

RSIMA – CHAMPIONNAT INTERCLUBS MID-AMATEURS DE BELGIQUE 2018**6, 7 et 13 octobre 2018***** REGLEMENT SPECIFIQUE**

* Les règlements généraux du Championnat Interclubs de Belgique 2018 et des compétitions fédérales sont d'application pour tout point qui ne serait pas couvert par le présent règlement.

PREAMBULE

- Le **Championnat Interclubs Mid-amateurs de Belgique** se dispute suivant la formule Match Play sans handicap :
1 foursome et 2 singles
- Le championnat est réservé aux joueurs **AMATEURS**.
- Chaque club, membre **effectif** de la FRBG, peut inscrire **une équipe Messieurs et une équipe Dames**.

0 à VIII cf. RGI – REGLEMENT GENERAL DES CHAMPIONNATS INTERCLUBS DE BELGIQUE 2018**IX FORMULE DU CHAMPIONNAT****IX-1 COMPOSITION DES DIVISIONS**

Sous réserve de confirmation d'inscription effective des équipes et sur bases des résultats du Championnat Interclubs 2017, la 1^{ère} division **en Men & Ladies** sera composée :

- des équipes classées aux 1^{ère}, 2^{ème}, 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème}, et 6^{ème} places,
- des équipes classées aux 1^{ère} et 2^{ème} places de la division 2.

Les divisions suivantes – Men & Ladies – seront, quant à elles, composées en fonction de leur classement de 2017, c.à.d.

- des équipes classées aux 7^{ème} et 8^{ème} places de la division supérieure,
- des équipes classées aux 3^{ème}, 4^{ème}, 5^{ème} et 6^{ème} places,
- des équipes classées aux 1^{ère} et 2^{ème} places de la division inférieure.

IX-2 DÉSIGNATION DES TERRAINS

Les rencontres se joueront sur terrain neutre si possible. La désignation provisoire et définitive des terrains est réalisée par le Comité du Championnat **après la clôture des inscriptions pour le jeudi 29 mars 2018**.

IX-3 RÈGLE GÉNÉRALE POUR LES RENCONTRES

Toutes les rencontres se jouent selon la formule Match Play sans handicap :

Chaque match single :

1 foursome suivi de 2 singles.

gagné donne 1 point

perdu donne 0 point

- Afin d'éviter une égalité entre deux équipes, tous les matchs se joueront jusqu'au bout, c.à.d. que si après 18 trous la partie est « square », celle-ci se poursuivra jusqu'à ce qu'un trou soit gagné par un des joueurs en simple ou une des équipes en foursome.
- Lorsque le résultat final est déjà acquis pour une équipe, les derniers matchs s'arrêteront au 18^{ème} trou. Si au bout du 18^{ème} trou le score est « square », les deux équipes obtiendront ½ point et le match s'arrêtera là. Si l'un des matchs est déjà plus loin que le 18^{ème} trou et que le résultat final est déjà acquis, les joueurs terminent le trou et le match est arrêté selon le résultat acquis à l'issue de ce trou.
- En cas d'absence d'un joueur **AVANT** le début du match, et pour autant qu'il ne puisse pas être remplacé par une réserve, le joueur adverse se verra attribuer le point gagnant.
- En cas d'abandon d'un joueur **APRES** le début du match, le joueur adverse se verra attribuer le point gagnant sur le score acquis au moment de l'abandon avec un minimum de 1 up.
- Le résultat d'une rencontre entre deux équipes est déterminé par la somme des « match points » obtenus à l'issue des matchs en simple et en foursome par l'ensemble des joueurs de chaque équipe. L'équipe gagnante sera celle qui totalisera le plus grand nombre de « match points ».

IX-4 TABLEAUX DES RENCONTRES ET CLASSEMENT FINAL (CF. ANNEXE)

IX-5 FORFAIT

IX-5.1 Généralités

- **Toute équipe ne présentant pas un minimum de 3 joueurs déclare forfait.**
- Tout forfait d'une équipe devra être notifié par écrit au Comité du Championnat avant le début de l'épreuve.

IX-5.2 Forfait pour l'une des 3 journées de championnat match play

- Toute équipe qui déclare forfait pour l'une des 3 journées de championnat match play est automatiquement reléguée à la dernière place de la division et est suspendue de participation à l'édition suivante du Championnat. Elle participera automatiquement à la phase de qualification du Championnat lors de sa réinscription après cette suspension.
- Au cas où une équipe déclare forfait lors de la rencontre pour le titre de champion de Belgique, le prix récompensant l'équipe perdante de la finale ne sera pas remis.

