



Association Sportive du Golf de RHUYS KERVER

REGLEMENT GENERAL 2024 DES COMPETITIONS DE CLUB

Ce règlement s'applique à toute compétition (hors ludique) organisée par l'Association Sportive (AS) du golf de Rhuy-Kerver. Chaque joueur participant s'engage à respecter ce règlement.

1°) Le Calendrier :

L'AS de Rhuy-Kerver bâtit en début d'année le calendrier des épreuves en liaison avec le gestionnaire du golf.

2°) Les Partenaires (Sponsors) :

- L'AS de Rhuy-Kerver s'efforce de faire doter chaque épreuve par un ou plusieurs partenaires. La désignation de l'épreuve contiendra le nom du partenaire, si souhaité par lui.
- Le partenaire peut demander à ce que ses invités puissent participer à l'épreuve sous réserve que les joueurs soient licenciés F.F.G. et aient fourni un certificat médical valide (cf § 6).
- La Commission « Relations Partenaires » de l'AS établit, avec le partenaire, la dotation de l'épreuve, sa participation au cocktail de remise des prix, les moyens promotionnels (exposition, documentation).
- Un partenaire ne peut pas exiger l'obtention de la liste et les coordonnées des Membres de l'AS. Par contre, il peut mettre à disposition, au Starter, un document individuel (qui peut être associé à un tirage au sort) à remplir par le joueur, s'il le souhaite. En cas d'absence de partenaire, l'AS peut organiser une "Amicale de Classement" dont les résultats sont pris en compte pour la modification des index.

3°) Le Terrain / Les Règles locales :

- Les épreuves courantes se déroulent sur un ou plusieurs tours du parcours l'Aigrette.
- Règles locales : Les règles locales permanentes et temporaires du golf de Rhuy-Kerver s'appliquent. Elles sont consultables sur les panneaux d'affichage (club house et/ou cabane du starter) et sur le site internet de l'AS. Des règles spécifiques à l'épreuve peuvent les compléter (placement de la balle par exemple). Celles-ci sont mentionnées sur la carte de score ou délivrées par le starter.

4°) Les Formes de jeu :

Les formules de jeu sont habituellement les suivantes :

- Simples : Stroke Play, Stableford, Par/bogey, Ficelle, Drapeau, etc.
- Doubles : Foursome, 4 balles meilleure balle, Chapman, Greensome, Scramble, Patsome, etc
- Autres : Ringer Score, Eclectic, Scramble, etc.

5°) Les Séries :

- Les séries d'index :

Le découpage est le suivant :

Séries d'index FFG	Index Dames	Index Messieurs
1ère Série	Inférieur ou égal à 15,4	Inférieur ou égal à 11.4
2ème Série	De 15,5 à 30,4	De 11,5 à 26,4
3ème Série	>= à 30,5	>= à 26,5

- Les séries autres :

Séries définies par marques de départ (couleurs) et sexe.

Exemples : « Messieurs - repères jaunes », « Dames - repères rouges »

Des joueurs peuvent demander à partir de marques différentes de celles associées à leur série d'index (départs avancés). Ces demandes seront retenues sous deux conditions :

- la couleur de ces départs avancés est admise par le présent règlement (cf. § 10),
- le nombre de demandes est considéré suffisant par le Comité d'épreuve.

6°) Les Conditions de participation :

- Sauf règlement spécifique, les compétitions sont ouvertes à tout joueur, en règle avec les conditions d'entrée sur le parcours (Abonnés, green fee) définies par le gestionnaire du golf, titulaire d'une licence sportive de la F.F.G et d'un certificat médical d'aptitude à la pratique du golf en compétition, enregistré par la F.F.G., valides pour l'année en cours et ayant acquitté un droit de jeu (cf. § 8).
- Un joueur qui n'a pas de certificat médical valide ne pourra pas participer à la compétition (pas de départ).
- Un joueur étranger est accepté sous réserve de justifier son appartenance à une instance golfique reconnue par le R&A ou l'USGA, par la présentation d'une licence sportive, d'une carte de handicap ou tout autre document justifiant son niveau golfique ainsi qu'un certificat médical.
- Un joueur faisant l'objet d'une sanction d'exclusion de compétition définitive ou temporaire en cours ne pourra pas participer à l'épreuve.

7°) Les Inscriptions :

- Les inscriptions se font de préférence sur internet, via le logiciel ISP (<http://www.isp-golf.fr>) ou à défaut, à l'accueil du Golf. En cas de première participation, le numéro de licence FFG est exigé.
- La clôture des inscriptions est fixée par le Comité d'épreuve et affichée sur le logiciel permettant l'inscription (ISP ou autres).
- Le nombre maxi de joueurs pour une épreuve est défini en liaison avec le gestionnaire du golf. (Limité à 132 pour 18 trous, 72 pour 9 trous). En cas de dépassement du nombre maxi, les joueurs sont retenus dans l'ordre des inscriptions. Une liste d'attente peut, éventuellement, être ouverte.
- L'inscription d'un joueur à une épreuve signifie, de facto, son acceptation du présent règlement général et/ou du règlement particulier d'une épreuve qui peut être publié.
- Lors de l'inscription, le joueur a la possibilité de choisir la tranche horaire et d'exprimer sa contrainte posée par le covoiturage.
- Pour un motif de convivialité, de façon exceptionnelle et non répétitive, un groupe de 2 joueurs maximum peut demander à jouer ensemble. Cette demande sera, ou non, acceptée par le Comité de l'épreuve.

