

COUPE HELVETIQUE

c/o ASG, Place de la Croix-Blanche 19, 1066 Epalinges

tel: 021 785 70 00, email: info@asg.ch

Coupe Helvétique Matchplay Handicap 2019

Préambule: Nous vous rappelons que cette compétition est le fruit d'une initiative privée. L'ASG se charge de sa gestion dans le seul but de rendre service aux clubs participants. Les Règles Générales de l'ASG pour les compétitions jouées sous ses auspices sont néanmoins applicables (voiturettes, distance measuring devices etc.).

Règlement

Qualification

1. La Coupe Helvétique est ouverte à tous les clubs membres de l'ASG.
2. Chaque club peut être représenté par une équipe de 6 joueurs, amateurs messieurs ou dames, de nationalité suisse ou étrangère, membres permanents et réguliers du club qu'ils représentent, ayant un handicap entre **10.0** et **18.0**. Les joueurs avec un handicap supérieur peuvent jouer avec **18.0** (ce chiffre compte également pour la somme des handicaps).
3. La somme des handicaps de l'équipe doit être de **80.0** au minimum. Sont déterminants les handicaps des membres de l'équipe 14 jours avant la rencontre. Pour les coups reçus dans les matches ce sont les handicaps du jour (actualisés) qui sont déterminants. Les joueurs dont le handicap a été réduit selon le point 2 ci-dessus joueront avec 18.0.

Les **modifications à la baisse** intervenues dans la période de 14 jours, et qui font que le total minimum de 80.0 n'est plus atteint, ou que le handicap de l'un des joueurs est descendu en dessous de 10.0, **doivent figurer sur la fiche de résultats** (exception: équipe inchangée, voir point 5 ci-dessous).
4. La composition de l'équipe peut changer d'un tour à l'autre.
5. Si une équipe, ayant joué sa première rencontre en respectant les limites de handicap définies sous points 2 et 3, garde la **même composition (les 6 mêmes joueurs) pendant toute la durée du tournoi** (pour toutes les rencontres subséquentes), ces limites minimales de handicap (individuellement (10.0) et pour le total de l'équipe (80.0)) ne s'appliquent plus. Dès qu'il y a le moindre changement dans l'équipe, les limites minimales doivent être respectées à nouveau.
6. Après le début d'une rencontre, **aucun** membre de l'équipe ne peut être remplacé.
7. Si une équipe se présente avec moins de 6 joueurs, le dernier foursome et le dernier simple sont considérés comme perdus.
8. Les joueurs ne sont pas autorisés à utiliser des golf carts sur le terrain. Ils doivent se déplacer à pied.

Formule

Chaque rencontre consiste en 3 foursomes et 6 simples joués en matchplay avec handicap, des forward tees (jaune et rouge):

les joueurs et joueuses reçoivent un playing handicap basé sur leur **handicap du jour** et déterminé par le tableau de conversion du club où se joue la rencontre. Nota bene: le handicap du jour peut être différent du handicap à l'inscription (voir point 3 plus haut). **Le capitaine de l'équipe est responsable de l'exactitude des handicaps. Les handicaps peuvent être vérifiés via www.golfsuisse.ch.**

Pour les simples: le joueur avec le plus haut Playing Handicap reçoit un nombre de coups équivalant à la **pleine différence** entre son Playing Handicap et celui de son adversaire.

Pour les foursomes: le camp avec la plus grande somme des Playing Handicaps reçoit le **50% de la différence** entre les sommes des Playing Handicaps de chaque camp (0.5 est arrondi au chiffre supérieur).
exemple:

A (hcp 14) et B (hcp 18) jouent contre C (hcp 11) et D (hcp 18)

A&B reçoivent $50\% \times (32-29) = 50\% \times 3 = 1.5 \rightarrow$ arrondi à 2 coups

Chaque victoire vaut 1 point. Si un match est à égalité après le trou final le match est prolongé trou par trou jusqu'à ce qu'il y ait un gagnant. La prolongation est la continuation du même tour, ce n'est pas un nouveau tour. Les trous sont joués dans le même ordre que pour le tour. Les coups reçus doivent être alloués comme dans le tour conventionnel.

COUPE HELVETIQUE

c/o ASG, Place de la Croix-Blanche 19, 1066 Epalinges

tel: 021 785 70 00, email: info@asg.ch

Organisation

1. Après le délai d'inscription, l'organisation procède à un tirage au sort et établit un tableau en tenant compte des résultats de l'année précédente (têtes de série).
2. **Choix du terrain** (signalé par un "h" sur le tableau):

Le choix du terrain est attribué au club qui a eu ce choix le moins souvent. Si les deux clubs ont eu le choix autant de fois l'un que l'autre, c'est le club placé plus haut sur le tableau qui pourra choisir.
Exception:
lorsque deux clubs ont joué l'un contre l'autre 3 fois dans le courant des 5 dernières années, le club n'ayant pu choisir qu'une seule fois aura automatiquement le choix du terrain.
Attention!: un tour exempté ou une victoire par forfait compte comme si le club avait eu le choix du terrain.
3. **Date limite pour la rencontre**
 - 3.1. La date limite de la rencontre est indiquée au sommet du tableau, au-dessus du tour concerné. Il est conseillé de jouer avant la date limite si l'on veut éviter les surprises dues aux intempéries. Les rencontres peuvent se dérouler soit en semaine soit le week-end.
 - 3.2. Si les deux clubs n'arrivent pas à s'entendre sur une date, la rencontre devra être jouée à la date limite, les premiers départs ayant lieu aux heures suivantes:

Foursomes: 09:00 Simples: 13:30
 - 3.3. Si une équipe ne peut prendre le départ à l'heure fixée, l'autre équipe sera déclarée vainqueur par forfait. **La rencontre ne peut en aucun cas être retardée au-delà de la date limite.**
4. La composition des équipes doit être échangée au plus tard une demie-heure avant le premier départ. Le club qui n'a pas eu le choix du terrain a le droit d'arranger les parties.
5. **Finale:** tout club qui s'inscrit s'engage, le cas échéant, à accepter la finale sur son terrain. Le choix du terrain pour la finale sera opéré une fois les finalistes connus. Pour la finale sur terrain neutre, les joueurs seront alignés selon leur exact handicap pour le single, et selon l'exact handicap du camp pour le foursome, le plus bas jouant en dernier.
6. La **feuille de résultats** contenant la composition des équipes (**nom, prénom, handicap du jour pour chaque joueur et le résultat individuel de chaque match**) doit être complétée, signée par les deux capitaines et envoyée par email à l'adresse indiquée, immédiatement après la fin de la rencontre.

Challenge

L'équipe qui gagne la Coupe trois fois consécutivement ou quatre fois non-consécutifs peut garder définitivement le challenge.