forfait.

## IV-2/ PHASE FINALE

### IV-2/ 1 TABLEAU

Le tableau de match play de la phase finale sera établi d'après le classement de la qualification.

Les huit premières équipes de la qualification sont qualifiées pour les quarts de finale selon cet ordre : 1/8, 4/5, 2/7, 3/6.

Aucun match ne pourra être partagé, les adversaires continuant à jouer jusqu'à ce que l'un des camps le gagne, sauf si le résultat final du match est déjà acquis pour une équipe.

#### Phase Finale :

¼ de finale	½ finale	Finale (uniquement en 1 <sup>ère</sup> division)
Match 1 : 1 v 8 Match 2 : 4 v 5 Match 3 : 3 v 6 Match 4 : 2 v 7	Match 5 : Vainqueur <u>Match 1</u> v Vainqueur <u>Match 2</u> Match 6 : Vainqueur <u>Match 3</u> v Vainqueur <u>Match 4</u>  Les vainqueurs des Match 5 et 6 accèdent à la division supérieure.	Vainqueur <u>Match 5</u> v Vainqueur <u>Match 6</u>

#### Pour les barrages :

Barrages par poules en forme de jeu réduite :

Les huit dernières équipes de la qualification sont qualifiées pour les barrages constitués en 2 poules : 9-12-13-16 / 10-11-14-15.

A l'issue du premier tour, les deux clubs vainqueurs se rencontreront ainsi que les deux clubs perdants. Après le deuxième tour, le club ayant gagné deux matchs reste en division et le club ayant perdu deux matchs descend de division.

Le troisième tour ne concernera que les deux clubs ayant chacun une victoire et une défaite.

#### Phase de Barrage :

1 <sup>er</sup> tour de Poule	2 <sup>ème</sup> tour de Poule	3 <sup>ème</sup> tour de Poule
Match 1 : 9 v 16 ; Match 2 : 12 v 13 Match 3 : 10 v 15 Match 4 : 11 v 14	Match 5 : Vainqueur <u>Match 1</u> v Vainqueur <u>Match 2</u> Match 6 : Vainqueur <u>Match 3</u> v Vainqueur <u>Match 4</u> Match 7 : Perdant <u>Match 1</u> v Perdant <u>Match 2</u> Match 8 : Perdant <u>Match 3</u> v Perdant <u>Match 4</u>  Les vainqueurs des Match 5 et 6 se maintiennent. Les perdants des Match 7 et 8 sont rétrogradés. Les autres jouent le maintien le samedi après-midi.	Match 9 : Vainqueur <u>Match 7</u> v Perdant <u>Match 5</u> Match 10 : Vainqueur <u>Match 8</u> v Perdant <u>Match 6</u>  Les vainqueurs des Match 9 et 10 se maintiennent. Les perdants des Match 9 et 10 sont rétrogradés.

Barrage en élimination directe en forme de jeu normale :

Les huit dernières équipes jouent les barrages selon cet ordre : 12/13, 11/14, 10/15, 9/16

#### IV-2/ 2 FORME DE JEU

Selon la division la forme de jeu est différente :

Divisions dames, messieurs, et mid-amateurs messieurs, divisions des moins de 17 ans :

Forme de jeu normale : 2 foursomes le matin et 5 simples l'après midi.

Forme de jeu réduite : 1 foursome et 4 simples consécutifs.

Divisions mid amateurs dames et seniors dames :

Forme de jeu normale et réduite identiques : 1 foursome et 2 simples consécutifs.

Divisions seniors messieurs :

Forme de jeu normale et réduite identiques : 1 foursome et 4 simples consécutifs.

Divisions du golf d'entreprise :

Forme de jeu normale : 2 foursomes le matin et 3 simples l'après midi.

Forme de jeu réduite : 1 foursome et 2 simples consécutifs.

#### IV-2/ 3 ORDRE DE JEU

Tout camp, en foursome ou en simple, ne jouant pas son match dans l'ordre indiqué par le capitaine de son équipe sur la fiche d'ordre de jeu des foursomes ou des simples perd son match.

Si la fiche d'ordre de jeu n'a pas été remise dans le délai imparti, le premier match sera perdu. Si, à l'heure de départ prévue du premier match, la fiche n'a toujours pas été remise, le deuxième match sera perdu, et ainsi de suite.

Si la fiche d'ordre de jeu des simples est erronée (les joueurs ne sont pas classés correctement selon leur index arrondi), les joueurs dont le rang dans la liste serait obligatoirement changé pour respecter l'ordre croissant des index arrondis auront match perdu, qu'il soit joué ou non (cela implique un minimum de deux matchs perdus).