X FORMATION DES EQUIPES

X-1 GÉNÉRALITÉS

- **Toute équipe doit comprendre au minimum 3 joueurs (cf. IX-4.1).**
- **Seuls les joueurs présents au club où se déroule la rencontre peuvent être repris sur la feuille de formation.**
- Au plus tard un 1/4 heure avant le départ du premier match de la rencontre, le Capitaine d'équipe doit remplir par écrit la feuille de formation de son équipe et la remettre, éventuellement sous scellés, au Secrétariat du club organisateur. Une fois la feuille de formation d'équipe remise au Secrétariat du club organisateur, plus aucune modification ne peut y être apportée sauf en cas de retard ou d'absence d'un titulaire ou de la réserve qui doit pourvoir à son remplacement.
- Quelle que soit la formule de jeu – single ou foursome – le Capitaine d'équipe peut aligner les joueurs dans l'ordre qu'il décide. Les joueurs sont dans l'obligation de respecter cet ordre et de se présenter à l'heure au départ.
- Un joueur ou une joueuse sélectionné(e) dans une équipe prendra part à la rencontre du jour **en tenant compte de son EGA Handicap au 1^{er} juillet 2018.**

X-1.1 Equipe complète

- Sont reprises sur la feuille de formation les noms des 4 titulaires + 2 réserves qui devront éventuellement remplacer un titulaire défaillant.
- En cas d'absence ou de retard d'un titulaire désigné, il devra être remplacé par une des 2 réserves.
- Si le titulaire absente ne peut être remplacé, l'adversaire se verra attribuer le point gagnant.

X-1.2 Equipe incomplète

- Si l'équipe ne peut aligner au minimum 3 joueurs, l'équipe adverse se verra déclarer vainqueur.
- Au cas où la feuille de formation renseigne une équipe incomplète (avec un minimum de 3 joueurs), le foursome prendra le premier départ suivi du single. **Le foursome est obligatoire.**
- En cas d'égalité à la fin d'une rencontre pour laquelle les deux équipes n'ont pu aligner que 3 joueurs (1 foursome et 1 single), chaque Capitaine doit indiquer 1 joueur dans son équipe qui sera opposé au joueur adverse dans un match single « Sudden Death ». Les joueurs désignés devront figurer obligatoirement sur la feuille de formation de la rencontre.

Pénalité pour infraction à la règle X :

Match Play : Perte de la rencontre

Remarque : A titre d'information, le Secrétariat du Comité du Championnat affichera aux valves les feuilles de formation des équipes ¼ d'heure avant le début de la rencontre.

XI COMITE DE CHAMPIONNAT (CF. RGI – RÈGLEMENT GÉNÉRAL DES CHAMPIONNATS INTERCLUBS DE BELGIQUE 2018)

Bruxelles, le 10 décembre 2017

ANNEXE A L'ARTICLE IX-3.2

Le tableau des rencontres est établi suivant les recommandations du R&A Rules Limited dans l'Annexe I, partie C des Règles de Golf - Règlements de la compétition.

A) Division complète : 8 équipes

Tableau des rencontres

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
<u>Rencontre 1 (R1)</u> 1 – 8	<u>Rencontre 5</u> Vainqueur R1 vs Vainqueur R2	<u>Rencontre 9</u> Vainqueur R5 vs Vainqueur R6
<u>Rencontre 2 (R2)</u> 4 – 5	<u>Rencontre 6</u> Vainqueur R3 vs Vainqueur R4	<u>Rencontre 10</u> Perdant R5 - Perdant R6
<u>Rencontre 3 (R3)</u> 3 – 6	<u>Rencontre 7</u> Perdant R1 vs Perdant R2	
<u>Rencontre 4 (R4)</u> 2 – 7	<u>Rencontre 8</u> Perdant R3 vs Perdant R4	

Classement de la division

- 1^{er} : vainqueur de la rencontre 9 (div 1 : champion de Belgique)
- 2^{ème} : perdant de la rencontre 9 (div 1 : runner-up)
- 3^{ème} : vainqueur de la rencontre 10
- 4^{ème} : perdant de la rencontre 10
- 5^{ème} : vainqueur de la rencontre 7 ou 8 selon les MP obtenu les 2 premier jours
- 6^{ème} : vainqueur de la rencontre 7 ou 8 selon les MP obtenu les 2 premier jours
- 7^{ème} : perdant de la rencontre 7 ou 8 selon les MP obtenu les 2 premier jours
- 8^{ème} : perdant de la rencontre 7 ou 8 selon les MP obtenu les 2 premier jours

B) Division incomplète de 7 équipes

Tableau des rencontres

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
«bye» 1	<u>Rencontre 4</u> 1 vs Vainqueur R1	<u>Rencontre 7</u> Vainqueur R4 vs Vainqueur R5
<u>Rencontre 1 (R1)</u> 4 – 5	<u>Rencontre 5</u> Vainqueur R2 vs Vainqueur R3	<u>Rencontre 8</u> Perdant R4 vs Perdant R5
<u>Rencontre 2 (R2)</u> 3 – 6	«bye» Perdant R1	
<u>Rencontre 3 (R3)</u> 2 – 7	<u>Rencontre 6</u> Perdant R2 vs Perdant R3	

