



GOLF CLUB 7 FONTAINES

REGLEMENT DES COMPETITIONS 2024

A. GENERALITES :

I. INSCRIPTIONS

Sont ouvertes minimum 15 jours avant la date de la compétition. Pour l'inscription, deux options vous sont offertes :

Online via iGolf: via la plate-forme BEgolf (iGolf) du Club en utilisant un login communiqué par le secrétariat.

Par e-mail: En envoyant un e-mail directement aux Secrétaires sportifs (competitions@golf7fontaines.be). La date de clôture des inscriptions est le mercredi à 12 h pour les compétitions du samedi et le jeudi à 12 h pour les compétitions du dimanche. Le joueur s'inscrivant au-delà des heures indiquées sera automatiquement inscrit sur la liste d'attente.

Lorsque le nombre de joueurs est limité, la liste pourra être clôturée dès le quota atteint.

2. DÉSISTEMENT

Tout joueur est tenu d'avertir le secrétariat de son désistement la veille de la compétition au plus tard. Pour les désistements de dernière minute, seuls les cas de force majeure pourront être retenus. En double, si un des joueurs du camp se désiste, il est tenu de se trouver un remplaçant ou de s'assurer que son partenaire représentera seul son camp. En cas de non-respect de cette règle, le joueur sera suspendu lors des deux compétitions suivantes et devra payer une amende de 40 €.

3. COMITÉ DE LA COMPÉTITION

Le Comité de la compétition se compose du Capitaine et des Membres du Comité sportif.

4. RELÈVE-PITCH

Tout compétiteur devra, lorsqu'il retire sa carte au secrétariat sportif, être en possession de celui-ci.

5. ABANDON

Tout joueur quittant sa partie en cours (sauf en cas de malaise ou d'autre raison jugée valable par le Comité) pourra faire l'objet de sanctions disciplinaires prises par le Comité Sportif.

6. REMISE DE PRIX

Se tiennent à l'heure indiquée à la cabane du secrétariat sportif. Généralement, les remises des prix sont organisées dans les alentours de 18h30. Une tenue conforme au code vestimentaire est exigée pour recevoir un prix (*cf. Règlement Général du Golf de 7 Fontaines, point 2*). Seules les personnes présentes peuvent recevoir un prix. Pour les compétitions en double, seul le partenaire présent a donc droit à son prix.

Les personnes ne pouvant être présentes sont priées de cocher la case appropriée sur la carte de score. Un prix brut sera offert lors d'un single. Lors d'un double, le Capitaine citera le meilleur score Brut + ex-aequo.

Il n'y a pas de cumul de plusieurs prix sauf pour le "Nearest to the pin" ou le "Longest Drive". Aucune personne gagnante potentielle d'un "Nearest to the pin" ou d'un "Longest Drive" ne peut, sous peine d'une amende de 40,00€, inscrire son nom sur les panneaux ad hoc si elle n'assiste pas à la remise des prix.

B. REGLEMENT DES COMPETITIONS

I. LE CHOIX DU/DES PARTENAIRES

Le club autorise les membres à choisir leurs partenaires de jeu en formule Single & Double.

2. CATÉGORIES

COMPÉTITIONS « SINGLE »	COMPÉTITIONS TYPE « DOUBLE »
MESSIEURS I : 0 À 18,4	1 ^{ÈRE} CATÉGORIE : 0 À 36,4
DAMES I : 0 À 18,4	2 ^{ÈME} CATÉGORIE : 36,5 À 72,00
MESSIEURS II : 18,5 À 36,0	
DAMES II : 18,5 À 36,0	

3. AIRES DE DÉPART

Chaque joueur pourra choisir son départ. Son Course handicap sera fonction de ce choix (cfr tableaux des Course handicaps affichés à la Cabane et sur le site web).

Exemple : un joueur ayant un handicap de 8,0 pourra décider de jouer des boules rouges et recevra 1 stroke sur le Château et 2 strokes sur la Forêt.

Cette règle ne s'applique qu'aux compétitions où chaque joueur joue sa propre balle (A contrario, pas les compétitions de type Scramble, Chapman, Greensome, Foursome, etc.).

La FRBG nous fournit un tableau indicatif, quant au choix des boules de départ, en fonction de la longueur du « tee shot ».

	237 MÈTRES
	219 MÈTRES
	202 MÈTRES
	184 MÈTRES
	167 MÈTRES
	115 MÈTRES

Chaque joueur a la possibilité de préciser son choix lors de son inscription via i golf.

A défaut, le système déterminera les départs comme suit :

LE CHÂTEAU	LA FORÊT
MESSIEURS I: BLANCHES DAMES I: BLEUES MESSIEURS II: JAUNES DAMES II: ROUGES	MESSIEURS I : JAUNES DAMES I : ROUGES MESSIEURS II : JAUNES DAMES II : ROUGES

Le Comité de la compétition peut imposer les départs pour certaines compétitions. (Exemple : Championnat du Club, Grand Prix, etc.).

