ASSOCIATION SPORTIVE

Match Play individuel 2026-2027
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 Rhuys-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 boite aux lettres de la salle de « recording ». Le résultat d'un match est définitif dès qu'il est enregistré au tableau officiel ou publié sur le site internet de l'AS.
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 Rhuys-Kerver.

Phase de qualification
8 poules de 6 joueurs maximum sont constituées avec, pour chacune, une tête de série (meilleur index). Les autres joueurs sont tirés au sort à partir de chapeaux établis par ordre d'index (4 chapeaux de 8 joueurs + 1 chapeau des joueurs restants).
Les joueurs tirés au sort des chapeaux complètent chacune des poules successivement. L'ordre de remplissage des poules est celui des index de leurs têtes de série (plus bas index au plus élevé).
En cas de déséquilibre entre hommes et femmes dans les poules une correction peut être appliquée. Les échanges entre poules se font alors sur la base d'index équivalent.
Tous les joueurs d'une poule se rencontrent (3 à 5 matchs selon le nombre de participants).
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).*

Forfait général 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. Pour un match précédemment perdu par le joueur forfait, le score sera maintenu. Pour un match précédemment gagné par le joueur forfait, le score sera maintenu pour ce joueur, il sera corrigé pour son adversaire.
Cf. tableau de comptabilisation des résultats ci-dessous.
Match non joué dans la période impartie sans déclaration d'abandon ou de forfait :
Sauf circonstances exceptionnelles acceptées par le Comité et validant le report du match, le match sera considéré comme perdu par forfait par les 2 joueurs.
Cf. tableau de comptabilisation des résultats ci-dessous.
Si manifestement la responsabilité incombe à un seul des joueurs, son adversaire pourra en informer le Comité dans les meilleurs délais. Sa démarche devra être portée à la connaissance de l'autre joueur. Le Comité pourra alors reconsidérer le résultat du match.

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.
Le tableau des 8e est constitué afin que les 2 joueurs qualifiés d'une même poule ne puissent se rencontrer qu'en finale. Le schéma est le suivant :

côté gauche	côté droit
1er poule A vs 2e poule H	1er poule B vs 2e poule G
2e poule D vs 1er poule E	2e poule C vs 1er poule F
1er poule C vs 2e poule F	1er poule D vs 2e poule E
2e poule B vs 1er poule G	2e poule A vs 1er poule H

Forme de Jeu :
La forme de jeu est le **Match-Play individuel score 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,
- l'adversaire abandonne (accident, raison de santé …) sans report convenu entre les joueurs.
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 par un play-off trou par trou jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne un trou (mort subite). En phase finale, le match est prolongé par un play-off trou par trou jusqu'à ce qu'un des joueurs gagne un trou (mort subite).
Même s'il est recommandé de jouer le play-off dans l'ordre du parcours, les joueurs peuvent convenir d'un ordre de trous à jouer différent, notamment en fonction de la qualité du terrain ou des disponibilités du parcours. 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 (équiv. 1&0) pour un match gagné avec 1 trou d'avance au 18e trou*,
2 up (équiv. 2&0), pour un match gagné avec 2 trous d'avance au 18e trou*,
18ème (équiv. 1&0) pour un match gagné avec 1 trou d'avance au 18e trou* après égalité au trou précédent,
A/S (équiv. 0&0), pour un match à égalité.
* ou dernier trou à jouer si le nombre de trous du tour est < à 18.

Tableau de comptabilisation des résultats en phase de qualification :
Les valeurs x et y indiquées en colonnes gagnant et perdant permettent le calcul du goal average.
Cf. Départage des ex-aequo ci-dessus.

Résultat fourni	Description	Résultat inscrit	gagnant			perdant		
			points	**x**	**y**	**points**	**x**	**y**
x et y	x = nb de trous d'avance, y = nb de trous restants	x&y	4	x	y	1	-x	-y
1 up ou 1&0	1 up à l'avant-dernier trou, égalité au dernier trou	1up	4	1	0	1	-1	0
2 up ou 2&0	1 up à l'avant-dernier trou et gain du dernier trou	2up	4	2	0	1	-2	0
18ème	égalité à l'avant-dernier trou et gain du dernier trou	18e	4	1	0	1	-1	0
AS ou partagé	égalité au dernier trou	A/S	2	0	0	2	0	0
Forfait	pour un match	F	4	0	0	0	-10	-8
Forfait général	concernant les matchs restants à jouer	FG	4	0	0	0	-10	-8
	concernant les matchs déjà joués et perdus - résultats maintenus	x&y	4	x	y	1	-x	-y
	concernant les matchs déjà joués et gagnés - résultat perdant corrigé	x&y	4	x	y	**4**	**0**	**0**
Abandon justifié	en cours de match pour raison admise par le Comité (accident, problème de santé …)	AJ	4	0	0	1	0	0
Abandon non justifié	en cours de match sans raison ou raison considérée inacceptable par le Comité	A	4	0	0	0	-10	-8
Non déclaré ou illisible	vainqueur connu. Scores par défaut : victoire minimale et défaite maximale	?	4	1	0	1	-10	-8
Match non joué dans les délais	Le match est perdu par forfait pour les 2 joueurs.		0	-10	-8	0	-10	-8

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 arrondie 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) x 3/4= 10.575 soit 11 coups reçus pour le joueur B.*

Ce nombre de coups reçus ne pourra pas excéder 18, soit 1 coup reçu maximum par trou.