8°) Les Droits de Jeu :

- Le montant des droits de jeu (adultes et jeunes) des membres de l'Association et des visiteurs, pour une compétition est établi annuellement par l'Association Sportive:

	Membres de l'AS	Non Membres de l'AS
Adulte	6 €	12 €
Jeune < 18 ans	Gratuit	6 €

- Pour une compétition caritative, le montant des droits de jeu sera établi en accord avec l'organisation partenaire. Sans demande particulière de celle-ci, il sera identique à celui pratiqué pour les autres compétitions. Selon leur souhait, les joueuses et joueurs pourront accroître leur participation
- Les droits de jeu sont payables au Starter de préférence par carte bancaire.
- Les droits de jeu sont dus pour tout cas non justifié de forfait (scratch) après clôture des inscriptions ou d'absence au départ.



9°) Les Heures de Départ et le Groupement des parties :

- L'heure du premier départ est fixée en liaison avec le gestionnaire du golf. Dans les tranches horaires proposées lors de l'inscription, les parties sont, en principe, établies dans l'ordre des index croissant en respectant, dans la mesure du possible, les desiderata des joueurs formulés lors de leur inscription (cf. § 7).
- Recommandation : Se présenter au starter, 10 minutes avant l'heure de départ officielle qui est sur le site ligue de Bretagne de golf
- Pour les épreuves en simples, les parties sont composées de 3 (trois) joueurs.
 - En cas de nombre d'inscrits n'étant un multiple de 3, la ou les deux premières parties seront composées de 2 joueurs.
 - L'espacement recommandé entre deux groupes de 3 joueurs est de 10 minutes. Cet espacement contribue à la lutte contre le jeu lent.
- Cas de scratch au départ (gestion par le Starter)
 - Un joueur manque : les deux autres joueurs partent à deux
 - Deux joueurs manquent : le premier joueur de la partie suivante "monte". On a, alors, deux parties de 2 joueurs.

10°) Les Marques de départs :

Séries d'index	Départs pour la série d'index		Départs avancés	
	Dames	Messieurs	Dames	Messieurs
1 ère	Bleus	Blancs	Rouges	Jaunes
2ème, 3ème.	Rouges	Jaunes	N/A	Bleus

La couleur des marques de départ est mentionnée sur la carte de score. En cas de non respect, la carte de score du joueur ne pourra pas être enregistrée. Sauf circonstances particulières le joueur sera disqualifié.

11°) Les Classements pour remise des prix :

- Brut :
Les prix sont attribués selon un classement brut ou brut stableford établi par sexe et série d'index. Les joueurs partant des départs avancés (cf tableau § 10) sont exclus du classement brut.
Les 2e et 3e séries d'index de même sexe peuvent faire l'objet d'un classement commun.
- Net :
Les prix sont attribués selon un classement net stableford établi par sexe, série d'index et marques des départs. Les joueurs partant des départs avancés (cf tableau § 10) peuvent faire l'objet d'un classement net.
Le Comité d'épreuve décide des classements donnant lieu à remise des prix en fonction du nombre de joueurs concourant par sexe, série d'index et marques de départs.
Exemples de regroupement pour remise des prix :
 - Dames, 1ère et 2e série d'index, « tous départs ».
 - Dames, 1ere série d'index « départs avancés » et 2e série d'index.
 - Messieurs, 2e série d'index « tous départs ».

12°) Le Comportement du Joueur/Abandon pendant un tour/Absence au départ :

- Le code de comportement des Règles locales permanentes des épreuves fédérales amateurs (§ 14) est adopté.
L'appréciation d'une grave faute de comportement relève du Comité. Selon le cas, cette infraction est sanctionnée de la pénalité générale ou de la disqualification. Le Comité peut aussi demander la mise en œuvre d'une procédure disciplinaire

à l'encontre du joueur.

Exemples :

- Délibérément ne pas jouer conformément aux Règles avec l'intention d'obtenir un avantage significatif.
- Causer de graves dommages au parcours.
- Déconcentrer d'autres joueurs ou agresser toute personne.
 - Abandon : Si un joueur interrompt le jeu, sans raison portée à la connaissance du Comité, ou pour toute autre raison que santé ou accident, il sera disqualifié.
 - Absence au départ: Sauf motif considéré valable par le Comité, tout joueur absent au départ sera disqualifié.
 - Procédure disciplinaire : La Commission sportive, sur demande du Comité d'épreuve, peut sanctionner tout joueur en cas de grave infraction au code de comportement constatée sur une ou plusieurs épreuves. Par exemple, elle peut décider d'exclure le joueur fautif des futures compétitions du club.

13°) La Lutte contre le Jeu lent :

- La cadence de jeu est indiquée sur la carte de score. Les règles locales permanentes (§ 8) des épreuves fédérales amateurs s'appliquent.

