



CHAMPIONNAT NATIONAL INTERCLUBS MIDAMATEUR

Règlement et fonctionnement

Toute compétition fédérale est disputée en respectant l'étiquette et conformément aux règles de golf approuvées par la R&A Rules Limited, aux conditions et règlements de compétition établis par la Fédération Luxembourgeoise de Golf (FLG) et aux règles locales du Club.

Le Comité MidAmateur (CMA) et la Commission Technique et Sportive (CTS) de la FLG planifient, organisent et contrôlent le déroulement de la compétition.

Comité de Compétition et arbitres

Le Comité de Compétition (CC) est établi par le CMA et la CTS. Les noms des membres du CC et des arbitres sont affichés avant le début de la compétition. Les décisions prises par le CC et/ou par les arbitres dans le cadre de la compétition sont définitives et sans appel.

Formule de jeu

L'épreuve se déroule sur **2 jours**, du samedi au dimanche.

1^{er} jour **1^{er} tour : Phase de qualification - strokeplay (non qualifying) sur 18 trous**

Dames : 4 joueurs - les 3 meilleurs scores par Club sont retenus.

Messieurs : 6 joueurs - les 4 meilleurs scores par Club sont retenus.

Les 4 premières équipes sont qualifiées pour la phase finale et sont réparties selon leur place dans la qualification sur un tableau de progression.

1. Équipe 1 (E1)
2. Équipe 2 (E2)
3. Équipe 3 (E3)
4. Équipe 4 (E4)

Les autres équipes sont éliminées.



FÉDÉRATION LUXEMBOURGEOISE DE GOLF

En cas d'égalité entre 2 ou plusieurs Clubs, le départage des Clubs concernés se fait selon les critères repris ci-après. Ils sont utilisés dans l'ordre prévu tant que l'égalité entre les équipes existe :

- le meilleur score individuel (dames et messieurs) ;
- le total des 2 meilleurs scores individuels (dames et messieurs) ;
- le total des 3 meilleurs scores individuels (messieurs uniquement) ;
- le total des 9 derniers trous des 3 meilleurs scores retenus pour les dames et des 4 meilleurs scores retenus pour les messieurs ;
- le total des 6 derniers trous des 3 meilleurs scores retenus pour les dames et des 4 meilleurs scores retenus pour les messieurs ;
- le total des 3 derniers trous des 3 meilleurs scores retenus pour les dames et des 4 meilleurs scores retenus pour les messieurs ;
- le total du dernier trou des 3 meilleurs scores retenus pour les dames et des 4 meilleurs scores retenus pour les messieurs ;
- tirage au sort.

2^{ème} jour Phase finale - foursomes¹ et simples en matchplay - 2 tours

2^{ème} tour : ½ finales (E1 contre E4 et E2 contre E3)

3^{ème} tour : finale (vainqueur E1 - E4 contre vainqueur E2 - E3)
3^e place (perdant E1 - E4 contre perdant E2 - E3)

Dames : 1 double (foursome) et 2 simples

Messieurs : 1 double (foursome) et 4 simples

Résultat

Afin d'éviter une égalité entre deux équipes, tous les matchs se jouent jusqu'au bout, c'est-à-dire que si après 18 trous la partie est « square », celle-ci se poursuit jusqu'à ce qu'un trou soit gagné par une des équipes en foursome ou un des joueurs en simple.

Le résultat d'une rencontre entre deux équipes est déterminé par la somme des « match points » obtenus à l'issue des matchs en foursome et en simple par l'ensemble des joueurs de chaque équipe. L'équipe gagnante est celle qui totalise le plus grand nombre de « match points ».

Exception pendant les finales : Si lors d'une rencontre le résultat est déjà acquis, les derniers matchs s'arrêtent au 18^{ème} trou. Si au bout du 18^{ème} trou le score est « square », les deux équipes obtiennent ½ match point et le match s'arrête là. Si l'un des matchs a déjà passé le 18^{ème} trou et le résultat de la rencontre est acquis entre-temps, les joueurs terminent le trou et le match est arrêté selon le résultat acquis à l'issue de ce trou.

