

Coupe des Hauts de France VETERANS

Règlement 2026 - 2027

RÈGLEMENT PARTICULIER DE L'ÉPREUVE

Ce règlement complète les règlements généraux des épreuves de la ffgolf.
Les conditions des règlements particuliers priment sur celles du règlement général.

1. ENGAGEMENT DES ÉQUIPES

Au plus tard le dimanche **15 juin t 2026**.

Le droit d'inscription est fixé à : **110 €** sera à régler par chèque ou virement **avant ;**

le 15 septembre 2026 (chèque à l'ordre de la Ligue de Golf des Hauts de -France ou virement)

2. INSCRIPTION DES JOUEURS

Pour cette année il n'y aura pas d'inscriptions de liste de joueurs sur *Extanet*

3. CONDITIONS DE PARTICIPATION

3.1. POUR LES CLUBS

- La Coupe des Hauts de France organisée par la Ligue des Hauts de France est réservée aux Clubs de la Ligue avec association sportive affiliée à la ffgolf.
- **Les clubs doivent être à jour de leurs cotisations fédérales et de ligue** au jour de la clôture des inscriptions.
- Chaque club ne peut engager **qu'une** équipe.
- **Le club en participant à la Coupe des Hauts de France VETERANS, s'engage à mettre son terrain gratuitement à disposition pour l'accueil des rencontres à domicile en échange de la réciprocité pour les matchs retour.**
- **Un appel à candidature sera fait fait pour l'organisation de la Finale et petite Finale à tous les clubs ayant participer à la Coupe des Hauts de France**

3.2. POUR LES ÉQUIPIERS

Les équipiers doivent :

- **Avoir 65 ans révolus le jour de la rencontre**
 - **Être membres de l'Association Sportive** du club qu'ils représentent (licence lien 1).
 - **Être membres du club** qu'ils représentent (licence lien 1).
 - **Être titulaires de la licence ffgolf de l'année** en cours.
- **Etre titulaire d'un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du golf en compétition** ou avoir répondu négativement à toutes les questions du questionnaire de santé disponible sur l'espace licencié.
- Répondre aux exigences des règles du **statut amateur**.

3.3. TRANSFERT

Un joueur ayant disputé les phases finales avec un autre club pourra jouer la phase qualificative de l'édition suivante avec son nouveau club, à la condition que le transfert de licence ait bien eu lieu.

Le transfert d'un joueur doit être effectif avant le 15 septembre ou 15 février pour participer aux phases qualificatives.

3.4. INDEX PRIS EN COMPTE

L'index pris en compte est celui à la date de clôture des inscriptions des équipiers (**1^{er} Octobre 2026**)
et figurant dans la base RMS à cette date pour les matchs aller.
Et au 1mars 2027 pour les matchs retour

4. CALENDRIER DES RENCONTRES

Phase qualificative :

A partir du 1^{er} octobre 2026 pour les matchs « aller »
A partir du 1^{er} mars 2027 pour les matchs « retour »

Lors de la phase de qualification, le report d'une rencontre ne peut être effectué que :

- **Pour une raison exceptionnelle météorologique, épidémique, ou terrain.**
- Après accord des 2 capitaines et du directeur du club recevant.
- Après validation par le responsable de la Coupe VETERANS ; pour ce faire, la demande de report doit lui être envoyée par le capitaine du club demandant le report au moins 1 semaine avant la date théorique de la rencontre.

Toute rencontre reportée après respect des points précédents doit se dérouler avant la fin de la période concernée (« aller » ou « retour »)

5. FORMULES DE JEU

5.1. ÉQUIPES

Dans les poules et dans le tableau final les équipes se rencontrent en Match play Brut selon la formule suivante :

Équipe de 9 joueurs : 5 simples et 2 foursomes consécutifs.

Le total des index pour l'équipe ne pouvant être inférieur à 117

Total des index des foursomes : plafonné à 56.

Foursome 1 total index supérieur ou égal à 26

Foursome 2 total index supérieur ou égal à 30

Tout index supérieur à 22 sera compté pour 22

L'équipe qui gagne au minimum 4 matchs a remporté la rencontre
Aucun match n'est partagé :

En cas d'égalité après 18 trous les joueurs doivent continuer le tour pour se départager.

Play off ...pas de up : inscrire sur la feuille 19^{ème} ...20 etc.

