

Règlement du Challenge du rail

Le challenge du rail comprend :

1. 5 tours préliminaires en stableford individuel à dates programmées.
2. Un challenge de matches play en doubles à date quasi libre le week end (voir règlement challenge de doubles)
3. Un challenge de matches play en simple à date quasi libre en semaine (voir règlement challenge de simples)
4. Des finales à date programmée:
 - net, brut (dames et messieurs) pour les 2 premier(e)s des tours préliminaires
 - doubles pour les 2 premières paires du challenge de doubles
 - simples pour les 2 premiers du challenge de simples

1 - Tours préliminaires:

Challenges individuels

Lors des tours préliminaires en stableford individuel, un **classement Dames et Hommes** du jour en stableford **brut et net individuel** sera établi à l'issue de chaque tour selon les règles suivantes:
La place du joueur à chaque rencontre attribue un nombre de points du premier au 16 ième selon le barème suivant :

30 pts, 25 pts, 22 pts, 19pts, 16, pts 14 pts, 12 pts, 10 pts, 9 pts, 8 pts, 7 pts, 6 pts, 5 pts, 4 pts, 3 pts, 2 pts, 1pt au-delà la 16 ième place

Un joueur absent à un tour marquera 0 pt.

Le départage, en cas d'ex-aequo à l'issue du 5^{ème} tour se fera sur le nb de points obtenus au 5ème tour, puis en cas de nouvelle égalité sur le nb de points obtenus lors des tours précédents 4^{ème} tour, puis 3^{ème} tour, puis 2ième tour, puis 1er tour

Challenge par équipe :

2 équipes (TIS, et OMEGA) seront constituées pour les tours préliminaires, le cumul des points stableford net des ¼ des premiers joueurs de l'équipe la moins représentée sera pris en compte pour désigner l'équipe vainqueur du tour.

Pour chaque tour :

- L'équipe vainqueur marque 1 Points,
- L'équipe perdante marque 0 point
- En cas d'égalité chaque équipe marque 0,5 points

Une équipe sera constituée avec les employés, les ayant droits et les retraités d'un établissement (TIS, ou OMEGA)

Les extérieurs à ces établissements viendront compléter les équipes ayant le moins de joueurs disponibles au fur et à mesure de leur première participation au challenge.

Chaque établissement désigne un capitaine qui proposera à l'organisateur du challenge les joueurs extérieurs à incorporer dans son équipe. L'organisateur veillera à ce que chaque équipe soit composée équitablement.

2 - Challenge de doubles

Le challenge se disputera en 2 phases :

- une phase de qualification pour la phase finale
- une finale

Chaque paire rencontrera les autres paires pendant le déroulement de la phase de qualification
Pour cette compétition les index supérieurs à 36 sont ramenés à 36.

Chaque paire désigne un capitaine qui communiquera dès la prise de connaissance de ce règlement son email et ses coordonnées téléphoniques

Le calendrier des matches est proposé par la commission sportive de la SSA,
Le classement sera gelé 10 jours avant la finale. La finale aura lieu lors du dernier tour du challenge du rail début Octobre

Excepté pour la finale, les paires se mettent d'accord :

1. sur la formule de jeu, en cas de désaccord les matches se disputent en scramble.
2. sur le lieu, le jour et l'heure du match qui se disputera, sauf accord spontané des 2 paires, le week-end.
3. sur le choix du golf avec une préférence pour les golfs du Pass EGC.
Pour les non abonnés EGC, ils pourront bénéficier de tarifs préférentiels au golf national (avec MyNatioCard) et dans les golfs BlueGreen (avec la BlueGreenCard)

Les green fees seront à la charge des participants.

A l'issue de chaque match play, le résultat est enregistré sur le doodle d'inscription (<https://doodle.com/poll/343dqpvq3def24he>) par le vainqueur en zone commentaires

Le résultat est enregistré en indiquant le vainqueur et le Nombre de trous UP et le nombre de trous restant à jouer (ex : 3 et 2)

En cas d'égalité, il n'y aura partage des points

Le classement sera établi ainsi à la fin de chaque tour.

Pour les matches de qualification

1 point sera attribué pour chaque match joué

2 points supplémentaires au vainqueur du match.

1 point supplémentaire à chaque paire en cas d'égalité

Si le match n'a pas été joué, ou si le résultat n'a pas été communiqué, les 2 paires ne recevront aucun point.

Les 2 premières paires du classement gelé à 10 jours de la finale seront qualifiées pour la finale qui désignera le vainqueur du challenge du rail en double.