Classement de la division

- 1^{er} : vainqueur de la rencontre 7 (div 1 : champion de Belgique)
- 2^{ème} : perdant de la rencontre 7 (div 1 : runner-up)
- 3^{ème} : vainqueur de la rencontre 8
- 4^{ème} : perdant de la rencontre 8
- 5^{ème} : perdant de la rencontre 1
- 6^{ème} : vainqueur de la rencontre 6
- 7^{ème} : perdant de la rencontre 6

C) Division incomplète de 6 équipes
Tableau des rencontres

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
«bye» 1	<u>Rencontre 3</u> 1 vs Vainqueur R1	<u>Rencontre 7</u> Vainqueur R3 vs Vainqueur R4
<u>Rencontre 1 (R1)</u> 4 – 5	<u>Rencontre 4</u> 2 vs Vainqueur R2	<u>Rencontre 6</u> Perdant R3 vs Perdant R4
<u>Rencontre 2 (R2)</u> 3 – 6	<u>Rencontre 5</u> Perdant R1 vs Perdant R2	
«bye» 2		

Classement de la division

- 1^{er} : vainqueur de la rencontre 7 (div 1 : champion de Belgique)
- 2^{ème} : perdant de la rencontre 7 (div 1 : runner-up)
- 3^{ème} : vainqueur de la rencontre 6
- 4^{ème} : perdant de la rencontre 6
- 5^{ème} : vainqueur de la rencontre 5
- 6^{ème} : perdant de la rencontre 5

D) Division incomplète de 5 équipes
Tableau des rencontres

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
«bye» 1	<u>Rencontre 3</u> 1 vs Vainqueur R1	<u>Rencontre 6</u> Vainqueur R3 vs Vainqueur R2
<u>Rencontre 1 (R1)</u> 4 – 5	«bye» Vainqueur R2	<u>Rencontre 5</u> Vainqueur R4 vs Perdant R3
<u>Rencontre 2 (R2)</u> 3 – 2	<u>Rencontre 4</u> Perdant R1 vs Perdant R2	

Classement de la division

- 1^{er} : vainqueur de la rencontre 6 (div 1 : champion de Belgique)
- 2^{ème} : perdant de la rencontre 6 (div 1 : runner-up)
- 3^{ème} : vainqueur de la rencontre 5
- 4^{ème} : perdant de la rencontre 5
- 5^{ème} : perdant de la rencontre 4

E) Division incomplète de 4 équipes
Tableau des rencontres

Round Robin : chaque rencontre gagnée rapporte 1 point ; chaque rencontre perdue rapporte 0 point.

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
<u>Rencontre 1 (R1)</u> 1 – 4	<u>Rencontre 3</u> 3 – 1	<u>Rencontre 5</u> 1 – 2
<u>Rencontre 2 (R2)</u> 3 – 2	<u>Rencontre 4</u> 2 – 4	<u>Rencontre 6</u> 4 – 3

Classement de la division

- 1^{er} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres - champion de Belgique
- 2^{ème} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres - runner-up
- 3^{ème} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres
- 4^{ème} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres

Départage :

En cas d'égalité de points, les équipes seront départagées selon les critères repris ci-après :

- **entre deux équipes** : la rencontre les opposant sera déterminante pour le classement.
- **entre trois équipes** : selon les critères de départage suivants qui seront utilisés dans l'ordre prévu tant que l'égalité entre les équipes existera :
 - 1) L'équipe ayant remporté le plus de matchs durant toute la compétition en poule.
 - 2) Si l'égalité persiste entre deux équipes, la rencontre les opposant sera déterminante pour le classement.
 - 3) Le plus grand nombre de ups lors des matchs durant toute la compétition en poule.
 - 4) Le plus petit nombre de downs lors des matchs durant toute la compétition en poule.
 - 5) En dernier lieu, par tirage au sort, en présence des capitaines d'équipe.

F) Division incomplète de 3 équipes

Tableau des rencontres

Round Robin : chaque rencontre gagnée rapporte 1 point ; chaque rencontre perdue rapporte 0 point.

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
« bye » 1	<u>Rencontre 2</u> 1 – 3	<u>Rencontre 3</u> 1 – 2
<u>Rencontre 1 (R1)</u> 2 – 3	« bye » 2	« bye » 3

Classement de la division

- 1^{er} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres
- 2^{ème} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres
- 3^{ème} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres

Départage : voir Départage E) Division incomplète 4 équipes

G) Division incomplète de 2 équipes

Tableau des rencontres

Match aller –retour : chaque rencontre gagnée rapporte 1 point, chaque rencontre perdue rapporte 0 point.

1 ^{er} jour	2 ^{ème} jour	3 ^{ème} jour
<u>Rencontre 1</u> 1 – 2	<u>Rencontre 2</u> 2 – 1	

Classement de la division

- 1^{er} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres
- 2^{ème} : en fonction du total des points acquis lors des rencontres