Chaque rencontre gagnée rapporte 1 point, chaque rencontre perdue rapporte 0 point.

¹ foursome : Les deux joueurs d'une équipe jouent une seule balle, alternativement des départs et pendant le jeu de chaque trou. Par exemple, le joueur A drive les trous impairs et le joueur B les trous pairs.



Dames : Le club ayant gagné la finale est déclaré vainqueur du Championnat.

Messieurs : Le club ayant gagné la finale est déclaré vainqueur du Championnat.

Marques de départ

Dames : départs bleus (repère arrière)

Messieurs : départs blancs (repère arrière)

Conditions de participation

Peuvent participer au Championnat National Interclubs MidAmateur (Championnat) tous les joueurs midamateurs licenciés dans un Club luxembourgeois qui est membre de la FLG. Ce Club doit être leur « home club » au Luxembourg depuis le 31 mars de l'année en cours.

Tous les joueurs doivent répondre aux exigences prévues par les règles du statut d'amateur.

Les dames et les messieurs doivent avoir accompli l'âge de 30 ans à la date du premier jour de la compétition.

Composition d'une équipe

Chaque Club présente une équipe de 6 joueurs (au minimum 4) pour les dames et de 9 joueurs (au minimum 6) pour les messieurs.

Les Capitaines peuvent librement choisir la composition des équipes pour les doubles.

Les Capitaines ont la possibilité de remplacer au maximum 2 joueurs pour les dames et au maximum 3 joueurs pour les messieurs (par équipe) avant le début du Championnat (1^{er} tour). Ce changement doit être annoncé au plus tard lors de la réunion des Capitaines avec le CC.

Conditions d'inscription

Le règlement du Championnat ainsi que les listes d'inscription sont envoyés aux Clubs quatre semaines avant la date du Championnat. La date de clôture des inscriptions est fixée à 1 semaine avant la date de la compétition avant 18.00 heures.

Les Capitaines des Clubs veillent à faire parvenir les listes d'inscription au Président du CMA, dûment complétées et signées, dans les délais impartis. Passé ce délai, toute inscription ou tout changement ne sont plus acceptés (sauf exception comme défini dans la section « Composition d'une équipe »).

L'inscription au Championnat vaut acceptation du règlement et fonctionnement de ladite épreuve.



Réunion des Capitaines et du Comité de Compétition

Une réunion des Capitaines avec le CC se tient une heure avant le début du 1^{er} tour de l'épreuve, sauf indication contraire. Lors de cette réunion, les Capitaines remettent au CC la fiche de composition des équipes pour le 1^{er} tour. La fiche de composition de chaque équipe doit être contresignée par le capitaine ou son représentant.

La présence du Capitaine ou de son représentant est obligatoire. Ce représentant peut être un joueur figurant sur la liste de composition d'équipe, la personne autorisée à donner des conseils, ou toute autre personne mandatée par écrit par le Capitaine.

Listes de départs

- 1^{er} tour à partir de 09.00 heures.
- 2^{ème} tour à partir de 08.00 heures du trou 01 pour la ½ finale (E1 contre E4) et
 du trou 10 pour la ½ finale (E2 contre E3).
- 3^{ème} tour à partir de 13.30 heures du trou 01 pour la finale et
 du trou 10 pour la 3^e place.

Les listes des départs des 3 tours sont établies par le CMA. Pour des raisons d'organisation, et sauf décision contraire des CMA/CTS, l'ordre de jeu des Clubs se fait par tirage au sort des groupes la semaine précédant le Championnat (pour jeudi 18.00 heures au plus tard).