5.2. HEURES DE DÉPART

En dehors d'intempéries ou de circonstances exceptionnelles :

- **Les rencontres se joueront le Mardi (les clubs fermés ce jour devront jouer le Mercredi)**

- Le premier départ a lieu à partir de **9H30** exceptionnellement il peut être modifié après accord des capitaines et du directeur. **Cependant POUR LES CLUBS de LA POULE B QUI SE DEPLACENT EN REGION LILLOISE une entente sur les horaires sera de mise afin d'éviter les problèmes de ralentissements**

- Les départs peuvent s'effectuer, en mini shot gun
- Au départ du premier tee, l'équipe visiteuse aura l'honneur.

Il est demandé au club d'accueil d'ouvrir ses installations 45 minutes avant l'heure du 1^{er} départ et de fournir au club reçu les moyens nécessaires pour un échauffement.

6. REPÈRES DE DÉPARTS

Repère III Jaunes

L'utilisation des Montres G.P.S. et télémètres sont autorisée

.Le comité de l'épreuve recommande de ne pas faire jouer deux matches en simple dans le même groupe.

7. MATCHPLAY

7.1. SIMPLES

- Les équipiers jouent dans l'ordre croissant de leur index arrondi.
- (« index arrondi » exemple X,4 et moins = X et X,5 et plus = X+1
- À index arrondi égal, libre choix est laissé au capitaine pour l'ordre de jeu.
- Les équipiers jouent selon l'ordre de la fiche « **ordre de jeu des simples** » (voir fiche en annexe).

7.2. FOURSOMES

- Foursome 1 dont la somme des index est plafonnée à 26
- Foursome 2 dont la somme des index est plafonnée à 30
- En cas d'égalité dans la somme des index , le 1^{er} foursome sera celui qui a un joueur dont l'index est le plus bas

7.3. ORDRE DE JEU

Pour l'ordre de jeu le capitaine prend en considération l'index arrondi des joueurs figurant sur la liste des joueurs potentiels.

La fiche d'ordre de jeu (voir annexes) des simples et des foursomes doit être remise par le capitaine du club reçu en échange de sa feuille de composition d'équipe du golf d'accueil au plus tard **15 minutes** avant l'heure officielle de départ du premier simple de son équipe.

7.4. FORFAIT

L'équipe qui ne se présentera pas à une rencontre sans en avoir averti le Capitaine de l'équipe adverse et le responsable de l'organisation sera disqualifiée et la règle du 2^{ème} forfait sera appliquée.

En cas de forfait pour « convenance »

Le forfait doit être exceptionnel et justifié

En cas de forfait de l'ensemble de l'équipe, l'autre équipe gagne le match sur le score de 4 à 0 (2/3 du score max) avec un total de 18 up

Au 2^{ème} forfait de la part d'une équipe, celle-ci sera disqualifiée et les points acquis ou perdus par les autres équipes seront annulés

Equipe incomplète :

Manque 1 joueur : le dernier simple sera perdu avec down =(moyenne des up de l'équipe complète) et l'ensemble de de l'équipe sera remonté

Manque 2 joueurs dernier foursome sera perdu avec down =(moyenne des up de l'équipe complète)

Au-delà de 2 joueurs absents, c'est l'équipe qui sera disqualifiée suivant la règle ci dessus

Pour respecter d'une certaine éthique sportive ainsi et par respect pour l'équipe adverse, il est préférable de présenter une équipe incomplète plutôt que de déclarer forfait.

7.5. ABANDON ;

En cas d'Abandon d'un joueur lorsque le match est lancé 1 point pour son adversaire.

Pour les Up

Si le joueur qui abandonne mène au score le Nb de up sera :

le nb de trous restant à jouer – le score du joueur qui abandonne +1

Si le joueur qui abandonne est mené au score le Nb de Up sera :

le score au moment de l'abandon + le nb de trous restant à jouer à concurrence de 10/9

8. PHASE QUALIFICATIVE

3 poules disputeront les phases qualificatives en matchs aller et retour en respectant le nb de match à domicile et à l'extérieur initialement prévu

- 1 poule Nord Est, 1 poule Nord Ouest
- 1 poule Sud Est ,
- Le classement de chaque Poule sera établi de façon suivante :
 - 1) le nombre de victoires
 - 2) le nombre des matchs gagnés
 - 3) le nombre de up

En cas d'égalité entre 2 équipes d'une même poule, c'est le match retour entre ces 2 équipes qui fera le départage.