Rappel :

Au recording, tous les joueurs du groupe encourent la pénalité générale sur le trou 18 pour avoir dépassé le temps imparti de plus de 10 minutes ET, à partir du 2e groupe, si l'intervalle de temps du départ entre lui et le groupe précédent est dépassé de plus de 10 minutes.

- Le principe du « Prêt ? Jouez ! » est recommandé.
- En stableford, il est recommandé de relever sa balle quand le score est égal au par du trou + les coups rendus + 2 coups.

14°) Les Scores

- Recording : Après la partie, les cartes de scores lisibles doivent être rendues (boîte à lettres sise au bureau de l'AS), sans délai, dûment vérifiées et signées du joueur et de son marqueur. Il est conseillé de marquer les scores de tous les joueurs du groupe sur la carte.

Tout retard dans la remise des cartes de score peut entraîner des pénalités (cf § 13).

Tout score mal ou non renseigné, tout score illisible, pourra entraîner l'annulation de la carte de score (disqualification).

- Départage : Sauf cas exceptionnel où un play-off est prévu, le départage des ex æquo se fera par le logiciel RMS de la FFG.

15°) Le Comité d'épreuve

- Il est composé
 - du président ou d'un vice-président de l'AS,
 - du capitaine des jeux ou d'un membre de la Commission sportive,
 - d'un organisateur de la compétition présent au « recording »
- Dans le cas d'une épreuve dotée organisée par le gestionnaire du golf, celui-ci peut, s'il le souhaite, faire partie du comité d'épreuve.

16°) La Remise des prix

- Prix : cf. § 2.
 - La valeur unitaire d'un prix doit être conforme aux Règles du statut d'amateur.
 - Elle se fait selon le protocole établi par le comité d'épreuve.
- Il est recommandé que tous les participants à une épreuve "sponsorisée" soient présents à la remise des prix. Les prix ne sont attribués qu'aux joueurs présents.
- L'heure et le lieu de la remise des prix sont indiqués sur la carte de score.
- Un joueur mineur ne peut pas recevoir un prix qui contrevient à la législation en vigueur (Tabac, alcool). Un prix de remplacement est alors pourvu, dans la mesure du possible.



17°) Le Droit à l'image

- Les compétiteurs acceptent de se faire photographier ou filmer dans le cadre de la compétition et de la remise des prix sauf demande écrite de leur part.
- La diffusion de ces images est limitée au site de l'association.

18°) les Interruptions de jeu

- En cas de situation de danger (foudre) et/ou de conditions climatiques rendant le parcours injouable, le Comité d'épreuve peut décider d'interrompre le jeu (Règle 5.7).

Rappel :

- Un signal sonore prolongé : **Arrêt IMMEDIAT du jeu**. Les balles sont marquées ou laissées à l'endroit où elles reposent. Les joueurs se mettent à l'abri (Atelier, Club House) dans les plus brefs délais.
 - Trois signaux sonores consécutifs : Interruption du jeu. Le jeu du trou en cours peut être terminé.
 - Deux signaux sonores consécutifs : Reprise du jeu
- Au cas où le jeu ne peut être repris, le Comité peut décider du report, de l'annulation de l'épreuve. Il peut également décider de procéder à un classement sur les 9 premiers trous.
 - Une épreuve peut, a priori, être reportée voire annulée si les prévisions météorologiques indiquent une forte probabilité de risque d'orage.

19°) Les Voiturettes :

Elles sont autorisées en compétition de Club dans les cas suivants :

- Le joueur est titulaire d'une licence FFG avec la mention "Buggy Yes"
- Le joueur dispose d'un certificat médical indiquant l'obligation de l'utilisation d'une voiturette en compétition et avec une plage de validité ou tout autre rédaction explicite.

Nota : Au cas où le nombre de voiturettes disponibles est insuffisant, l'ordre chronologique des réservations auprès du gestionnaire du golf, est le seul critère d'attribution.

Rappels :

- La voiturette fait partie de l'équipement du joueur.
- La voiturette est destinée au seul joueur autorisé. Son utilisation par ses co-compétiteurs est interdite (Disqualification).

20°) Annulation de la compétition:

Selon les prévisions météorologiques ou un nombre de participants considéré insuffisant, l'AS se réserve le droit d'annuler une compétition, d'en déplacer la date ou d'en modifier la formule de jeu. Cette décision pouvant être prise après la clôture prévue des inscriptions, il est recommandé aux joueurs inscrits de vérifier le maintien de l'épreuve avant de se déplacer (infos sur ISP, départs FFG publiés ou demande téléphonique auprès de l'accueil du golf).

RECOMMANDATIONS :

- Doute sur la procédure : En stroke play, appliquer la Règle 20.1c(3) « Jouer deux balles cas de doute ».
- Balle provisoire : Ne pas hésiter à appliquer la Règle 18.3 si une balle risque d'être perdue en dehors d'une zone à pénalité ou d'être hors limites.

La Commission sportive se réserve le droit de modifier, ponctuellement, le présent règlement général, à tout moment, en fonction des conditions particulières.

La Commission Sportive
février 2024