

**ASSOCIATION POUR L'ORGANISATION DES INTERCLUBS DE L'OUEST
EPREUVES FOUSSIER J & N**

REGLEMENT DE LA COUPE JACQUES FOUSSIER

I. CONDITIONS DE PARTICIPATION

I-1) POUR LES CLUBS ET ASSOCIATIONS

Seuls peuvent participer à la Coupe Jacques Foussier, les équipes qui répondent à tous les critères suivants :

Appartenir aux Ligues de Bretagne, Normandie (Haute et basse), Pays de la Loire.

Etre agréé par le Comité d'organisation des Epreuves Foussier J & N.

Les clubs qui reçoivent une Epreuve Foussier peuvent percevoir une somme forfaitaire dont le montant est fixé chaque année par le Comité des Epreuves Foussier J & N.

Les clubs ne peuvent présenter qu'une seule équipe, le jumelage de clubs n'est pas autorisé.

I-2) POUR LES MEMBRES DES EQUIPES

I-2-A) LES JOUEURS DOIVENT :

☒ Etre membres permanents et licenciés masculins de l'Association Sportive du club qu'ils représentent. Dans le cas d'une rectification du club de licence, celle-ci n'aura pas dû intervenir après le 31/03 de l'année de la compétition.

☒ Etre titulaire de la licence FFG de l'année en cours, délivrée par leur club.

☒ Avoir un certificat médical de non contre indication à la pratique du golf en compétition pour l'année en cours.

☒ Répondre aux exigences des règles du statut amateur.

☒ Disposer d'un index qui ne sera pas supérieur à 15,4 le jour de l'épreuve (18,4 en 2^{ème} division et qualifications) Une équipe ne pourra engager qu'un seul joueur dont l'index serait supérieur à 15,4 (18,4).

Son index sera ramené de toute façon à 15,4 (18,4).

Les cinq obligations précédentes doivent pouvoir être vérifiées le jour de la réunion des Capitaines par le Comité de l'épreuve grâce au logiciel fédéral de la FFG.

I-2-B) ETRANGERS :

Pour une équipe, le nombre de joueurs de nationalité étrangère autorisés à participer n'est pas limité. Tous doivent remplir toutes les conditions ci-dessus.

I-2-C) HANDICAP DE JEU PRIS EN COMPTE :

A la date du MERCREDI précédant la réunion des Capitaines, seul l'index communiqué par la FFG fera foi.

I-2-D) CAPITAINES ET CADETS :

Les Capitaines et Cadets des joueurs de chaque équipe doivent être licenciés FFG. Le Capitaine est la seule personne autorisée à donner des conseils aux membres de son équipe suivant la note de la règle n° 8.

II. ENGAGEMENTS

II-1 INSCRIPTIONS :

Les clubs ayant été inscrits à au moins une épreuve de la Coupe Jacques Foussier pour une année, reçoivent automatiquement les documents d'inscription pour l'année suivante. Les clubs n'ayant pas participé pendant une année ou n'ayant jamais été inscrits devront obligatoirement faire une demande écrite au Comité d'organisation des épreuves Foussier J & N, au plus tard le 31 août de chaque année, qui statuera seul sur cette demande. Sa décision sera sans recours.

FORMULAIRE D'ENGAGEMENT : Les clubs doivent s'inscrire en utilisant le formulaire envoyé par le Comité des Epreuves Foussier J & N. Ce document leur est envoyé au moins un mois avant les dates des épreuves. Il devra être joint un chèque dont le montant correspondra aux droits d'engagement et d'inscription précisés sur le formulaire.

Tout club ne respectant pas cette procédure ou l'effectuant après la date de clôture indiquée sur le formulaire sera réputé « non inscrit » : Il ne sera pas inscrit pour la rencontre correspondante et ne pourra participer qu'à la rencontre qualificative suivante, quelle que soit sa division d'origine.

