



الجامعة الملكية المغربية للجولف

FÉDÉRATION ROYALE MAROCAINE DE GOLF

RÈGLEMENT GENERAL SPÉCIFIQUE DES
ÉPREUVES FÉDÉRALES PAR ÉQUIPES

Ce règlement est complété par le règlement général des épreuves fédérales et par le règlement particulier de chaque épreuve fédérale par équipes.

Les conditions des règlements particuliers prévalent sur celles du règlement général et du règlement général spécifique.

Table des matières

I - CONDITIONS de PARTICIPATION	3
I-1/ POUR LES CLUBS	3
I-2/ POUR LES EQUIPIERS.....	3
I-2-1/ LES EQUIPIERS DOIVENT :	3
I-2-2/ INDEX PRIS EN COMPTE.....	3
I-2-3/ CAPITAINE et PERSONNE AUTORISEE A DONNER DES CONSEILS	3
II – GESTION DE L'EPREUVE	4
II-1/ INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT.....	4
II-2/ FORFAITS.....	4
II-3/ ORDRE DES DEPARTS et ENTRAINEMENTS	4
II-4/ REUNION des CAPITAINES.....	5
III - INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE	5
IV - FORME de JEU des INTERCLUBS AVEC PHASE FINALE en MATCH-PLAY	5
IV-1/ ENTRAINEMENT (Règle 5.2).....	5
IV-2/ PHASE DE QUALIFICATION EN STROKE-PLAY	5
IV-3/ PHASE FINALE	6
IV-3/ 1 TABLEAU.....	6
IV-3/ 2 FORME DE JEU	6
IV-3/ 3 MATCH-PLAY : Fiche d'ordre de jeu	7
IV-3/ 3-1 MATCH-PLAY: foursomes.....	7
IV-3/ 3-2 MATCH-PLAY : simples.....	7
IV-3/ 3-3 MATCH-PLAY : forme de jeu réduite.....	7
IV-3/ 3-4 ORDRE DE JEU	7
IV-3/ 3-5 EQUIPIERS ABSENTS.....	7
IV-3/ 4 EGALITE.....	8
IV-4/ INTEMPERIES et CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES	8
V - FORME de JEU des INTERCLUBS EN STROKE PLAY INTEGRAL	8
V-1 ENTRAINEMENT (Règle 5.2).....	8
V-2 ELIGIBILITE ET CONFORMITE AU REGLEMENT	8
V-3 INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE	9
V-4 EGALITE	9
V-5 INTEMPERIES ET CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES.....	9

I - CONDITIONS de PARTICIPATION

I-1/ POUR LES CLUBS

Seules peuvent participer à ces épreuves (le jumelage de Clubs n'est pas autorisé) :

- les golfs affiliés avec terrain répondant aux critères d'étalonnage ;

Tout Club vainqueur d'une épreuve nationale par équipes s'engage à recevoir sur son terrain une épreuve fédérale l'année suivante.

Si, pour des raisons exceptionnelles qui seront appréciées par la Commission Sportive Nationale, un Club ne pouvait remplir cette obligation, il doit s'engager à le faire l'année suivante.

I-2/ POUR LES EQUIPIERS

I-2-1/ LES EQUIPIERS DOIVENT :

- a) Être membres et licenciés du golf qu'ils représentent.

Un joueur ne doit jouer que pour un seul Club par année civile dans les compétitions, sous peine de disqualification de l'équipe (cf. III-2).

Le terme « jouer » signifie avoir participé à la qualification ou avoir figuré sur une fiche d'ordre de jeu.

Dans le cas d'un transfert de licence, celui-ci aura dû intervenir avant le 30 avril de l'année en cours.

NB : Un changement de licence dans un Club, une création ou une reprise de licence dans le même Club (sans avoir été licencié dans un autre Club pour l'année N-1) ne sont pas considérés comme un transfert.