Si une paire est indisponible pour la finale la 3^{ième} paire sera qualifiée, etc

Déroulement des matches

Les matches se dérouleront en match play à 4 balles, ou en scramble en net. En cas de désaccord entre les paires la partie se déroulera en scramble.

Le jeu se joue trou par trou.

Un trou est gagné par le camp (la paire) qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups.

Les Dames partiront des boules rouges

Les Hommes partiront des boules jaunes

Match play à 4 balles :

Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

Pour éviter le jeu lent, lorsqu'un trou est perdu par un camp, tous les joueurs lèvent leurs balles, de plus un camp est déclaré avoir perdu le trou lorsque les deux joueurs du camp ont joué 4 coups au dessus du PAR sans avoir mis la balle dans le trou. Bien évidemment le joueur qui a joué 4 coups au dessus du par lève sa balle.

Les handicaps (en fonction de chaque golf et des boules de départ) de chacun des joueurs sont pris en compte pour le calcul du score de la manière suivante :

Le joueur dont le handicap est le plus bas est considéré comme scratch (0). Les coups reçus des autres joueurs sont de 90% de la différence de leur handicap de jeu avec le handicap le plus bas (arrondi à l'entier le plus proche (0,5 arrondi vers le haut)).

Exemple : A et B joue contre C et D, ils ont comme handicaps respectifs 5.4 ; 15.4 ; 25.0 et 42 (ramené à 36).

Coups reçus de A = 0

Coup reçus de B = 90% (HB – HA) = 9

Coup reçus de C = 90% (HC – HA) = 17.64 arrondi à 18

Coup reçus de D = 90% (HD – HA) = 27,54 arrondi à 28

Match play en scramble :

Le handicap de jeu de la paire est calculé en prenant 35% du handicap du joueur avec le plus petit index auquel on ajoute 15% du handicap du joueur avec le plus fort Index

Les coups reçus sont répartis sur les trous selon le HCP (coups reçus) des trous en commençant par les HCP les plus petits. Dans l'exemple

La Paire AB recevra 5,4X0,35 + 15,4X0,15

La Paire CD recevra 25X0,35 + 36X0,15

Les coups reçus sont répartis sur les trous selon le HCP (coups reçus) des trous en commençant par les HCP les plus petits. Dans l'exemple en Match à 4 balles

D recevra 2 coups sur les trous de HCP de 1 à 10, 1 coup sur les trous de HCP de 11 à 18

3 - Challenge de simples

Le challenge se disputera en 2 phases :

- une phase de qualification pour la phase finale
- une finale

Chaque paire rencontrera les autres paires pendant le déroulement de la phase de qualification Pour cette compétition les index supérieurs à 36 sont ramenés à 36.

Chaque joueur communiquera dès la prise de connaissance de ce règlement son email et ses coordonnées téléphoniques

Le calendrier des matches est proposé par la commission sportive de la SSA,

Le classement sera gelé 10 jours avant la finale. La finale aura lieu lors du dernier tour du challenge du rail début Octobre

Excepté pour la finale, les joueurs se mettent d'accord sur le lieu, le jour et l'heure du match qui se disputera, sauf accord spontané des 2 joueurs en semaine.

Les green fees seront à la charge des participants.

Les joueurs se mettront d'accord sur le choix du golf avec une préférence pour les golfs du Pass EGC.

Pour les non abonnés EGC, ils pourront bénéficier de tarifs préférentiels au golf national (avec MyNatioCard) et dans les golfs BlueGreen (avec la BlueGreenCard)

A l'issue de chaque match play, le résultat est enregistré sur le doodle d'inscription (<https://doodle.com/poll/5rrheqqzqwzqa9zp>) par le vainqueur en zone commentaires

Le résultat est enregistré en indiquant le vainqueur et le Nombre de trous UP et le nombre de trous restant à jouer (ex : 3 et 2)

En cas d'égalité, il n'y aura partage des points
Le classement sera établi ainsi à la fin de chaque tour.

Pour les matches de qualification

1 point sera attribué pour chaque match joué
2 points supplémentaires au vainqueur du match.
1 point supplémentaire à chaque joueur en cas d'égalité
Si le match n'a pas été joué, ou si le résultat n'a pas été communiqué, les 2 paires ne recevront aucun point.