La liste de composition de l'équipe pour le 2^{ème} tour doit être remise au CC par les Capitaines au plus tard pour 18.00 heures du 1^{er} jour du Championnat.

La liste de composition de l'équipe pour le 3^{ème} tour doit être remise au CC par les Capitaines au plus tard pour 13.00 heures du 2^{ème} jour du Championnat pour les messieurs et au plus tard pour 13.30 heures du 2^{ème} jour du Championnat pour les dames.

La liste officielle des départs du 1^{er} tour est communiquée aux Clubs et aux Capitaines et publiée sur le site Internet de la FLG (www.flgolf.lu). Après publication la liste des départs ne peut plus être changée sauf accord de la CTS.

Tout joueur en retard à son heure de départ est sanctionné ou disqualifié (Règle 6-3).

Instruments de mesure – Appareils électroniques

Les joueurs sont autorisés à utiliser des instruments qui mesurent ou estiment uniquement la distance. Si un joueur utilise un instrument de mesures de distance qui permet de fournir ou de mesurer d'autres paramètres pouvant l'aider dans son jeu (par exemple le dénivelé, la vitesse du vent, etc.) le joueur est en infraction avec la Règle 14-3, pour laquelle la pénalité est la disqualification, que ces informations aient été réellement utilisées ou non.



De plus, les boussoles sont considérées comme un dispositif artificiel et ne peuvent pas être utilisées pour déterminer la direction du vent ou le sens du grain sur les greens ou pour toute raison similaire.

Téléphones portables

L'utilisation des téléphones portables par le joueur est interdite, sauf en cas de force majeure, ou dans le cadre d'un appel exceptionnel (contacter le CC ou un arbitre, par exemple). De plus, les téléphones portables devront être éteints pour ne pas gêner les autres joueurs. L'utilisation injustifiée de téléphones portables sera sanctionnée avec la disqualification du joueur de l'équipe pour le tour en cours.

Capitaine et personne autorisée à donner des conseils

Chaque équipe est autorisée à désigner, en plus du Capitaine, une personne qui peut donner des conseils aux joueurs de son équipe.

Si le Capitaine est un joueur, il ne peut, pendant qu'il joue, donner des conseils à un coéquipier autre que son partenaire.

Le Capitaine et la personne désignée ne peuvent pas donner de conseils dans les conditions fixées par la note de la règle de golf no 8.

Le Capitaine et la personne autorisée à donner des conseils doivent être désignés nominativement sur la fiche de composition de l'équipe. Ils doivent répondre aux exigences des règles du statut d'amateur. En cas de force majeure, ces deux personnes peuvent être remplacées après accord du CC.

Cadets

Pendant tout le déroulement du Championnat, les cadets sont autorisés, avec les limitations suivantes :

- les Pro's/Teachingpro's ne peuvent pas être cadets.

Les joueurs qui ont terminé leur parcours peuvent « caddier » des co-équipiers. Cependant un joueur qui a terminé sa partie pourra « caddier » seulement **une fois dans le même tour**.

Voitures de golf et assimilés

L'utilisation de véhicules de golf motorisés (voitures, tricycles, ...) par les joueurs est interdite, sauf sur présentation préalable d'un certificat médical et approbation par le CC. Seuls les Capitaines d'équipes et les personnes autorisées à donner des conseils sont autorisés à se déplacer en voitures de golf.

Les trolleys électriques sont autorisés.



Comportement et étiquette

Si un joueur se comporte de manière incorrecte (jet de club, coup de club dans le sol, le sac ou le chariot, paroles grossières, etc.), ou s'il ne respecte pas l'étiquette, y compris durant la journée d'entraînement, le CC se prononce sur une possible sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification du joueur. La décision prise par le CC est définitive pour le Championnat.

Dans le cas d'insultes à l'encontre d'un membre du CC ou d'un arbitre, de jet de club dangereux ou de manquement grave à l'étiquette, le joueur est immédiatement disqualifié pour le tour ou le match en cours. De plus le CC a la possibilité de disqualifier le joueur pour la totalité du Championnat.