- b) Être titulaires, à la date limite d'inscription des équipiers de la licence FRMG de l'année en cours
 - Avoir un certificat médical de non contre-indication à la pratique du golf.
- c) Répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.
- d) Répondre aux conditions précisées dans le Règlement particulier de chaque épreuve.
- e) Figurer sur la fiche de composition d'équipe remise lors de la réunion des capitaines.

I-2-2/ INDEX PRIS EN COMPTE

L'index pris en compte sera celui figurant dans la base de données de la FRMG une semaine jour pour jour avant le 1er jour de l'épreuve.

Un joueur licencié FRMG ayant un index à la fois au Maroc et à l'étranger verra pris en compte son index le plus bas.

I-2-3/ CAPITAINE et PERSONNE AUTORISEE A DONNER DES CONSEILS

Le capitaine de l'équipe doit être membre et licencié du club qu'il représente.

Il doit répondre aux exigences des Règles du Statut d'Amateur.

Chaque équipe est autorisée à désigner une personne qui pourra donner des conseils aux membres de son équipe, dans les conditions prévues par la Règle 24.4.

Par défaut, cette personne est le capitaine de l'équipe.

Si le capitaine est un joueur, pendant qu'il joue, il ne pourra pas donner de conseils à un coéquipier autre que son partenaire (Règle 10.2).

Si la personne désignée n'est pas le capitaine, ce dernier ne pourra pas donner de conseils.

- 1ère infraction : Avertissement
- 2ème infraction : Exclusion du parcours
- 3ème infraction : Disqualification de l'équipe

Le donneur de conseil a le même statut qu'un membre d'un camp par rapport à chaque membre de son équipe.

Le capitaine et la personne autorisée à donner des conseils devront être désignés nominativement sur la fiche de composition de l'équipe lors de la réunion des capitaines. En cas de force majeure, ces deux personnes pourront être remplacées après accord du Comité de l'épreuve.

Lorsque le capitaine ou la personne autorisée à donner des conseils n'est pas le cadet du joueur, il n'est pas autorisé à aller sur les greens.

- 1ère infraction : Avertissement
- 2^{ème} infraction : Exclusion du parcours
- 3^{ème} infraction : Disqualification de l'équipe

Si un capitaine ou un donneur de conseil se comporte de manière incorrecte ou s'il ne respecte pas le Code de comportement, il sera pénalisé de la manière suivante :

- 1ère infraction : Avertissement
- 2^{ème} infraction : Exclusion du parcours
- 3^{ème} infraction : Disqualification de l'équipe

II – GESTION DE L'ÉPREUVE

II-1/ INSCRIPTIONS ET DROITS D'ENGAGEMENT

L'inscription d'un Club et de ses équipiers à une épreuve fédérale interclubs par équipes se fait par courriel envoyé à la FRMG.

S'inscrire à une compétition par équipes vaut acceptation des règlements généraux et particuliers de ladite épreuve.

La date limite d'inscription des Clubs est précisée dans le règlement particulier de l'épreuve. La date limite d'inscription des équipiers est de 7 jours pleins avant le premier jour de l'épreuve.

Pour toutes les compétitions par équipes, le nombre maximum d'équipiers est fixé par le règlement de l'épreuve.

Le respect des règles d'éligibilité des équipiers (ex : conditions d'index) à la date limite d'inscription est de la responsabilité du Club et de son capitaine.

Pour les épreuves fédérales les droits d'engagement sont fixés par le règlement de l'épreuve. Dans le cas où une compétition serait annulée et non reportée, les droits d'engagement seraient intégralement remboursés.

II-2/ FORFAITS

Tout forfait avant l'épreuve doit être notifié à la Commission Sportive Nationale de la FRMG, au plus tard 48h avant la réunion des capitaines. Dans le cas d'un forfait il doit être confirmé par écrit à la FRMG. En cas de non-respect de ces procédures, le Club sera susceptible d'encourir une sanction pouvant aller jusqu'à l'exclusion de cette même épreuve l'année suivante.

Pour les épreuves fédérales par équipes, d'une manière générale, le droit d'engagement de tout Club déclarant forfait après la date limite d'inscription des joueurs (7 jours pleins avant le début de l'épreuve) reste acquis à la FRMG.