Les 2 premiers du classement gelé à 10 jours de la finale seront qualifiées pour la finale qui désignera le vainqueur du challenge du rail en double.
Si un joueur est indisponible pour la finale le 3^{ième} sera qualifiée, etc

Déroulement des matches

Les matches se dérouleront en match play simple en net
Le jeu se joue trou par trou.
Un trou est gagné par le camp (le joueur) qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups.
Les Dames partiront des boules rouges
Les Hommes partiront des boules jaunes

Match play simple :

Pour éviter le jeu lent, lorsque le trou est perdu par un joueur, il lève sa balle. De plus un joueur est déclaré avoir perdu le trou lorsque le joueur a joué 4 coups au dessus du PAR sans avoir mis la balle dans le trou.

Les handicaps (selon le golf) de chacun des joueurs sont pris en compte pour le calcul du score de la manière suivante :

Le joueur dont le handicap est le plus bas est considéré comme scratch (0). Les coups reçus de l'autre joueur est de 90% de la différence de leur handicap de jeu avec le handicap le plus bas (arrondi à l'entier le plus proche (0,5 arrondi vers le haut)).

Exemple : A joue contre B, ils ont comme handicaps respectifs 5.4 et 42 (ramené à 36).

Coups reçus de A = 0

Coup reçus de B = $90\% (HB - HA) = 27,54$ arrondi à 28

Les coups reçus sont répartis sur les trous selon le HCP (coups reçus) des trous en commençant par les HCP les plus petits. Dans l'exemple
B recevra 2 coups sur les trous de HCP de 1 à 10, 1 coup sur les trous de HCP de 11 à 18

4- Finales

Les 2 premiers du challenge de doubles sont qualifiés pour la finale de challenge de doubles.

Les 2 premiers du challenge de simples sont qualifiés pour la finale de challenge de doubles.

Les 2 premiers en brut et en net des tours préliminaires seront qualifiés pour la finale du challenge individuel Dames et Hommes.

Les qualifiés pour une finale joueront en priorité :

- La finale du challenge de doubles
- La finale de Simple
- La finale Brut

S'ils figurent parmi les 2 premiers du classement des tours individuels, ils devront céder leur place aux joueurs classés immédiatement après dans leur catégorie.

Le vainqueur de la finale sera déclaré vainqueur du challenge du rail dans sa catégorie.

Les finales se dérouleront en match play simple entre les 2 finalistes bruts et nets des challenges individuels et du challenge de simples ; et en match play 4 balles ou green some pour les finalistes du challenge de doubles et les doubles du challenge par équipe. Les handicaps seront pris en compte lors de ces matches. En cas d'égalité à l'issue du 18^{ième} trou, le vainqueur du 18^{ième} trou (ou le 17^{ième} si égalité ; si encore égalité, le vainqueur du 16^{ième}, etc) sera déclaré vainqueur.

Les finales du challenge par équipes se dérouleront en match play en Green Some. Chaque équipe CSY/TIS/OMEGA constituera des doubles, avec les joueurs non qualifiés pour les finales, qui s'affronteront entre eux. Les matches seront constitués en fonction des inscrits à la clôture des inscriptions. Le résultat de finale individuelle et de doubles s'ils opposent des joueurs d'équipe différente sera comptabilisé dans le résultat des matches par équipe.

Dans la mesure du possible, chaque équipe disputera le même nombre de matches.

Le vainqueur d'un double marquera 1 points pour son équipe, le vaincu 0.

L'équipe vainqueur du challenge par équipe sera l'équipe qui aura le plus de points (tours préliminaires + finales à la fin des finales)

En cas d'égalité, l'équipe ayant cumulé le plus de points en net sera déclarée vainqueur.

FIN

MATCH PLAY (Règle de Golf n° 2)

Règle FFG :

Le jeu se joue par trou.

Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups.

Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou.

La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

Application Challenge :

Les matches se déroulent en camp de 2 contre 2 ou 2 contre 1 ou 1 contre 1 (en fonction du nombre de participants).

Les 9 premiers trous sont joués en STROKE PLAY A QUATRE BALLEES (ou trois ou deux balles).

STROKE PLAY A QUATRE BALLEES (Règle 31)

Règle FFG :

Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

Application Challenge :

La compétition se déroule en **net**.

Le score net d'un joueur est le nombre de coups réalisés déduit du nombre de coup rendus (prise en compte du handicap).

Chaque joueur termine le trou, toutefois pour **éviter le jeu lent**, un camp est déclaré avoir perdu le trou lorsque les deux joueurs du camp ont joué **4 coups au dessus du PAR** sans avoir mis la balle dans le trou.

GREENSOME

Règle FFG :

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

Application Challenge :

Non Applicable

Formules de jeu (extrait FFG)

Pour tout savoir sur les différentes formes de jeu, définies dans les Règles de golf pour ce qui est des "officielles", et sur les non officielles qui servent souvent l'animation de nos parties du dimanche...