II-2 FORFAITS :

Tout forfait doit être notifié au Comité d'organisation des épreuves Foussier J & N. Un club ayant déclaré forfait sera obligé de participer à la rencontre qualificative suivante. Les droits d'engagement et d'inscription de tout club déclarant forfait seront conservés par le Comité d'organisation des épreuves Foussier J & N.

Un club de 1^{ère} division, régulièrement inscrit (voir dernier § de II-1) ayant déclaré forfait ou étant absent à l'épreuve fera automatiquement partie des cinq clubs rétrogradés en 2^{ème} division l'année suivante.

Un club de 2^{ème} division régulièrement inscrit, ayant déclaré forfait ou étant absent à l'épreuve sera obligé de participer à la prochaine épreuve qualificative.

CJF -1-

En cas de forfait d'un club qualifié pour jouer en 2^{ème} division :

- 1) avant le tirage des départs de la rencontre qualificative : Il sera remplacé par le club premier non qualifié du classement final de 2^{ème} division qui n'aura donc pas à disputer la qualification.
- 2) après l'épreuve qualificative et avant le tirage des départs de la rencontre aller de la finale de 2^{ème} division : Il sera remplacé par le premier club non qualifié du classement de la rencontre qualificative.
- 3) après le tirage des départs de la rencontre aller de la finale de 2^{ème} division : Un club absent ou forfait ne sera pas remplacé.

En cas de forfait d'un club qualifié pour jouer en 1^{ère} division : un club forfait ou absent ne sera pas remplacé.

II-3 ORDRE DES DEPARTS :

Il pourra être consulté par les équipes inscrites sur le site internet des épreuves et au club d'accueil, la semaine précédant la rencontre. Ces horaires seront susceptibles de modifications : seul la feuille horaire du tableau officiel fera foi.

II-4 COMITE D'ORGANISATION :

Le comité d'organisation des épreuves Foussier J & N se réserve le droit pour chaque rencontre de refuser une inscription même pour un club qualifié à la phase finale. Dans ce cas, ce club sera considéré comme non inscrit (§ II-1)

III. FORME DE JEU

III-1 PHASE DE QUALIFICATION :

III-1-A) EQUIPES PARTICIPANTES :

- ☒ Les cinq équipes occupant les cinq dernières places du classement final de 2^{ème} division de l'année précédente.
- ☒ Les autres équipes non qualifiées l'année précédente.
- ☒ Les nouvelles équipes ayant reçu une réponse positive du comité d'organisation des épreuves Foussier J & N.

III-1-B) LE JEU :

Sur deux journées en stroke play.

une journée : Quatre simples : deux séries en brut, deux séries en net

une journée : Deux séries de foursomes, la première se joue en brut, la 2^{ème} en net.

III-1-C) CLASSEMENTS :

Les classements se feront par mode de jeu et par séries, soit en tout : Six classements. Chaque classement distribue au premier un nombre de points égal au nombre d'équipes prenant le départ. (en foursomes, il sera appliqué un coefficient multiplicateur de 1,5) En cas d'égalité de place dans un même classement, les points des ex aequo sont additionnés et divisés par le nombre d'ex-aequo avant d'être attribués à chacun d'eux.

La disqualification fait marquer zéro point dans le classement considéré.

L'abandon justifié est apprécié par le comité de l'épreuve, il classe l'équipe ou le joueur à la dernière place de la série. Pour chaque équipe, le résultat des foursomes est obtenu en additionnant les points gagnés dans chacune des deux séries foursomes. Le résultat des simples est obtenu en additionnant les points gagnés dans chacune des quatre séries simples. Le résultat de l'épreuve est la somme des points des foursomes et des simples. Les cinq premières équipes présentant les sommes de points les plus importantes seront qualifiées pour jouer les épreuves de la phase finale de la 2^{ème} division.

EGALITE : En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées sur les scores bruts en comparant :

En simple : le score de la carte du joueur de la série 1, puis le score du joueur de la série 2 etc... Si l'égalité subsiste : les cartes de foursomes dans le même ordre.