II-3/ ORDRE DES DEPARTS et ENTRAÎNEMENTS

La FRMG ne communique aucune heure de départ par téléphone. Les heures définitives à prendre en compte sont affichées sur le tableau officiel la veille du 1er tour de l'épreuve ou consultable sur le site de la FRMG.

Pour les réservations de départs de la journée d'entraînement, les Clubs participants doivent contacter directement le Club hôte.

II-4/ REUNION des CAPITAINES

La réunion des capitaines se tient la veille du 1er tour de l'épreuve, sauf indication contraire.

Lors de cette réunion, la fiche de composition de son équipe est communiquée au capitaine afin d'être contresignée.

La présence du capitaine ou de son représentant est obligatoire avant la fin de la réunion, sous peine de disqualification. 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.

III - INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE

1. 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 ;
 - ayant été préalablement sanctionné par un organe disciplinaire fédéral (discipline générale / discipline dopage) compétent dont la décision est devenue définitive et que les sanctions sont en cours d'exécution ;
- L'équipe sera disqualifiée.

2. Si au cours d'une compétition par équipes deux joueurs d'une même équipe sont en infraction vis-à-vis des règlements de lutte contre le dopage et que cela est susceptible d'engagement de poursuites devant la Commission Disciplinaire de Lutte contre le Dopage, l'équipe sera disqualifiée.

Dans ces deux cas, les résultats de l'équipe obtenus lors de cette compétition seront annulés automatiquement avec toutes les conséquences en résultant, y compris le retrait des médailles, titres, points, gains et prix (notifiées à l'équipe et à l'organisateur de la compétition par la Commission Sportive Nationale). En cas de retrait de titre, celui-ci sera remis au finaliste ou au suivant.

Toute infraction aux règlements généraux et particuliers des épreuves fédérales par équipes qui ne ferait pas l'objet d'une pénalité spécifiquement prévue dans ces règlements entraînera la disqualification de l'équipe. Dans des cas exceptionnels, une pénalité de disqualification d'une équipe pourra, après accord préalable de la Commission Sportive, être annulée, modifiée ou imposée, si le Comité estime qu'une telle mesure est justifiée.

Les présentes dispositions sont susceptibles d'évolution en fonction des modifications qui peuvent intervenir au sein des règlements disciplinaires.

En cas de modifications, une mise à jour de l'ensemble des règlements sera publiée sur le site Internet de la FRMG.

IV - FORME de JEU des INTERCLUBS AVEC PHASE FINALE en MATCH-PLAY

IV-1/ ENTRAINEMENT (Règle 5.2)

L'entraînement entre les deux tours de qualification n'est pas autorisé sauf accord du Comité.

IV-2/ PHASE DE QUALIFICATION EN STROKE-PLAY

Les deux tours de stroke play sont considérés comme deux épreuves distinctes.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe peuvent jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

Le total d'une équipe est égal au total de tous les scores moins les 2 plus mauvaises cartes à chaque tour. En cas d'égalité, les équipes sont départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

Note : dans le cas où une équipe ne peut pas rendre ses 2 plus mauvais scores (disqualification, abandon justifié, forfait), elle est considérée comme ayant le plus mauvais score par rapport à toutes les autres.

De plus, si plus de 2 scores sont non valides, l'équipe prend la dernière place dans le tableau. Si plusieurs équipes sont concernées, voir départage ci-dessus.

En cas d'égalité parfaite après ces départages (les cartes non rendues dans des cas de disqualification, abandon justifié ou forfait seront considérées comme équivalentes), les capitaines des équipes concernées désigneront un équipier qui partira en play-off en trou par trou.

En cas d'impossibilité de jouer ce play-off, le départage se fera par tirage au sort.

En cas de forfait ou d'abandon d'une équipe en cours d'épreuve, ou de disqualification après l'affichage des résultats de la qualification, pour ce qui concerne la composition du tableau de match play :

a) si une équipe qualifiée déclare forfait pour la phase finale :

- avant l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match play, elle prend la dernière place dans le tableau. Les équipes qui la suivent remontent dans l'ordre de la qualification.