Les mêmes règles pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe s'appliquent aux Capitaines ou aux donneurs de conseil.

1 ^{ère} infraction :	avertissement officiel
2 ^{ème} infraction :	exclusion du terrain
3 ^{ème} infraction ou infraction grave :	disqualification du joueur ou de l'équipe

Intempéries et suspensions du jeu

La compétition n'est pas suspendue simplement pour cause de pluie, à moins que la pluie ne soit si forte qu'il serait injuste de demander aux joueurs de continuer.

Si le CC a été avisé de la proximité d'un danger réel d'orage/foudre, il doit suspendre le jeu avant que l'orage n'arrive pour permettre aux joueurs de trouver un abri et/ou de revenir au club-house. Pour aider les joueurs dans ces circonstances, il est conseillé de mettre en place un plan d'évacuation. Ceci peut impliquer, avant que le temps ne se dégrade fortement, d'envoyer des moyens de transport à différents endroits du parcours pour ramener les joueurs au club house lors de la suspension éventuelle du jeu. Il est également important que le CC puisse avertir les spectateurs si un danger d'orage/foudre menace.

Lors de la période d'interruption de jeu, le CC doit régulièrement (par exemple toutes les demi-heures) informer les joueurs de la situation de l'évolution de l'orage, l'heure prévue éventuellement de la reprise du jeu, les dispositions spécifiques prises pour la suite de la compétition, etc.

Ces intervalles de temps, de demi-heure en demi-heure, sont exploités par le CC pour suivre l'évolution de la situation météorologique, se rendre sur le terrain pour vérifier son état et faire le point avec les intendants de terrain pour juger de l'importance et de la durée des travaux nécessaires pour rendre à nouveau le terrain praticable : pompage éventuel des bunkers, assèchement des greens au moyen de raclettes, squeegees, ...

Une fois que la situation dangereuse est passée ou en voie de passer, le CC doit déterminer une heure de reprise de jeu. Différents paramètres doivent être pris en compte pour fixer cette heure de reprise : temps nécessaire aux joueurs pour regagner leurs



positions d'origine et être prêts à jouer, temps que va mettre l'équipe de terrain pour remettre le parcours en état si nécessaire, durée de l'interruption de jeu qui nécessite si elle a été très longue de donner un délai supplémentaire aux joueurs pour qu'ils puissent s'échauffer et se préparer de nouveau, etc.

Lorsque tous les joueurs sont à nouveau en position et prêts à jouer, la reprise du jeu est notifiée par deux signaux sonores courts, de façon répétée.

Il est fréquent que des problèmes surviennent dans les matchs par équipes et qu'à cause du mauvais temps, il ne soit pas possible de terminer les matchs dans le format prévu et que, pour une raison quelconque, on ne dispose pas de suffisamment de temps pour pouvoir les finir. Si les conditions atmosphériques ne permettent pas de terminer la compétition dans les délais impartis, les tours non complétés sont red disputés (par les mêmes groupes) le weekend de rechange sur le terrain prévu et aux mêmes heures.

Infractions au règlement – Disqualification d'une équipe

Si lors d'une compétition ou après la proclamation officielle des résultats, une équipe a fait jouer

- un équipier ne répondant pas aux conditions de participation ou,
- si au cours d'une manche de la compétition un joueur est en infraction vis-à-vis des règlements anti-dopage,

l'équipe peut être disqualifiée. La décision finale doit être prise par la CTS avec, si nécessaire, le support des arbitres. La décision prise par la CTS est définitive et sans appel.

En cas de disqualification de l'équipe, les résultats obtenus par l'équipe lors de ce tour de la compétition sont annulés automatiquement avec toutes les conséquences en résultant, y compris disqualification de la compétition, retrait des médailles, coupes, titres, etc.



