REGLEMENT DE LA COUPE JACQUES FOUSSIER
2ème DIVISION

Règlement particulier de l'épreuve
Ce règlement complète le règlement général des épreuves Foussier
Les conditions des règlements particuliers priment celle des règlements généraux

EQUIPES PARTICIPANTES :

18 équipes participent à la l'épreuve :

- Les 5 équipes qui occupent les 5 dernières places de la 1ère division de l'année précédente.
- Les 8 équipes qui occupent les places de 6 à 13 de la 2ème division de l'année précédente.
- Les 5 équipes qualifiées lors de la dernière épreuve qualificative

INDEX DE JEU :

Les joueurs doivent disposer d'un index qui ne sera pas supérieur à **18.4** le jour de l'épreuve.
Une équipe pourra engager un joueur dont l'index serait supérieur à 18.4. Son index sera ramené de toutes façons à 18.4

LE JEU :

L'épreuve se dispute en 2 rencontres : une aller et une retour.

- **Rencontre aller** : En stroke play sur deux jours.
  - une journée : Six séries de simples sur 18 trous. Chaque équipe doit présenter un équipier dans chaque série. Les séries 1, 2 et 3 jouent en brut, les séries 4, 5 et 6 jouent en net.
  - une journée : Trois séries de foursome sur 18 trous. Chaque équipe doit présenter une équipe dans chaque série. La série 1 joue en brut, les séries 2 et 3 jouent en net

Les classements se font par mode de jeu et par série : soit en tout neuf classements. Chaque classement distribue au premier un nombre de points égal au nombre d'équipes prenant le départ, un point de moins au second, deux points de moins au troisième, etc… En foursome, il sera appliqué un coefficient multiplicateur de 1,5. En cas d'égalité de place dans un même classement, les points des ex æquo seront additionnés et divisés par le nombre d'ex æquo avant d'être attribués à chacun d'eux.
La disqualification d'une équipe ou d'un joueur fait marquer zéro point dans le classement considéré.
L'abandon justifié est apprécié par le comité de la rencontre.
En cas d'abandon justifié le camp occupera la dernière place et rapportera un point ou les points attribués à cette place si plusieurs camps sont dans le même cas.
Pour chaque équipe, le résultat des foursomes est obtenu en additionnant les points gagnés dans chacune des trois séries foursomes. Le résultat des simples est obtenu en additionnant les points gagnés dans chacune des six séries de simples. Le résultat de la rencontre est la somme des points des 3 foursomes et des 6 simples.

- **Rencontre retour** : Identique à la rencontre aller.

CLASSEMENT :

Le classement se fait en additionnant les points des résultats de la rencontre aller et de la rencontre retour. L'équipe vainqueur est celle qui aura le plus de points.
En cas d'égalité, les départages se feront sur les scores de la rencontre retour en comparant dans l'ordre :
Les scores bruts des séries 1,2 et 3 en simple, les scores nets des séries 4, 5 et 6 en simple. Si l'égalité subsiste,
les scores foursomes seront comparés dans le même processus.
En cas de nouvelle égalité, la méthode sera appliquée aux scores de la rencontre aller.

Les 5 meilleures équipes montent en 1ère division. Les cinq dernières descendent en poule de qualification . Les autres se maintiennent en 2ème division.

LISTE DES EQUIPIERS , COMPOSITION DES EQUIPES :

La liste des équipiers devra parvenir au comité d'organisation des épreuves Foussier J & N par le site internet des épreuves. Elle comportera un maximum de HUIT noms. Date limite : le LUNDI précédant l'épreuve..
Après sa réception, plus aucun équipier ne pourra être ôté, rajouté ou remplacé.

ORDRE DE JEU

Pour les foursomes et les simples, les équipiers joueront dans l'ordre choisi par le Capitaine.

Foursomes : Les équipiers joueront en brut dans la série 1. En net dans les séries 2 et 3.
Simples : Les équipiers joueront en brut dans les séries 1, 2 et 3. En net dans les séries 4, 5 et 6.

Deux équipiers ayant participé le premier jour pourront être remplacés par un 7ème ou un 8ème équipier figurant sur la fiche de composition des équipes.

°°