



Match Play individuel 2023-2024

Règlement

Rencontres auto-organisées :

Il appartient aux participants de s'organiser pour planifier leurs rencontres dans les dates convenues, réserver les départs auprès de l'accueil du golf, communiquer leurs résultats. Ils se contactent directement par mail ou téléphone (disponibles sur demande à l'accueil). Le Comité les informe des matchs à disputer par email et/ou par affichage sur le tableau officiel (baie vitrée de la salle de « recording »). Les coups reçus sont mentionnés. Les joueurs établissent la carte de score du match à disputer avec pour support les cartes standards du golf de Rhuy-Kerver (disponibles à l'accueil). Le retour des résultats (scores des matchs), s'effectue par email adressé à l'AS et/ou par dépôt de la carte de scores dans la boîte aux lettres de la salle de « recording ». Le résultat d'un match est définitif dès qu'il est rapporté à l'un des membres du Comité d'épreuve (par email ou dépôt de la carte de score). Le résultat doit faire mention du score du match.

email : asgolf.rhuys@gmail.com

Comité

Il est constitué des membres de la Commission sportive de l'A.S. du golf de Rhuy-Kerver.

Phase de qualification

8 poules de 6 joueurs sont constituées avec, pour chacune, une tête de série (meilleur index) et 5 autres joueurs tirés au sort à partir de chapeaux établis dans l'ordre des index (5 chapeaux de 8 joueurs).

Les joueurs tirés au sort d'un chapeau complètent successivement chacune des poules.

Tous les joueurs d'une poule se rencontrent (5 matchs).

Le barème de point suivant est appliqué :

- match gagné : 4 points
- match nul : 2 points
- match perdu : 1 point
- match perdu par forfait : 0 point.
- match gagné par forfait : 4 points

Départage des ex aequo :

Les joueurs terminant ex aequo dans une poule sont départagés en retenant les critères suivants classés par ordre de priorité :

1. le résultat du(des) match(s) en confrontation directe*,
2. le goal average général sur les trous d'avance (Somme des trous d'avance des matchs gagnés – somme des trous d'avance des matchs perdus),
3. le goal average général sur les trous restants (Somme des trous restants des matchs gagnés – somme des trous restants des matchs perdus),
4. le gain d'un play-off de type « mort subite ». Au cas où le calendrier de la compétition ne permettrait pas l'organisation du play-off, le départage se fera alors par tirage au sort.

** si ceux-ci se neutralisent lorsque plus de 2 joueurs ont le même nombre de points, 2 joueurs sont qualifiés selon le goal average général puis à nouveau classés selon l'ordre de priorité ci-dessus (Ex. joueur A bat joueur B, joueur B bat joueur C, joueur C bat joueur A, si A et C sont retenus selon le goal average, le joueur C est classé 1er).*

Abandon d'un joueur en phase de poule :

Dans ce cas les matchs non encore joués ou ceux précédemment gagnés par le joueur seront considérés gagnés par forfait pour ses adversaires (et donc perdus par forfait par lui-même).

Match non joué ou joué hors période impartie sans abandon ou forfait déclaré :

Sauf circonstances exceptionnelles acceptées par le Comité et validant le report du match, le match sera considéré comme perdu par forfait pour les 2 joueurs.

Si manifestement la responsabilité incombe à un seul des joueurs, le Comité peut alors décider de l'abandon de ce joueur uniquement (Cf. ci-dessus).

Phase finale

Les 2 premiers joueurs de chaque poule sont qualifiés pour disputer la phase finale. Le Comité établit un tableau présentant les matchs à disputer en huitièmes, quarts, demis, finale et petite finale.

Aucun match ne peut être partagé : les adversaires continuent à jouer jusqu'à ce que l'un d'eux gagne le match.

Forme de Jeu :

La forme de jeu est le **Match-Play individuel en net**.

Chaque rencontre se joue sur un tour constitué de 18 trous ou moins en cas de circonstances exceptionnelles. Le joueur et l'adversaire concourent sur chaque trou l'un contre l'autre.

Trou gagné : Un joueur gagne un trou quand :

- le joueur finit le trou en moins de coups (coups joués + coups de pénalité – coups reçus) que l'adversaire,
- l'adversaire concède le trou,
- l'adversaire encourt la pénalité générale (perte du trou).

Trou à égalité : Un trou est à égalité quand

- le joueur et l'adversaire finissent le trou avec le même nombre de coups (coups joués + coups de pénalité – coups reçus),
- les deux joueurs sont d'accord pour considérer le trou à égalité.