- après l'affichage officiel des résultats de la qualification et/ou du tableau de match play, ou à la suite d'une qualification après play-off, elle n'est pas remplacée, conserve sa place dans la composition du tableau de match play et son adversaire désigné gagne par forfait.

b) si une équipe qualifiée est disqualifiée après l'affichage officiel des résultats en application du paragraphe III, elle n'est pas remplacée et son adversaire désigné gagne par forfait.

IV-3/ PHASE FINALE

IV-3/ 1 TABLEAU

Le tableau de match play de la phase finale est établi d'après le classement de la qualification.

Les huit premières équipes de la qualification sont qualifiées pour les quarts de finale selon l'ordre du tableau ci-dessous :

En cas d'égalité après 18 trous, les adversaires partagent les points attribués à leur match (pas de play-off).

Phase finale :

¼ de finale	½ finales	Finales
Match 1 : 1 v 8 Match 2 : 4 v 5 Match 3 : 3 v 6 Match 4 : 2 v 7	Match 5 : Vainqueur <u>Match 1</u> v Vainqueur <u>Match 2</u> Match 6 : Vainqueur <u>Match 3</u> v Vainqueur <u>Match 4</u>	Vainqueur <u>Match 5</u> v Vainqueur <u>Match 6</u> Petite finale Perdant Match 5 v Perdant Match 6

IV-3/ 2 FORME DE JEU

Selon la compétition la forme de jeu est différente : se référer aux règlements particuliers.

IV-3/ 3 MATCH-PLAY : Fiche d'ordre de jeu

Les fiches d'ordre de jeu des doubles et des simples doivent être remises par le capitaine au Comité de l'épreuve au plus tard 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier match de son équipe.

2. Le Comité de l'épreuve a toute latitude pour modifier l'ordre de jeu des matchs en fonction des disponibilités des joueurs.

Si l'horaire de départ d'une phase finale est décalé par le Comité de l'épreuve, c'est ce nouvel horaire qui fait référence pour les délais de remise ou de modification de la fiche d'ordre de jeu.

Dans le cas où des foursomes sont joués le matin suivis de simples l'après-midi, l'ordre de jeu de ces simples reste confidentiel et modifiable par le capitaine jusqu'à 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier simple de l'équipe.

Dans le cas où deux tours de match play se jouent dans la même journée si le capitaine n'a pas remis sa fiche d'ordre de jeu 30 minutes avant l'heure officielle de départ du premier match de son équipe l'après-midi, c'est la fiche d'ordre de jeu du matin qui sera reconduite pour les matchs de l'après-midi.

En dehors du cas précédent, si la fiche d'ordre de jeu n'a pas été remise dans le délai imparti, le premier match est perdu. Si, à l'heure de départ prévue du premier match, la fiche n'a toujours pas été remise, le deuxième match est perdu, et ainsi de suite.

IV-3/ 3-1 MATCH-PLAY: foursomes

Le capitaine a le libre choix de leur composition et de l'ordre de jeu des équipiers.

Les foursomes se jouent selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

Les équipiers sont libres de choisir l'ordre de départ du foursome (choix des trous pairs et impairs).

IV-3/ 3-2 MATCH-PLAY : simples

Les équipiers jouent dans l'ordre croissant de leur index arrondi. A index arrondi égal, le choix est laissé au capitaine.

L'index arrondi est celui figurant sur la feuille de composition d'équipe délivrée par la FRMG, lors de la réunion des capitaines.

Les équipiers jouent selon l'ordre de la fiche d'ordre de jeu remise par le capitaine au Comité de l'épreuve.

IV-3/ 3-3 MATCH-PLAY : forme de jeu réduite

En forme de jeu réduite, le capitaine a le libre choix de l'ordre de jeu de ses équipiers pour le foursome et doit se conformer au § IV-3/3-2 pour les simples.