FICHE DE COMPOSITION D'ÉQUIPE

Championnat National Interclubs MidAmateur

DAMES

Club : _____

Joueurs par ordre croissant de leur handicap exact.

**(À remettre au plus tard pour le 06 mai 2017 avant 18.00 heures
par courriel : cts@flgolf.lu)**

	Prénom	Nom	Handicap exact
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			

Capitaine : _____

Personne autorisée à donner des conseils : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



Championnat National Interclubs MidAmateur

Composition de l'équipe – 1^{er} tour

DAMES

Club : _____

L'ordre de jeu et la composition des groupes sont au choix du Capitaine.

**(À remettre au Comité de Compétition
au plus tard une heure avant le début du 1^{er} tour.)**

Joueur 1

Joueur 2

Joueur 3

Joueur 4

Capitaine : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



Championnat National Interclubs MidAmateur

Composition de l'équipe - 2^{ème} tour

DAMES

Club : _____

L'ordre de jeu et la composition des groupes sont au choix du Capitaine.

**(À remettre au Comité de Compétition
au plus tard à 18.00 heures du 1^{er} jour.)**

Foursome	}	<input type="text"/>
		<input type="text"/>
Simple 1		<input type="text"/>
Simple 2		<input type="text"/>

Capitaine : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



Championnat National Interclubs MidAmateur

Composition de l'équipe - 3^{ème} tour

DAMES

Club : _____

L'ordre de jeu et la composition des groupes sont au choix du Capitaine.

**(À remettre au Comité de Compétition
au plus tard à 13.30 heures du 2^e jour.)**

Foursome	}	<input type="text"/>
		<input type="text"/>
Simple 1		<input type="text"/>
Simple 2		<input type="text"/>

Capitaine : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



FICHE DE COMPOSITION D'ÉQUIPE

Championnat National Interclubs MidAmateur

MESSIEURS

Club : _____

Joueurs par ordre croissant de leur handicap exact.

**(À remettre au plus tard pour le 06 mai 2017 avant 18.00 heures
par courriel : cts@flgolf.lu)**

	Prénom	Nom	Handicap exact
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			

Capitaine : _____

Personne autorisée à donner des conseils : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



Championnat National Interclubs MidAmateur

Composition de l'équipe - 1er tour

MESSIEURS

Club : _____

L'ordre de jeu et la composition des groupes sont au choix du Capitaine.

**(À remettre au Comité de Compétition
au plus tard une heure avant le début du 1^{er} tour.)**

Joueur 1	<input type="text"/>
Joueur 2	<input type="text"/>
Joueur 3	<input type="text"/>
Joueur 4	<input type="text"/>
Joueur 5	<input type="text"/>
Joueur 6	<input type="text"/>

Capitaine : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



Championnat National Interclubs MidAmateur

Composition de l'équipe - 2^{ème} tour

MESSIEURS

Club : _____

L'ordre de jeu et la composition des groupes sont au choix du Capitaine.

**(À remettre au Comité de Compétition
au plus tard à 18.00 heures du 1^{er} jour.)**

Foursome	}	<input type="text"/>
		<input type="text"/>
Simple 1		<input type="text"/>
Simple 2		<input type="text"/>
Simple 3		<input type="text"/>
Simple 4		<input type="text"/>

Capitaine : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____



Championnat National Interclubs MidAmateur

Composition de l'équipe - 3^{ème} tour

MESSIEURS

Club : _____

L'ordre de jeu et la composition des groupes sont au choix du Capitaine.

**(À remettre au Comité de Compétition
au plus tard à 13.00 heures du 2^e jour.)**

Foursome	}	<input type="text"/>
		<input type="text"/>
Simple 1		<input type="text"/>
Simple 2		<input type="text"/>
Simple 3		<input type="text"/>
Simple 4		<input type="text"/>

Capitaine : _____

Date : _____

Signature du Capitaine : _____