4. CADENCE DE JEU

Le premier groupe de joueurs doit jouer sans dépasser le temps maximum imparti pour une partie à savoir :

LE CHÂTEAU	LA FORÊT
SINGLE : 4H00 DOUBLE : 4H18	SINGLE : 3H40 DOUBLE : 3H58

Les joueurs suivants doivent rester "en position" c'est-à-dire conserver le nombre de minutes qui les séparent du groupe précédent. Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il doit inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.

Lorsqu'un groupe n'a pas un trou entier de retard mais qu'il est manifeste que le groupe suivant pourrait jouer plus vite, **il doit inviter à passer** le groupe qui est plus rapide.

En Stableford, un joueur qui ne peut plus marquer de point sur un trou, doit relever sa balle. Les Marshals sont chargés de veiller au bon déroulement de la compétition et plus particulièrement à la bonne cadence de jeu afin que chaque groupe reste « en position ». En cas de jeu lent ou de jeu indûment retardé, les Marshals pourront imposer au groupe lent de laisser passer la ou les parties qui les suivent ; en un second temps, l'obliger à passer au trou suivant immédiatement. Le refus de se conformer aux ordres du Marshal entraînera la disqualification.

Les joueurs lents seront inscrits en derniers départs lors des prochaines compétitions voire suspendus de compétitions en cas de récidive.

5. BALLE PROVISOIRE

Le Comité sportif recommande de jouer systématiquement une balle provisoire lorsque la balle risque d'être perdue hors d'un obstacle d'eau ou d'être hors limite.

Le Comité Sportif insiste pour que la règle du code de comportement « *les joueurs à la recherche d'une balle doivent faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que la balle ne sera pas facile à trouver* » sous peine de sanction pour jeu lent.

6. RENDRE LA CARTE DE SCORE

La carte de score doit être immédiatement remise au secrétariat sportif ou déposée dans sa boîte aux lettres après une compétition.

La carte de score est alors considérée comme rendue dans le sens de la Règle 3.3, et ne peut donc plus être modifiée.

7. UTILISATION D'UN TÉLÉPHONE PORTABLE

L'utilisation d'un téléphone portable par un joueur ou un caddie sur le parcours est déconseillée sauf en cas de force majeure en application du code de comportement. Un téléphone portable doit dans tous les cas être éteint pour ne pas gêner les autres joueurs.

Pénalités

- Utilisation dans le but d'obtenir une aide au jeu : disqualification (Règle 4-3)
- Utilisation dans les conditions autorisées par les Règles mais gênant les autres compétiteurs :

1^{er} manquement : infraction au Code de comportement et obligation d'éteindre immédiatement le téléphone

2^{ème} manquement : infraction grave à l'étiquette pouvant entraîner le Comité à disqualifier le joueur en application de la Règle 1-2.

8. CLÔTURE DE LA COMPÉTITION

Une compétition est close lorsque le résultat a été officiellement annoncé lors de la remise des prix, ou, en l'absence de remise des prix, lorsque le résultat a été officiellement publié.

9. DÉPARTAGE EN CAS D'ÉGALITÉ

En stroke play, stableford et contre par, le classement sera établi en utilisant le départage sur les 9 derniers trous, 6 derniers trous, 3 derniers trous et dernier trou, puis si l'égalité subsiste, trou par trou en remontant. En net, il faut déduire les coups reçus au prorata.

En cas de compétition à départ multiple (p.ex. Shotgun ou départs du 1 et du 10), les "neuf derniers trous, six derniers trous, etc." sont considérés comme étant les trous 10-18, 13-18, etc.

Pour toute compétition de 36 trous en brut, le départage pour la première place se fera lors d'un play off sudden death sur les trous 18 et 1 du parcours «Le Château». Pour les autres places, les règles usuelles sont d'application.

En match play, en cas d'égalité au dernier trou, le tour conventionnel sera prolongé d'autant de trous qu'il sera nécessaire pour qu'un match soit gagné. Les strokes sont rendus dans le même ordre qu'au premier tour.

10. LONGEST DRIVE & NEAREST TO THE PIN

Le "Longest Drive" est la balle la plus éloignée de l'aire de départ reposant sur le dans la zone générale tondue à hauteur de fairway.

Le "Nearest to the Pin" est la balle reposant le plus près du drapeau sur le green.

Dans les deux cas, il doit s'agir de la première balle jouée depuis l'aire de départ et non d'une balle provisoire ou d'une autre balle jouée depuis l'aire de départ.

C. REGLES LOCALES

Les Règles locales figurent aux valves et au verso des cartes de score. Il est de la responsabilité de chaque joueur de prendre aussi connaissance des éventuelles Règles locales additionnelles ou temporaires figurant au tableau d'affichage à la cabane des secrétaires sportifs.