IV-3/ 3-4 ORDRE DE JEU

Tout camp, en foursome ou en simple, ne jouant pas son match dans l'ordre indiqué par le capitaine de son équipe sur la fiche d'ordre de jeu des foursomes ou des simples perd son match.

Dans le cas où il y aurait une erreur sur les deux fiches d'ordre de jeu d'un match, si les erreurs concernent le même simple, alors le simple est partagé.

IV-3/ 3-5 EQUIPIERS ABSENTS

Lorsqu'un foursome est forfait ou lorsque l'un des équipiers est absent, ou, en simple, lorsque l'un des équipiers est forfait ou absent, le match est perdu.

Les équipiers disqualifiés, forfaits ou absents pour les foursomes restent éligibles pour jouer les simples.

Note : Forme de jeu complète : dans le cas où la fiche d'ordre de jeu n'est pas complète, la mention « absent » doit être inscrite à l'emplacement du dernier foursome et/ou du ou des derniers simples.

Forme de jeu réduite : dans le cas où la fiche d'ordre de jeu n'est pas complète, la mention « absent » doit être inscrite à l'emplacement du dernier simple.

Si un capitaine fait figurer sur la feuille de match un joueur dont il sait pertinemment qu'il ne pourra pas être présent, le Comité pourra prononcer une sanction pouvant aller jusqu'à la disqualification de l'équipe.

IV-3/ 4 EGALITE

En cas d'égalité au terme de la rencontre, le capitaine désigne un équipier qui part en play-off en trou par trou.

S'il est impossible de terminer le play-off ou de le faire jouer, le départage se fera selon l'ordre de la qualification.

IV-4/ INTEMPERIES et CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans les cas où le déroulement de l'épreuve est perturbé par des intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, les procédures suivantes doivent être suivies :

I) Qualification en stroke-play

Le 1er tour de la qualification est prioritaire et doit donc se dérouler obligatoirement, si nécessaire en shot gun ou en le répartissant sur plusieurs journées. Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait eu lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le second tour de qualification ne peut se terminer avant la fin du 2ème jour, quel que soit le nombre de joueurs participant à la phase de qualification en stroke play, il faut qu'il y ait au moins 3 vagues complètes rentrées pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement de la qualification. A défaut, le classement après la première journée est officialisé.

Note : pour le second tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées. C'est le classement de la qualification qui sert de référence pour toute décision ultérieure du Comité, y compris la prise en compte de ce seul résultat si la phase de match play ne peut être disputée.

II) Phase de match-play

Phase Finale :

Si du retard est pris dans le déroulement de l'épreuve suite à des intempéries ou circonstances exceptionnelles, le Comité de l'épreuve doit faire jouer les tours suivants en forme de jeu réduite jusqu'à rattraper ce retard, après quoi les rencontres doivent reprendre en forme de jeu normale.

Procédure à appliquer :

- si le tour d'une rencontre n'a pas commencé, la forme de jeu normale doit être remplacée par la forme de jeu réduite.
- si le tour d'une rencontre a commencé en forme de jeu normale, il doit être modifié comme suit :
- Si aucun foursome n'est terminé, la reprise du jeu se fait en forme de jeu réduite et la forme de jeu normale est annulée.
- Si un foursome est terminé, le point obtenu reste acquis ; le foursome non terminé est partagé. La reprise du jeu se fait avec les simples.
- si le tour a commencé en forme de jeu réduite, il est repris en l'état.

V - FORME de JEU des INTERCLUBS EN STROKE PLAY INTEGRAL

Chaque tour de stroke play est considéré comme une épreuve distincte.

Pour ces compétitions, il faut se reporter au règlement particulier de l'épreuve qui spécifie le nombre d'équipiers appelés à jouer chaque tour ainsi que le décompte des cartes.

Les équipiers portés sur la fiche de composition d'équipe peuvent jouer dans un ordre quelconque en se présentant aux départs prévus pour leur équipe.