Le premier de chaque poule sera qualifié pour la phase Finale

9. PHASE FINALE

Un joueur qui n'a pas participé à une des phases qualitatives (aller ou retour) ne pourra jouer à la phase Finale

Il y aura 4 qualifiés :

Les 3 premiers de chaque poule + le meilleur second des 3 poules

Le meilleur second sera celui qui aura : + de victoires, +de matchs gagnés + de up

Les 4 qualifiés seront répartis en 2 poules A et B de 2 clubs

Les rencontres se dérouleront en matchs « aller / retour »

Un classement sera établi de la même façon que celui établi lors de la phase qualitative

Les premiers de chaque poule seront qualifiés pour la Finale. Les 2 deuxièmes joueront la Petite Finale

Un appel aux Clubs volontaires pour recevoir la Finale sera fait lors de la phase qualificative en alternant Nord et Sud

11. RÈGLES LOCALES

-
- Les règles locales permanentes des épreuves fédérales amateurs et les règles locales du club recevant sont applicables. En tout état de cause, la règle locale type « E-3 Placer la balle » est applicable.
- L'utilisation des voiturettes n'est pas autorisée (sauf titulaire du médical pass avec mention « buggy yes »).
- Épreuve non-fumeur.

11. INTEMPÉRIES ET CIRCONSTANCES EXCEPTIONNELLES

Dans le cas où le déroulement des épreuves par équipes est perturbé par des intempéries ou toutes autres circonstances exceptionnelles, les procédures suivantes doivent être appliquées :

Si une rencontre n'a pu commencer ou n'a pu se terminer complètement :

- Seuls les matches terminés sont comptabilisés sur une première feuille de match et tous les autres sont annulés
- La rencontre doit être reprise sur le même terrain à une date ultérieure.
- Une nouvelle feuille de match devra être remplies (comprenant les matchs comptabilisés, et les autres)
Un même joueur ne pouvant pas jouer deux matchs différents de cette rencontre.

Si une équipe interrompt une rencontre en l'absence d'accord des deux capitaines tous ses matchs en cours sont perdus.

12. TRANSMISSION DES RESULTATS

Les résultats devront être transmis au plus tard le jeudi soir suivant la rencontre
Ils seront transmis UNIQUEMENT sous forme d'un fichier EXCEL qui sera transmis aux Capitaines

13. RÉCLAMATIONS

La procédure de réclamation se doit de rester exceptionnelle afin de préserver la courtoisie et la convivialité qui doit présider le déroulement des rencontres.

A partir du moment où les 2 capitaines ont signé la feuille de match, aucune réclamation ne sera recevable.

Chaque Capitaine devra conserver un exemplaire et une copie de la feuille de match signée

Toute réclamation, doit être notifiée par mail par le capitaine de l'équipe au Comité de l'épreuve.avec copie au capitaine de l'autre équipe.

Malgré la présentation d'une réclamation au cours d'une rencontre, celle-ci se déroule normalement jusqu'à la fin.

Pour toute remarque portant sur un point du règlement, un mail doit être envoyé au Comité de l'épreuve par le Capitaine.

Le Comité de l'épreuve, saisi d'une réclamation, se prononcera dans les meilleurs délais avec si nécessaire l'application de sanctions en concordance avec l'esprit de l'épreuve.

14. COMITÉ DE L'ÉPREUVE, ARBITRES

Le Comité de la Coupe des Hauts de France VETERANS est composé de :

Bernard GRISELIN 06 82 12 18 78

Jérôme FERTE arbitre 06 81 10 35 50

Frédéric SOYEZ arbitre 06 18 15 66 28

Bernard CHENION

Gérard PEUDEVIN

Gilles BROUSSE

Jory HENNION

Pour toute question de règles, les arbitres du Comité de l'épreuve doivent être contactés en priorité. En cas de non réponse, contacter tout autre arbitre de la Ligue.

Le Comité de l'épreuve se réserve le droit d'apporter au présent règlement toute modification qu'il jugera utile et de prendre toute décision pour le bon déroulement de cette épreuve.

Le présent règlement devra être signé par chaque Capitaine au moment de l'engagement de son équipe et le retourner au responsable de l'organisation

Enfin, pour contribuer à la convivialité qui doit être de mise dans la Coupe des Hauts de France VETERANS, les équipiers sont invités, dans la mesure du possible, à participer aux repas qui se tiennent à l'issue de chaque rencontre.

CLUB

N° de CLUB

CAPITAINES