Match gagné : Un joueur gagne le match quand :

- le joueur mène sur l'adversaire par plus de trous qu'il n'en reste à jouer,
- l'adversaire concède le match,
- l'adversaire est disqualifié.

Les joueurs peuvent décider de jouer les trous restants en partie amicale ou arrêter la partie immédiatement.

Cas d'égalité à l'issue d'un match :

En phase de poule, selon accord entre joueurs et disponibilité du parcours, le match peut se terminer « all square » (option par défaut) ou être prolongé trou par trou jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant « mort subite ». En phase finale, le match est prolongé trou par trou jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant « mort subite ». Il est recommandé de jouer les trous dans l'ordre du parcours, cependant, et selon la disponibilité du parcours, les joueurs peuvent convenir d'un ordre de trous à jouer différent. Les coups reçus sont donnés par trou de la même manière que pour le tour.

Score d'un match :

Le score s'énonce sous les formes suivantes :

x&y pour un match gagné avec x trous d'avance et y trous restants à jouer (ex. 4&3),

1 up (équival. 1&0) pour un match gagné avec 1 trou d'avance au 18ème trou joué,

2 up (équival. 2&0), pour un match gagné avec 2 trous d'avance au 18ème trou joué,

18ème (équival. 1&0) pour un match gagné avec 1 trou d'avance au 18ème trou joué après égalité au 17ème,

A/S (équival. 0&0), pour un match à égalité.

Equivalence de score pour des matchs non disputés :

match gagné par forfait (équiv. 0&0).

match perdu par forfait (équiv. 10&8).

Equivalence de score lorsque celui-ci est inconnu du Comité* :

match gagné sans score connu (équiv. 1&0),

match perdu sans score connu (équiv. 10&8).

* Exemples : score non renseigné ou score illisible sur la carte de score.

Index et coups reçus :

L'index pris en compte pour un joueur est son index réel au jour de l'établissement des poules. Il est plafonné à 36.

Le joueur dont l'index est le plus élevé reçoit les 3/4 de la différence entre les index des 2 joueurs arrondi à l'entier le plus proche (0.5 arrondi vers le haut). Exemple : Joueur A index 11,3 vs Joueur B index 25,4 => $(25,4 - 11,3) \times 3/4 = 10.575$ soit 11 coups reçus pour le joueur B.

Les coups reçus sont à répartir sur les trous les plus difficiles du parcours. La difficulté du trou est mentionnée sur la carte de score (ligne en vert intitulée COUPS RECUS, de 1, trou le plus difficile à 18, trou le plus facile).

Dans le cas où le nombre de trous autorisés au jeu sur le terrain est inférieur à 18 (situation d'intempéries par exemple), le nombre de coups reçus précédemment calculé est proratisé :
nb cps reçus calculés pour 18 trous / 18 * nb de trous jouables arrondi à l'entier le plus proche.

Marques de départ :

Les dames partent des marques de départs « Rouges ».

Les messieurs partent des marques de départs « Jaunes »

Calendrier de l'épreuve :

Phase de poules : du 01/12/2023 au 31/01/2024

Phase finale : du 01/02/2024 au 31/03/2024

date de fin des 8e : 29/02/2024

date de fin des quarts : 15/03/2024

date de fin des demis : 24/03/2024

Règles applicables:

Les Règles locales du golf de Rhuy-Kerver s'appliquent.

On peut placer la balle à 1 longueur de carte sur les zones tondues à hauteur du fairway ou moins et sans se rapprocher du trou.

rappel règle 3.2b Concessions (spécifique au match play)

Vous pouvez concéder à votre adversaire son coup suivant, un trou ou le match.

Ex. putt donné (Attention, il compte pour 1 coup).

rappel règle 3.2d(1) Informer l'adversaire du nombre de coups réalisés

Pendant le jeu d'un trou ou après la fin d'un trou, et sur demande de l'adversaire, le joueur est tenu de donner le nombre exact de coups réalisés sur le trou (coups joués + coups de pénalité).

rappel règle 6.4a Ordre de jeu durant le jeu d'un trou en match play

Il est précisé, en exception, qu'il est possible de jouer hors tour par entente pour gagner du temps.

En match mixte, la dame, jouant des marques rouges, et ayant l'honneur au départ d'un trou, peut donc inviter le monsieur, ou accéder à sa demande, afin qu'il joue le premier des marques jaunes. Elle n'est cependant pas tenue de le faire.