Dans le cas où il y aurait une erreur sur les deux fiches d'ordre de jeu d'un match, si les erreurs concernent le même simple, alors le simple sera annulé (les points seront partagés).

#### IV-2/ 4 MATCH PLAY : Fiche d'ordre de jeu

La fiche d'ordre de jeu des foursomes doit être remise par le capitaine au Comité de l'épreuve au plus tard 15 minutes avant l'heure officielle de départ du premier foursome de son équipe.

La fiche d'ordre de jeu des simples doit être remise par le capitaine au Comité de l'épreuve au plus tard 15 minutes avant l'heure officielle de départ du premier simple de son équipe.

Néanmoins, et afin d'éviter des oublis, il est fortement recommandé au capitaine de remettre sa fiche d'ordre de jeu des simples en même temps que celle des foursomes. Il pourra toujours la modifier jusqu'à 15 minutes avant l'heure officielle de départ du premier simple de son équipe.

Note :

Dans le cas où un ou plusieurs foursomes sont impliqués dans un play-off :

1. Ceci ne modifiera pas l'heure limite jusqu'à laquelle la fiche d'ordre de jeu des simples peut être modifiée.
2. Le Comité de l'épreuve aura toute latitude pour modifier l'ordre de jeu des simples en fonction des disponibilités des joueurs.

#### IV-2/ 4-1 MATCH PLAY : foursomes

Le capitaine a libre choix de leur composition et de l'ordre de jeu des équipiers.

Les équipiers joueront selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu des foursomes remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

#### IV-2/ 4-2 MATCH PLAY : simples

Les équipiers joueront dans l'ordre croissant de leur index arrondi. A index arrondi égal, le choix est laissé au capitaine. L'index arrondi est celui figurant sur la feuille de composition d'équipe délivrée par la FFGolf, lors de la réunion des capitaines.

Les équipiers joueront selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu des simples remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

#### IV-2/ 4-3 MATCH PLAY : forme de jeu réduite

En forme de jeu réduite, le capitaine a le libre choix de l'ordre de jeu de ses équipiers pour le foursome et doit se conformer au § IV-2/4-2 pour les simples.

#### IV-2/ 5 EQUIPIERS ABSENTS

Lorsqu'un foursome est forfait ou lorsque l'un des équipiers est absent, ou, en simple, lorsque l'un des équipiers est forfait ou absent, le match est perdu.

Les équipiers disqualifiés, forfaits ou absents pour les foursomes restent éligibles pour jouer les simples.

Note : dans le cas où la fiche "ordre de jeu des foursomes", "ordre de jeu des simples" ou "ordre de jeu forme réduite" n'est pas complète, le ou les équipiers absents seront obligatoirement placés en dernier sur la feuille de match.

#### IV-2/ 6 EGALITE

En cas d'égalité au terme du match, le capitaine désignera un équipier qui partira en play-off **trou par trou**.

#### IV-3/ INTEMPERIES et CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans les cas où le déroulement de l'épreuve est perturbé par des intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, les procédures suivantes doivent être suivies :

##### **I) Qualification en stroke play**

Le 1<sup>er</sup> tour de la qualification est prioritaire et doit donc se dérouler obligatoirement, si nécessaire en shot-gun ou en le répartissant sur plusieurs journées. Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait eu lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le second tour de qualification ne peut se terminer avant la fin du 2<sup>ème</sup> jour, il faut qu'il y ait au moins **3 vagues complètes rentrées** pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement de la qualification. A défaut, le classement après la première journée est officialisé.

Note : pour le second tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.

C'est le classement de la qualification qui sert de référence pour toute décision ultérieure du Comité, y compris la prise en compte de ce seul résultat si la phase de match play ne peut être disputée.

##### **II ) Phase de match play**

###### **A) Phase finale**

Si du retard est pris dans le déroulement de l'épreuve suite à des intempéries ou circonstances exceptionnelles, le Comité de l'épreuve doit faire jouer les tours suivants en forme de jeu réduite jusqu'à rattraper ce retard. Dès lors, les matchs reprendront en forme de jeu normale.

###### **Procédure à appliquer :**

- si le tour n'a pas commencé, la forme de jeu normale doit être remplacée par la forme de jeu réduite.
- si le tour a commencé en forme de jeu normale, il doit être modifié comme suit :
  - Si aucun foursome n'est terminé, la reprise du jeu se fait en forme de jeu réduite et la forme de jeu normale est annulée.

