

Trophée des Châteaux 2022

REGLEMENT :

Rencontres amicales basées sur la convivialité et sur la réciprocité entre les golfs d'Augerville, Cély, Fontainebleau et Vaugouard.

CONDITIONS DE PARTICIPATION :

Les joueurs (Homme ou Dames) devront être licenciés et membres de l'Association Sportive de leur club (sauf les semainiers de Fontainebleau)
Le certificat médical est exigé pour l'ensemble des compétitions.
Cette compétition est ouverte aux **joueurs** → (à partir de **30 ans**)

FORMULE DE JEU : maximum 10 participants par club

Matchs ALLER et RETOUR :

2 clubs par 2 clubs en MATCH PLAY "4 balles" à Vaugouard et à Cély.
« Chapman » à Augerville et Fontainebleau → naturellement le tout calculé **en NET**.
5 doubles en « 4 balles » ou en « Chapman ». Les **niveaux** de jeu seront ramenés à **28** pour les Dames et **24** pour les Messieurs.

« **4 balles** » : Les 2 joueurs de chaque « camp » jouent chacun une balle et le meilleur score en Net, réalisé sur chaque trou, est pris en compte.

« **CHAPMAN** » : Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2ème coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

Départ **Repère 5** → Rouge pour les Dames et **Repère 3** → Jaunes pour les messieurs. Dans le cas où les repères, ce jour, ont migrés sur un autre tertre, devant ou derrière le tertre du repère fixe officiel, les joueurs partent à hauteur du **repère officiel (Rouge ou Jaune où que peuvent se trouver les « marques de départ »)**.

Les joueurs désirant partir des repères autre que les jaunes, doivent le dire avant pour que les coups rendus soient corrects.

"Niveau de Jeu » pris en compte

Nouveauté : va être pris en compte « **le niveau de jeu** »
(Pris sur Extranet le **jeudi avant la compétition**).

COUPS RECUS → suivant la formule officielle → « Quatre Balles » en Match Play

« **Quatre Balles** » en MP

Le joueur dont le niveau de jeu est le plus bas est considéré comme Scratch = 0. Les coups reçus des autres joueurs correspondent à **90%** de la différence du « **niveau de jeu** » avec le joueur au plus bas niveau de jeu. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B contre C+D

avec comme « **niveau de jeu** » (HA-HB-HC-HD) respectifs → 5 - 15 - 25 (ramené à 24 pour les Messieurs) et 35 (ramené à 28 pour les Dames).

Coups reçus A = 0

Coups reçus B = 90% (HB - HA) / = 9,0 arrondi à 9

Coups reçus C = 90% (HC - HA) / = 16,74 arrondi à 17

Coups reçus D = 90% (HD - HA) / = 20,34 arrondi à 20

« le Chapman » en MP

Les coups rendus pour **le Chapman en MP** sont calculés comme un SP → Le camp dont le niveau de jeu est le plus élevé reçoit 100% de la différence entre le niveau de jeu des 2 camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut)

Exemple : A + B contre C + D

Handicap de jeu du Camp : $H(A+B) = 60\%HA + 40\%HB$ non arrondi, avec (HA<HB)

Coups reçus :

Camps : A 12 + B 21 = (A= 60% de 12) + (40% de 21)

Camps : C 13 + D 22 = (C= 60% de 13) + (40% de 22)

Coups rendus pour A+B → 7.2 + 8.4 = 15.6

C+D → 7.8 + 8.8 = 16.6 →

Diff est 16.6 - 15.6 = 1 coup reçu pour C+D

RESUTLATS :

2 points par match gagné

1 point pour match partagé en cas d'arrêt avant la fin et match à égalité, ou après les 18 trous (pas de Play Off)

0 point par match perdu.

En cas d'égalité à la fin de l'épreuve le nombre de parties gagnées départagera les clubs ex-æquo et s'il existe toujours des ex-æquo le nombre des trous gagnés, départagera les clubs ex-æquo.

LES RENDEZ-VOUS DES COMPETITIONS :

La liste de composition de l'équipe est à transmettre au plus tard le vendredi-soir avant la compétition.

Rendez-vous des joueurs à 8h30 (ou plutôt pour s'entraîner et le café ?), pour recevoir la carte de score et le trou d'où il faut partir. Départ en « shot-gun » sur les trous à 9h00 sur votre montre (ailleurs qu'à Fontainebleau) et le temps de jeu max. est de 4h20.

Une partie qui connaît le résultat du match doit s'arrêter et rentrer au club-house, ceci pour ne pas gêner la partie qui suit et qui n'a pas encore terminé.

Déjeuner (**Obligatoire pour tous les participants**) tout de suite après (environs 9h+4h30 = 13h30 maximum).

Résultats à faire parvenir à tous les autres capitaines dès que possible après la rencontre.

COMITE DE L'EPREUVE :

Les capitaines (ou le remplaçant du jour).

RENSEIGNEMENTS SUPPLEMENTAIRES :

La compétition se jouera d'après les règles du **R&A 2022**, même que ce Trophée soit basé sur la convivialité et le sourire.

La balle se jouera comme et ou elle repose, sauf exception (ce sont les **2** capitaines qui en décideront AVANT le départ et certainement pas les joueurs)

CE QUI FAIT PARTIE DE LA CONVIVIABILITE : LA RAPIDITE DU JEU

Un joueur, ou les joueurs, qui n'ont plus la possibilité DE FAIRE MIEUX QUE LEUR PARTENAIRE/ou les adversaires, ramasseront leurs balles.

Restez en position. Il faut toujours être sur le même trou, ou avoir la partie qui vous précède en vu. Soyez vigilant, soyez prêt dès que c'est à votre tour de jouer et déplacez-vous rapidement. Prenez les distances, choix du club, ligne de jeu etc. pendant que l'adversaire ne joue.

De toute façon, il est inconcevable d'avoir des parties jouant en plus de 4h00. C'est du Match Play Net. Un fois que vous ne pouvez plus gagner, VOUS RAMASSEZ VOS BALLES.

ET, dès que le résultat est connu, vous rentrez au club-house, sans finir le parcours. Vous êtes attendus pour le repas commun.

COMPOSITION DES DOUBLES

Joueurs dans l'ordre croissant des niveaux de jeu.

Ordre des parties pour la rencontre d'un club

	Les 5 meilleurs niveaux de jeu :		Les 5 suivants :
Camp 1 →	Joueur 1		Joue avec le joueur 6
Camp 2 →	Joueur 2		Joue avec le joueur 7
Camp 3 →	Joueur 3		Joue avec le joueur 8
Camp 4 →	Joueur 4		Joue avec le joueur 9
Camp 5 →	Joueur 5		Joue avec le joueur 10

Pour le Comité, le 1 Mars 2022

Marie-Cécile et Anke