DIFFERENTES FORMES DE JEU

Les différentes formes de jeu sont définies dans les Règles de Golf.

Un "camp" est constitué de un joueur, deux joueurs, ou davantage qui sont partenaires.

Définition du Tour Conventionnel (ou tour) : le tour conventionnel consiste à jouer les trous d'un terrain de golf dans leur ordre numérique exact, à moins que le Comité ne l'autorise d'une autre manière. Le nombre de trous d'un Tour Conventionnel est de 18, à moins qu'un nombre inférieur ne soit autorisé par le Comité.

MATCH PLAY (Règle de Golf n° 2)

Le jeu se joue par trou. Un trou est gagné par le camp qui entre sa balle dans le trou dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le score net le plus bas gagne le trou. La partie est gagnée par le camp qui mène par un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer.

STROKE PLAY (Règle de Golf n° 3)

La compétition est gagnée par le camp qui joue le ou les tours conventionnels dans le plus petit nombre de coups. Dans une compétition en net, le gagnant est le camp dont le score brut diminué de son handicap de jeu est le plus faible.

COMPETITION CONTRE PAR ET STABLEFORD (Règle de Golf n° 32)

Une compétition Contre Par et un Stableford sont une forme de Stroke Play dans laquelle l'épreuve se joue contre un score fixé pour chaque trou, ce score étant le Par du trou.

COMPETITION CONTRE PAR

La manière de compter est celle employée en match play :

Un trou est gagné si le camp fait un score inférieur au Par ;

Un trou est partagé si le camp fait un score égal au Par ;

Un trou est perdu si le camp fait un score supérieur au Par ;

En compétition avec des coups reçus, c'est le score net qui est comparé au Par.

STABLEFORD

La manière de compter consiste à attribuer des points en comparant le score réalisé à chaque trou avec un score fixé qui est le Par du trou :

Score pour le trou Points

Plus d'un coup au-dessus du score fixé 0

Un coup de plus que le score fixé 1

Egal au score fixé 2

Un coup de moins que le score fixé 3

Deux coups de moins que le score fixé 4

Trois coups de moins que le score fixé 5

Quatre coups de moins que le score fixé 6

Le gagnant est le camp qui totalise le plus grand nombre de points. En compétition avec des coups reçus, le score réalisé à chaque trou est diminué du ou des coups reçus sur ce trou avant d'être comparé au score fixé.

LES DIFFERENTS TYPES DE CAMPS

Ces différentes formes de jeu sont jouées par des "camps" dont la composition est exposée ci-dessous :

Il est important de noter que dans les Règles de Golf, le terme "Camp" désigne aussi bien un joueur seul que deux ou plusieurs joueurs associés.

Ces différents types de "camps" peuvent évidemment jouer les différentes formes de jeu, par exemple :

Un Stroke play peut être joué en Simple, Foursome, Quatre-balles, etc...

Un Match play peut être joué en Simple, Foursome, Quatre-balles, etc...

SIMPLE

Le "camp" comprend un seul joueur

DOUBLE

Le "camp" se compose de 2 joueurs selon les dénominations suivantes :

Si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueuses, la compétition est dite "Dames" ;

Si chaque camp est composé obligatoirement de 2 joueurs, la compétition est dite "Messieurs" ;

Si chaque camp est obligatoirement composé d'un joueur et d'une joueuse, la compétition est dite "Mixte".

Si chaque camp peut être composé librement (2 joueurs, 2 joueuses, ou un joueur et une joueuse), la compétition est dite "Mixed-up".

LES FORMES DE JEU OFFICIELLES ET NON-OFFICIELLES

LES FORMES DE JEU OFFICIELLES

a) SIMPLE

Le camp est composé d'un seul joueur.

b) FOURSOME (Règle 29)

Les 2 joueurs du "camp" jouent une seule balle, alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

c) THREESOME (Règle 29)

Identique au Foursome mais un des deux camps n'est composé que d'un seul joueur.

d) MATCH PLAY A TROIS BALLES (Règle 30)

Compétition en match play où 3 joueurs constituent chacun un camp, chacun jouant sa propre balle. Chaque joueur joue deux matches séparés.

e) MATCH PLAY A QUATRE BALLES (Règle 30)

Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

f) MATCH PLAY A LA MEILLEURE BALLE (Règle 30)

Identique au "4 balles", mais un des camps n'est composé que d'un seul joueur, l'autre pouvant être composé de 2 ou 3 joueurs.

g) STROKE PLAY A QUATRE BALLES (Règle 31)

Les 2 joueurs de chaque "camp" jouent chacun une balle et le meilleur score réalisé sur chaque trou est pris en compte.

