



TOUR AUVERGNE MID-AD

Par équipes Messieurs



Finale le samedi 10 octobre 2026 sur le Golf de Haute Auvergne

Ce règlement complète les règlements généraux de la **FFGolf** et de la Ligue.
Les conditions des règlements particuliers priment sur celles des règlements généraux

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Epreuve ouverte à tous les clubs du Comité Territorial de Golf Des Pays D'Auvergne affiliés à FFGolf .
Chaque club ne peut engager qu'une seule équipe.

La CS autorise le club GOLFINMONTLUCON affilié à la FFG d'engager une équipe dans cette compétition.

POUR LES EQUIPIERS : Être inscrit membre de l'Association Sportive du club représenté et membre de ce même club.
La licence doit être active, certificat de l'année ou questionnaire santé, de l'année en cours, enregistré à la date du contrôle des inscrits.

LIMITATION D'INDEX : Tous joueurs âgés de plus de 18 ans au jour de l'épreuve et index inférieur ou égal à 26,4. Les index pris en compte sont ceux à la date de clôture des inscriptions des équipiers sur Extranet.

ENGAGEMENTS

L'inscription d'une équipe constituée de 4 à 8 joueurs est faite à l'aide du formulaire d'inscription à une épreuve par équipes du Comité Territorial.

Elle doit être renvoyée à l'adresse indiquée, accompagnée du chèque d'engagement correspondant.

INSCRIPTION DES JOUEURS ET DROIT DE JEU

L'inscription des joueurs doit être faite par Extranet : <http://xnet.ffgolf.org> **au plus tard 8 jours pleins** avant chaque épreuve.

Le club ou le capitaine pourra inscrire jusqu'à 12 joueurs sur Extranet, seul les joueurs inscrits sur Extranet pourront participer à la rencontre. Pour rappel : Une équipe peut être composée de 4 joueurs minimum à 8 joueurs maximum

L'équipe, quelle que soit son nombre de joueurs, devra s'acquitter auprès du club accueillant la rencontre d'un droit de jeu pour la journée de 180 € . Le prix du repas ne devra pas dépasser le tarif voté à l'AG du Comité.

FORME DE JEU

- Interclubs par équipes de 4 joueurs minimum à 8 joueurs maximum.
- La rencontre se joue en match-play, 2 matchs en Greensomes le matin, 4 matchs en Simple l'après-midi
- Une équipe qui se déplace avec le nombre minimum de joueurs (4), les joueurs ayant joué le matin se devront de jouer l'après-midi
- Les heures de départs seront fixées en accord avec le club recevant la rencontre.
 - Horaires recommandés : le matin 8h30 pour les Greensomes et 13h30 pour les 4 matchs simples de l'après-midi. Les simples de l'après-midi pourront être regroupés en 2 départs mais il est fortement recommandé de les organiser sur 4 départs toutes les 8 à 10 minutes
- Les rencontres se joueront des boules jaunes

ROLE DU CAPITAINE & ORDRE DE JEU

C'est le capitaine de chaque équipe qui :

- ✓ Remettra au club organisateur le droit de jeu de son équipe en remettant les feuilles de match
- ✓ Les feuilles de match remplies devront être remises au responsable du club organisateur 15 minutes avant l'heure du 1^{er} départ (Greensomes ou simples)
- ✓ Au cas où il n'aurait pas communiqué cette feuille avant l'heure de départ de sa 1^{ère} équipe ou son 1^{er} joueur, la pénalité sera la perte du match de la 1^{ère} équipe ou du joueur n°1 de l'équipe, etc. (cf. Vademecum national)
- ✓ S'assurera du respect de l'ordre de jeu inscrit sur la feuille de match

Ordre de jeu :

- **Greensomes** : Les équipiers jouent dans l'ordre croissant du total de leurs index arrondis. A index égal, le choix est laissé au capitaine
 - **Simples** : Les équipiers jouent dans l'ordre croissant de leur index arrondi. A index arrondi égal, le choix est laissé au capitaine.
- ✓ Le capitaine ou le club préviendra le restaurant du club organisateur 72 heures au moins avant le jour de la rencontre **du nombre de joueurs qui souhaitent déjeuner.**

PHASE QUALIFICATIVE

En fonction du nombre de clubs inscrits, la phase qualificative pourra se dérouler par poule de 3 (en respectant si possible les départements)

Poule A : l'Allier – Poule B : le Puy de Dôme – Poule C : le Cantal; chacune de ces poules comportera 3 ou 4 équipes.

Les rencontres se joueront les samedis de préférences sur terrain neutre. Tous les Greensomes et les simples devront être joués pour comptabiliser le nombre de victoires de chaque équipe afin de départager les gagnants de chaque poule à l'issue des rencontres.

Chaque rencontre gagnée comptera pour 3 points et chaque rencontre partagée pour 1 point.

Si une équipe se scratche avant de jouer la rencontre, le score de l'adversaire sera la victoire avec 3 points sur le score de 6 matchs à 3. De plus, l'équipe se scratchant ne pourra pas disputer les phases finales.

Le classement par poule se fait comme suit :

1. Le nombre de points gagnés en rencontre dans la poule (*rencontre gagnée = 3 points ; partagée = 1 point*)
2. Le nombre de matchs gagnés
3. Le plus grand nombre de matchs gagnés en Greensome
4. Le plus grand nombre de matchs gagnés en simples

Un meilleur second des 3 poules sera éligible pour la phase finale, pour le déterminer, un recalcul des points sera effectué pour chaque poule en excluant le 4^{ème} des poules de 4 avec le même critère de calcul que pour désigner les 1^{ers}.

PHASE FINALE

La phase finale débute à partir des 1/2 finales et se joue par élimination directe, en utilisant le même tableau et la même forme de jeu que pour la phase qualificative. En cas d'égalité persistante, les joueurs désignés par leur capitaine respectif disputeront un match en play-off en "trou par trou", le vainqueur qualifiera son équipe. Si ce match ne peut avoir lieu pour des raisons exceptionnelles (intempéries, nuit, etc...), le Comité de l'Epreuve, en présence des 2 capitaines, procédera à un tirage au sort entre les 2 équipes pour désigner l'équipe qualifier pour la finale.

La finale se joue entre les 2 équipes vainqueurs des 2 1/2 finales, de la même manière que les 1/2 finales. La finale est dotée d'un challenge qui est conservé pour une année par le club vainqueur.

COMITE DE L'EPREUVE & ORGANISATION SPORTIVE

Chaque club s'engage à nommer un responsable du bon déroulement de la rencontre, le jour où il reçoit une rencontre. Cette personne responsable, collectera et vérifiera les feuilles de match, assurera la fonction de starter en vérifiant le bon ordre des départs. Il fera partie du Comité de l'épreuve mis en place par la CS du club recevant la compétition, il devra être présent toute la journée.

Cette personne s'attachera auprès du secrétariat du club :

- La mise à disposition des feuilles de matchs pour les capitaines
- L'envoi à la CS du CT (comsportive.ct@orange.fr), le jour même ou dès le lendemain, des résultats détaillés de la rencontre jouée sur son terrain avec les noms et les index des joueurs ayant participé ainsi que les feuilles de composition des équipes.

Chacun des capitaines et cette personne responsable s'engagent à rester extrêmement vigilants sur le temps de jeu pendant tout le déroulement de la rencontre et à le faire respecter auprès des joueurs participant à l'épreuve.

PS

Si des équipes le souhaitent et à leurs demandent, nous essayerons d'organiser des finales dites "consolantes" pour les équipes non qualifiées