III-2 PHASE FINALE :

III-2-A) EQUIPES PARTICIPANTES :

1^{ère} DIVISION : 18 équipes participent à la phase finale :

- Les 13 équipes les mieux classés lors de la finale 1^{ère} division de l'année précédente.
- Les 5 équipes les mieux classés lors de la finale 2^{ème} division de l'année précédente.

2^{ème} DIVISION : 18 équipes participent à la phase finale :

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

III-2-B) LE JEU :

Les phases finales de 1^{ère} et 2^{ème} divisions se disputent 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 1^{ère} série se joue en brut, les séries 2 et 3 se jouent en net

Les classements se font par mode de jeu et par série : soit en tout neuf classements. Chaque classement distribue 18 points au premier, 17 au second, 16 au troisième etc... (en foursomes, il sera appliqué un coefficient multiplicateur de 1,5) .En cas d'égalité de score dans un même classement, les points des ex aequo seront additionnés et divisés par le nombre d'ex aequo 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.

III-2-C) CLASSEMENT :

Les classements des phases finales des deux divisions se font 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.

III-3 LISTE DES EQUIPIERS , COMPOSITION DES EQUIPES, REUNION DES CAPITAINES :

La liste des équipiers devra parvenir au comité d'organisation des épreuves Fousier J & N par le site internet des épreuves. Elle comportera un maximum de HUIT noms. Date limite : le MERCREDI précédant l'épreuve..

Les réunions des Capitaines sont prévues la veille du premier jour des rencontres à 18 heures au Club house.

Pour les qualifications, elle comportera les noms des 6 équipiers susceptibles de participer à l'épreuve.

Pour les finales, elle comportera les noms des 8 équipiers susceptibles de participer à l'épreuve.

Après sa réception, plus aucun équipier ne pourra être ôté, rajouté ou remplacé.

III-4 ORDRE DE JEU

III-4-A) PHASE DE QUALIFICATION :

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 et en net dans la série 2.

Simple : Les équipiers joueront en brut dans les séries 1 et 2, en net dans les séries 3 et 4.

Deux équipiers ayant participé le premier jour pourront être remplacés par un 5^{ème} ou 6^{ème} figurant sur la fiche De composition des équipes.

III-4-B) PHASE FINALE :

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.

Simple : 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 7^{ème} ou un 8^{ème} équipier figurant sur la fiche de composition des équipes.

IV: DEROULEMENT DES RENCONTRES

IV-1 COMITE DE LA RENCONTRE :

Le comité de la rencontre sera composé des délégués désignés par le comité d'organisation des épreuves Fousier J & N et des personnes (deux au maximum) désignées par la Commission Sportive du club recevant.

Dans les conditions définies par les règles de golf, seuls le ou les arbitres désignés pour la rencontre ont autorité pour donner une décision sur les règles, qu'ils fassent ou non partie du comité de la rencontre.

Le comité de la rencontre se réserve le droit de modifier la forme de jeu, d'annuler la rencontre et/ou d'en reporter la date et/ou de la faire jouer sur un nombre de trous, de jours différents de ceux prévus.

IV-2 TABLEAU OFFICIEL :

Les joueurs et les Capitaines devront prendre connaissance de toutes les informations et/ou modifications éventuelles sur le règlement et le déroulement de la rencontre au tableau officiel. Seules les informations figurant sur ce tableau sont à prendre en compte.

IV-3 BALLE :

La rencontre sera disputée exclusivement avec des balles figurant sur la dernière liste en vigueur des balles approuvées par le Royal & Ancient Golf Club of St ANDREWS et l'USGA.

IV-4 DISPOSITIFS ARTIFICIELS ET EQUIPEMENTS INHABITUELS :

Règle de Golf 14-3

Les lecteurs de cassettes ou de CD et les téléphones portables en font partie et l'utilisation par les joueurs en est donc interdite.