LES FORMES DE JEU NON OFFICIELLES

Note : Il est rappelé (cf règle de Golf n° 34-3) que si le jeu s'est déroulé selon une forme de jeu non officielle, le Comité des Règles de la FFGolf ne rendra de décision sur aucune question.

a) GREENSOME

Les 2 joueurs du "camp" jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

b) CHAPMAN

Les 2 joueurs du "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.

c) PATSOME

Les 6 premiers trous sont joués en 4 balles, les 6 suivants en Greensome, les 6 derniers en Foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en Foursome.

d) COURSE AU DRAPEAU

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui sera planté à l'endroit où se trouvera sa balle lorsqu'il aura épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant son handicap de jeu au S.S.S. (exemple : joueur dont l'handicap de jeu est 24, S.S.S. : 71 => le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin sera déclaré vainqueur.

e) COURSE A LA FICELLE

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction du handicap de jeu du joueur (en règle générale 50 cm par point de handicap de jeu mais le Comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur de ficelle restante.

f) ECLECTIC

Forme de jeu consistant à jouer plusieurs fois le parcours en ne retenant que le meilleur score réalisé sur chacun des dix huit trous. Compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement. (sur plusieurs semaines ou plusieurs mois voir Ringer score)

g) RINGER SCORE

C'est une forme de jeu très voisine de l'Eclectic, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire. Se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes, pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison. Au fil des parties, chaque joueur retient le meilleur

score obtenu sur chaque trou. La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve

RECOMMANDATIONS DU COMITE DES REGLES POUR L'ORGANISATION D'UN SCRAMBLE

Le scramble dont l'objectif est la convivialité occasionne parfois des litiges car ses règles sont variables suivant les clubs ou suivant les joueurs. En effet, ce n'est pas une formule de jeu officielle prévue par les Règles de golf. Le Comité des Règles de la FFGolf a entrepris de proposer une formule "unifiée" prenant en compte les remarques suivantes :

Tous les joueurs d'une équipe doivent jouer d'un endroit aussi proche et similaire que possible de celui où repose la balle choisie ;

Le fait de dropper peut amener la balle dans un lieu très différent de celui de la balle choisie

Les joueurs d'une même équipe doivent pouvoir choisir leur ordre de jeu

Le scramble est une formule très lente et doit être accélérée autant que faire ce peut

Pour motiver tous les joueurs d'une équipe, il serait souhaitable que ce ne soit pas systématiquement la balle du meilleur joueur qui soit retenue

Afin de mieux coordonner une équipe, un des joueurs doit être nommé "Capitaine" (c'est le plus souvent le meilleur joueur)

Etant données les particularités de jeu la formule stroke play est la plus adaptée.

FORME DE JEU

EQUIPE DE 2 JOUEURS

La forme de jeu est identique à celle du scramble en équipe de 3 joueurs ou plus, mais le joueur dont la balle a été choisie peut jouer le coup suivant.

Pénalités: elles ne concernent que la balle choisie. En outre, si celle-ci n'est pas marquée, l'équipe doit encourir 1 coup de pénalité.

EQUIPE DE 3 JOUEURS OU PLUS

Au départ de chaque trou, tous les joueurs jouent leur premier coup.

Le "Capitaine" choisit la balle qu'il considère comme étant la meilleure (pas obligatoirement la plus longue). Cet emplacement est marqué sur le côté. L'ordre de jeu est libre, mais le joueur dont la balle est choisie ne jouera pas ce coup là. Le même joueur ne peut donc pas voir sa balle choisie deux fois de suite. Il pourra à nouveau jouer le coup suivant.

L'ordre de jeu est libre, mais le premier joueur doit placer sa balle à l'endroit exact où la balle choisie reposait.

Les autres joueurs placent leurs balles à moins d'un mètre de score de l'emplacement de référence, sans se rapprocher du trou, et dans un lieu aussi similaire que possible (rester dans le rough ou sur le fairway si c'était le cas).

Lorsque tous les joueurs ont joué leur deuxième coup, le "capitaine" choisit à nouveau la meilleure balle et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.

L'équipe gagnante est celle qui aura réalisé les 18 trous en le plus petit nombre de coups. Les coups joués de la même zone choisie ne comptent que pour un coup dans le décompte.

HANDICAP DE JEU DE L'EQUIPE

Scramble à 2 : total des handicaps de jeu divisé par 4

Scramble à 3 : total des handicaps de jeu divisé par 7

Scramble à 4 : total des handicaps de jeu divisé par 10