

REGLEMENT DE LA COUPE JACQUES FOUSSIER

PHASE DE QUALIFICATION

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 :

- Les 5 équipes occupant les cinq dernières places de la 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.

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 :

Sur 2 journées en stroke play.

- une journée : Quatre séries de simples sur 18 trous. Chaque équipe doit présenter un équipier dans chaque série. Les séries 1 et 2 jouent en brut, les séries 3 et 4 jouent en net.
- une journée : Deux séries de foursome sur 18 trous. Chaque équipe doit présenter une équipe dans chaque série. La série 1 joue en brut, la série 2 joue en net

Les classements se font par mode de jeu et par série : soit en tout six 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 deux séries foursomes. Le résultat des simples est obtenu en additionnant les points gagnés dans chacune des quatre séries de simples. Le résultat de la rencontre est la somme des points des 2 foursomes et des 4 simples.

CLASSEMENT :

Le classement se fait en additionnant les points des résultats de la rencontre. L'équipe vainqueur est celle qui aura le plus de points.

En cas d'égalité, les départages se feront sur les scores, en comparant dans l'ordre :

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

Les cinq premières équipes montent en 2^{ème} 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 SIX 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 la série 2.

Simples : 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 un 6^{ème} équipier figurant sur la fiche de composition des équipes.

oo