IV-5 VOITURETTES DE GOLF :

Leur utilisation par les joueurs et Capitaines est interdite. Leur utilisation par toute autre personne est soumise à l'autorisation du comité de l'épreuve.

IV-6 JEU ENTRE LES DEUX TOURS :

Le jeu entre les deux tours est interdit et entraînera la disqualification immédiate du joueur concerné.

IV-7 COMPORTEMENT ET TENUE VESTIMENTAIRE :

Si un joueur se comporte de manière incorrecte, il pourra, après avoir reçu un avertissement être pénalisé de deux coups. Le comité de l'épreuve pourra éventuellement prononcer sa disqualification, en particulier dans le cas d'insultes à un membre du comité ou à un arbitre. Une tenue vestimentaire correcte sera exigée pendant la rencontre ; Les tenues de club sont appréciées.

IV-8 RETARD AU DEPART :

Application systématique de la note de la règle de golf 6-3.

IV-9 JEU LENT :

Le comité de la rencontre et l'arbitre auront toute autorité pour faire respecter la dernière procédure en vigueur édictée par le comité des règles de la FFG.

IV-10 ENREGISTREMENT DES SCORES –RECORDING :

Tous les joueurs de chaque groupe doivent impérativement se présenter ensemble au recording, et ce, dès la fin du dernier trou. Les joueurs non présents avec leurs co-compétiteurs seront considérés comme n'ayant pas rendu leur carte « aussitôt que possible » et donc, contrevenant à la règle de golf 6-6b. Les joueurs sont invités à attendre que leur carte ait été vérifiée et éventuellement enregistrée sur ordinateur. La carte sera considérée comme rendue selon les termes de la règle de golf 6-6b lorsque le joueur quittera la salle de recording.

V . COUPE- CHALLENGE ET PRIX SPECIAUX :

V-1 COUPE CHALLENGE :

La coupe challenge est confiée pendant un an au club vainqueur qui se chargera de la gravure. Ce club fera parvenir la coupe challenge au club ou se dispute l'épreuve retour de la phase finale, un mois avant. En souvenir de Monsieur Jacques Foussier, fondateur de l'épreuve, le comité d'organisation des épreuves Foussier J & N offrira chaque année une réplique souvenir à chacun des joueurs de l'équipe victorieuse.

V-2 PRIX SPECIAUX :

Des prix spéciaux bruts et nets récompenseront les meilleurs scores réalisés lors des rencontres de phase finale. Il n'y aura pas de cumul des prix bruts et nets pour un même camp : En cas d'égalité, le brut primera le net. En cas d'égalité de place entre joueurs, le départage se fera de la manière suivante :
Prix bruts : Pour le premier prix simple : Play off en « mort subite ». Pour les autres prix : départage en cas d'égalité, il sera tenu compte du plus fort index du camp.
Prix nets : Le départage se fera en tenant compte du plus faible index du camp. Si l'égalité subsiste, la méthode du logiciel FFG sera appliquée.
Les prix seront remis aux joueurs présents ou représentés par un membre de leur club.

VI . INFRACTIONS

VI-1 EQUIPIER :

Toute équipe dont un des équipiers qui aurait joué ne répondrait pas aux conditions de participation sera disqualifiée.

VI-2 INFRACTIONS :

Toute infraction au présent règlement entraînera la disqualification de l'équipe. Dans des cas particuliers exceptionnels, une pénalité de disqualification d'une équipe pourra être annulée, modifiée ou imposée si le Comité des épreuves estime qu'une telle mesure est justifiée

VII . FORMATION DES GROUPES DE JEU :

VII-1 QUALIFICATIONS :

Les groupes de jeu sont formés à partir du classement des N° informatiques des clubs et des départements des Ligues concernée dans le but de faire jouer dans le même groupe des clubs issus de zones géographiques différentes.

VII-2 PHASES FINALES :

Pour le premier tour : On prend comme référence le classement final de l'année précédente et le rang de qualification des clubs. Pour le second tour de la finale on prend pour référence le classement du 1^{er} tour.