V-1 ENTRAINEMENT (Règle 5.2)

L'entraînement entre les tours est autorisé mais peut être limité par le Comité.

V-2 ELIGIBILITE ET CONFORMITE AU REGLEMENT

Une équipe peut participer si sa fiche de composition d'équipe est en accord avec le règlement en termes de catégorie d'âge et d'index.

Le score d'une équipe n'est validé que si celle-ci correspond aux normes du règlement particulier en matière de cartes prises en compte après chaque tour de l'épreuve.

V-3 INFRACTIONS AUX REGLEMENTS ; DISQUALIFICATION D'UNE EQUIPE

Toute équipe qui, au terme d'un tour ou de l'épreuve, n'a pas vu ses scores validés au regard du règlement particulier de l'épreuve est disqualifiée.

V-4 EGALITE

Les équipes sont départagées en comparant le cumul des cartes non prises en compte, puis celui des meilleures cartes, puis celui des secondes meilleures cartes, etc.

Dans le cas où une équipe ne peut pas rendre son plus mauvais score (disqualification, abandon justifié, forfait) sur un des tours, il est considéré comme étant le cumul le plus mauvais par rapport à tous les autres.

Les cartes non rendues dans des cas de disqualification, d'abandon justifié ou de forfait seront considérées comme équivalentes.

En cas d'égalité parfaite après ces départages, pour la dernière place qualificative pour la phase finale ou pour le titre, les capitaines des équipes concernées désignent un équipier qui part en play-off en trou par trou.

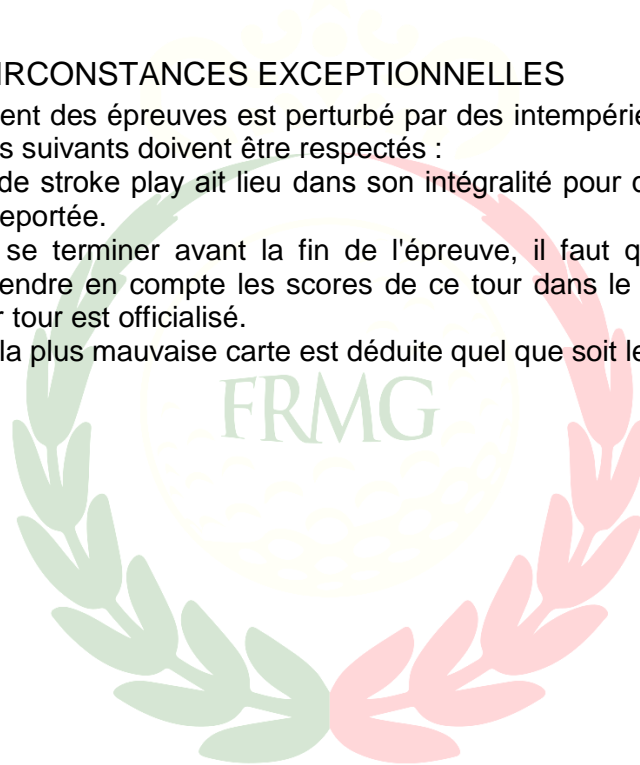
V-5 INTEMPERIES ET CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans le cas où le déroulement des épreuves est perturbé par des intempéries ou toute autre circonstance exceptionnelle, les impératifs suivants doivent être respectés :

Il faut qu'au moins un tour de stroke play ait lieu dans son intégralité pour que la compétition ne soit pas annulée et éventuellement reportée.

Si le dernier tour ne peut se terminer avant la fin de l'épreuve, il faut qu'il y ait au moins 3 vagues complètes rentrées pour prendre en compte les scores de ce tour dans le classement final. A défaut, le classement avant ce dernier tour est officialisé.

Note : Pour ce dernier tour, la plus mauvaise carte est déduite quel que soit le nombre de vagues rentrées.



الجامعة الملكية المغربية للجولف
FÉDÉRATION ROYALE MAROCAINE DE GOLF



الجامعة الملكية المغربية للجولف
FÉDÉRATION ROYALE MAROCAINE DE GOLF