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 intitulée HANDICAP, de 1, trou le plus difficile à 18, trou le plus facile).

Intempéries et circonstances exceptionnelles :

Trous ouverts < 18 :

Le match se joue sur les seuls trous ouverts, certains pouvant être joués plusieurs fois sous réserve d'accord entre les joueurs, décidé avant le début du match (exemple : 2 x 9 trous). Le nombre de coups reçus calculé pour 18 trous est proratisé :

nb cps reçus calculés pour 18 trous / 18 x nb de trous joués, résultat arrondi à l'entier le plus proche.

Ces coups reçus sont à répartir de préférence dans l'ordre des trous les plus difficiles joués une première fois (aller), puis, s'il reste des coups, et jusqu'à épuisement, une deuxième fois (retour).

En cas de désaccord, le match doit être disputé en jouant tous les trous ouverts, plusieurs fois si nécessaire, pour totaliser un minimum de 9 trous joués.

Greens d'hiver :

Le trou peut

>> soit être joué selon le par du trou (green avancé sans avantage de distance significatif),

>> soit être joué selon un par réduit (green d'hiver particulièrement avancé),

>> soit ne pas être joué.

En cas de désaccord entre les 2 joueurs, le choix revient à celui dont le nombre de coups reçus est le plus faible sur le trou. A égalité de coups reçus, le trou doit être joué selon son par habituel.

Départs avancés à l'extérieur des tertres des repères fixes de la couleur de départ définie :

Les 2 joueurs du match peuvent convenir ensemble d'un emplacement de départ différent de celui indiqué par les marques avancées. Cependant cet emplacement ne pourra pas se situer sur le tertre d'où ces marques ont été retirées ou sur tout autre tertre vide de marques de départ (préservation des tertres).

En cas de désaccord, et sauf cas particulier décrit ci-dessous, le trou doit être joué des marques avancées.

Cas particulier : matchs mixtes et marques de départs avancés dames et messieurs au même niveau.

Les dispositions suivantes sont recommandées :

- sur les pars 3, les dames jouent leur départ 10m en avant des marques.
- sur les pars 4,

trous 3, 6, 7, 13, 15, 16, les dames jouent leur départ 30m en avant des marques,

trous 8, 9, les dames jouent leur départ 40m en avant des marques.

- sur les pars 5, les dames jouent leur départ 40m en avant des marques.

En cas de désaccord, ces préconisations constituent la règle applicable.

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 01/11/2026 au 31/01/2027**
Phase finale : **dès qualification au 31/03/2027**

date de fin des 8e : **28/02/2027**
date de fin des quarts : **15/03/2027**
date de fin des demis : **24/03/2027**

Règles applicables:

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

Règles spécifiques

- On peut placer la balle à 1 longueur de carte sur les zones tondues à hauteur du fairway ou moins, green inclus, et sans se rapprocher du trou.
- Un bunker contenant de l'eau temporaire dont il n'est pas possible de se dégager parce qu'il n'existe pas de point le plus proche de dégagement complet dans le bunker est considéré dans son entier comme terrain en réparation dans la zone générale. Un dégagement gratuit à l'extérieur du bunker selon la Règle 16.1b est alors autorisé.
- Si la balle d'un joueur n'a pas été retrouvée, et que l'on est sûr ou quasiment certain qu'elle est enfoncée dans une zone de fairway dont le sol est humide et mou, le joueur peut se dégager gratuitement en droppant une autre balle à une longueur de club du point estimé de chute de la balle, sans se rapprocher du trou.
- Hors zones à pénalité, les parties du parcours endommagées par les sangliers, même récemment réparées, sont considérées comme terrain en réparation.

Règles spécifiques applicables uniquement si accord des deux joueurs avant le début du match

- Quand la balle repose dans le rough, elle peut être relevée et nettoyée sans pénalité. Le joueur doit marquer l'emplacement de la balle avant de la relever. Elle doit être remise en jeu en la droppant dans la zone générale, à une longueur de club de son emplacement d'origine, pas plus près du trou.
- Si les conditions du terrain sont anormales à tel point qu'elles rendent clairement déraisonnable le jeu dans certaines parties de la zone générale ou des bunkers (zones très boueuses par exemple), ces parties peuvent être considérées terrain en réparation. Le joueur dont la balle y repose peut, avec l'accord de son adversaire, s'en dégager gratuitement selon les Règles 16,1b, ou 16.1c.

Rappel règles générales en Match play

- Règle 3.2b Concessions
  Vous pouvez concéder à votre adversaire son coup suivant, un trou ou le match.
  Ex. putt donné (Attention , il compte pour 1 coup).
- 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).
- 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.