- Si au moins un foursome est terminé, le ou les points obtenus restent acquis ; le ou les foursores non terminés sont annulés. La reprise du jeu se fait avec les 5 simples. En cas d'égalité au terme de la rencontre, le capitaine désignera un équipier qui partira en play-off trou par trou.

- si le tour a commencé en forme de jeu réduite, il sera repris en l'état.

Si le dernier soir prévu pour l'ensemble de l'épreuve, les matchs n'ont pas abouti à la victoire d'une équipe ou la qualification pour la montée, et qu'il faille interrompre définitivement l'épreuve, le titre en première division, et les montées dans les autres divisions, seront déterminés par l'ordre de la qualification pour les équipes encore en course.

#### B) Barrages

Tant que le Comité a suffisamment de temps pour organiser les barrages, il repoussera le jeu des barrages jusqu'au dernier jour de la compétition. Si les barrages ne peuvent se terminer, c'est le classement de la qualification qui fera le départage des équipes encore en course.

#### IV-4/ EVOLUTION en DIVISION

Critères pris en compte pour les départages :

- a) pour les divisions nationales dames et messieurs : classement au Mérite des clubs de l'année précédente,
  - si l'égalité subsiste, le classement au Mérite Performance des Ecoles de Golf,
  - si l'égalité subsiste encore, le nombre de points acquis par les joueurs du club au Mérite Amateur.
- b) pour les divisions Mid-Amateurs et Seniors :
  - nombre de points acquis par le club dans la division d'âge concernée au Mérite des clubs de l'année précédente,
  - si l'égalité persiste, le nombre de points acquis par les joueurs du club de la catégorie d'âge concernée au Mérite Amateur,

Priorité étant donné, dans tous les cas, au club figurant au Mérite des clubs.

- c) Pour les divisions **des moins de 17 ans** :
  - classement au Mérite Performance des Ecoles de Golf
  - si l'égalité persiste, le nombre de points acquis par les joueurs du club de la catégorie d'âge concernée au Mérite Amateur

Note : Dans tous les cas, en cas d'égalité persistante, le départage se fera par tirage au sort.

En cas de disparition de l'Association Sportive ou de radiation d'un club, l'équipe sera remplacée par l'équipe de la division inférieure la mieux classée selon les critères ci-dessus.

#### V - FORME de JEU des INTERCLUBS EN STROKE PLAY INTEGRAL

Pour ces compétitions, il faut se reporter au règlement particulier de l'épreuve qui spécifie le nombre d'équipiers appelés à jouer chaque tour ainsi que le décompte des cartes.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe pourront jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

Note : en fonction du nombre d'équipes inscrites, le déroulement de l'épreuve peut se dérouler sur plusieurs journées (voir règlements spécifiques).

L'entraînement est interdit dès le 1<sup>er</sup> jour de l'épreuve et le restera jusqu'à la publication officielle des résultats. Pénalité : Disqualification du joueur pour la suite de l'épreuve.

#### V-1 ELIGIBILITE ET CONFORMITE AU REGLEMENT

Une équipe peut participer si sa fiche de composition d'équipe est en accord avec le règlement en termes de catégorie d'âge et d'index.

Le score d'une équipe n'est validé que si celle-ci correspond aux normes du règlement particulier en matière de cartes prises en compte après chaque tour de l'épreuve.

#### V-2 INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE

Toute équipe qui, au terme d'un tour ou de l'épreuve, n'aura pas vu ses scores validés au regard du règlement particulier de l'épreuve sera disqualifiée.

#### V-3 EGALITE

Les équipes seront départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

Note : dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait) sur un des tours, il sera considéré comme étant le cumul le plus mauvais par rapport à tous les autres.

En cas d'égalité parfaite après ces départages (les cartes non rendues dans des cas de disqualification, abandon justifié ou forfait seront considérées comme équivalentes), les capitaines des équipes concernées désigneront un équipier qui partira en play-off trou par trou.

#### V-4 INTEMPERIES ET CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans le cas où le déroulement des épreuves serait perturbé par des intempéries ou toute autre circonstance exceptionnelle, les impératifs suivants devront être respectés :

Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le dernier tour ne peut se terminer avant la fin de l'épreuve, il faut qu'il y ait au moins **3 vagues complètes rentrées** pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement final. A défaut, le classement avant ce dernier tour est officialisé.

Note : Pour ce dernier tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.