

Association Francophone belge de Golf

L'AFG et le Groupe de Travail Ladies

Créer et gérer une compétition en préservant l'esprit du jeu

13 mars 2017



Tournoi - compétition

Organiser une compétition

Avant tout, il faut se poser la question du type de tournoi /de compétition qu'on souhaite organiser.

Compétition de club destinée aux membres de catégories variées:

- Une compétition « sérieuse » (single stableford, strokeplay)
- Une compétition avec des équipes dans une formule de jeu traditionnelle (4 ball best ball, foursomes)
- Une compétition avec des conditions qui ne sont pas prévues dans les règles qu'on joue pour s'amuser mais avec un gagnant, 2ième etc



Règlement

Peu importe le type de compétition, le règlement de la compétition est le fondement sur lequel une compétition sera construite.

Il est essentiel que le règlement soit établi le plus clairement possible et de façon détaillée pour éviter toute discussion ultérieure.



Informations sur la compétition

- Nom de l'événement
- Date de l'événement
- Club
- Eligibilité
- Forme de jeu
- Prix et remise des prix
- Informations Générales



Règlement de la compétition du club

- Compétition : Electro Janssen
- Date: mardi 31/07/2000
- Parcours: Golfclub du AFG – Championship Course
- Inscriptions ouvertes du: 15/07/2000 12:00
- Clôture : 26/07/2000
- Fee : 5 euros
- Catégorie:
 - 1: Dames – Single Stableford – Max.HCP.: 15,4
 - 2: Dames – Single Stableford – Max.HCP.: 32,4
- Nombre maximum de joueurs: 120
- Départs: Dames – Max.HCP.: 15.4 – L Bleu Dames – Max.HCP.: 32.4 – L Rouge
- Prix: Par catégorie: 1er, 2ième et 3ième net Dames: Neary hole 3
- Remise des prix à 18h30



Gestion des départs

- Compétition de club : en formant les groupes on doit tenir compte des tranches horaires et parfois d'autres critères plus personnels (pour éviter les problèmes, soyez cohérent et impartial).
- Chaque club a ses habitudes (ex. on mélange ou non les catégories).
- Les différents logiciels permettent de trier les joueurs:
 - maximum un joueur de la même famille/ du même club par
 - groupe.
 - d'après l'handicap, ordre décroissant ou croissant.
 - au hasard.
 - etc.
- Il est préférable de ne pas faire jouer toujours les mêmes compétiteurs ensemble. En principe, on ne tient pas compte des desideratas des compétiteurs.



Gestion des départs

- Afin d'établir la liste des départs, il faut déterminer le temps imparti pour chaque trou.
- Pour des parties en 3 balles, les temps recommandés sont :
 - Par 3 = 12 minutes
 - Par 4 = 14 minutes
 - Par 5 = 16 minutes
- A ce temps de jeu théorique, il faut ajouter un temps de marche du green au départ suivant.



Les formules de jeu classiques

- **Single Stableford**

- Formule la plus connue
- Il faut clairement définir à l'avance si on joue en "counting" ou "qualifying".
- En principe, on ne peut pas changer la condition pendant le tournoi.
- *3.4.7 Has the right, on the day of a qualifying competition and before the commencement of play, to declare a round of that competition as a counting round or a non-qualifying round because of exceptionally bad weather and/or course conditions, see also clause 3.6.2 i. In case of counting competition a round can be declared non-qualifying.*

- **Single Stroke Play (que pour des bons hcp)**

- Formule pour les bons handicap
- Il faut être conscient que la formule de jeu va prendre plus de temps

- **Foursomes (équipes de 2)**

- Les partenaires doivent jouer chacun à leur tour et alterner celui qui démarre le trou.
- Hole 1 A drive → B → A → B ...
- Hole 2 B drive → A → B → A ...

- **Four-ball Best Ball – 4BBB (équipes de 2)**

- Formule également très connue
- A et B meilleur résultat par trou



Les autres formats

- **Texas scramble (équipes de 2-3-4)**

- Toutes les joueuses tapent leur drive (joueuses A-B-C-D) et on choisit la meilleure balle (par exemple A). Tout le monde retape de l'endroit où la meilleure balle (A) était.
- Plusieurs alternatives:
 - La joueuse A tape en 1^{er} et les joueurs B-C-D placent leur balle à l'endroit de la balle A dans la distance d'une carte de score
 - La joueuse A tape en 1^{er} et les joueurs B-C-D placent leur balle à l'endroit de la balle A, mais dans les mêmes conditions (par exemple: balle dans le rough, les joueuses doivent aussi rester dans le rough)
 - La joueuse A tape en 1^{er} et les joueurs B-C-D droppent leur balle à l'endroit de la balle A
 - On décide d'abord d'une capitaine pour l'équipe et la capitaine détermine un ordre de jeu A-B-C-D. A chaque balle, l'ordre de jeu décidé par la capitaine est respecté.
- Autre possibilité: Toutes les joueuses tapent leur drive (joueuses A-B-C-D) et on choisit la meilleure balle (par exemple A) MAIS on doit choisir au moins 3 fois le drive de chaque joueuse. On joue ensuite d'une des alternatives proposées ci-dessus.



Les autres formats

- **Greensomes (équipes de 2)**

- Les deux partenaires tapent leur drive et on choisit le meilleur drive. Après, on joue alternativement.
- Exemple:
 - A et B drivent
 - → 2^{ième} coup: on choisit la balle de B
 - → 3^{ième} coup: A
 - → 4^{ième} coup: B ...

- **Gruesomes (équipes de 2)**

- Les deux partenaires tapent leur drive, mais ce sont les « adversaires » qui décident quelle balle ils doivent jouer.

- **Shambles (équipes de 2)**

- Formule à utiliser quand les handicaps sont fortement écartés
- Les deux partenaires tapent leur drive et on choisit le meilleur drive. Après, chaque joueuse joue sa propre balle
- Les deux partenaires font leurs drives et on choisit le meilleur drive et après chaque joueuse joue sa propre balle.
- Exemple:
 - A et B drivent
 - → 2^{ième} coup: on choisit la balle de B. Et A joue du même endroit
 - → 3^{ième} coup: A et B jouent d'où leur balle se trouve



Les autres formats

- **Canadian Foursomes (équipes de 2)**

- Les deux partenaires tapent leur drive, les deux partenaires tapent leur 2^{ième} coup et ensuite on choisit la meilleure balle. Après, on joue alternativement.
- Exemple:
 - A et B drivent
 - → 2^{ième} coup: A et B jouent leur balle
 - → 3^{ième} coup: on choisit la balle de A
 - → 4^{ième} coup: B ...

- **American Foursomes (équipes de 2)**

- Les deux partenaires tapent leur drive. On joue ensuite chacun la balle de son partenaire pour le 2^{ième} coup. On choisit ensuite la meilleure balle et après, on joue alternativement.
- Exemple:
 - A et B drivent
 - → 2^{ième} coup: A joue la balle de B – et B joue la balle de A
 - → 3^{ième} coup: on choisit la balle de A
 - → 4^{ième} coup: B ...



Les autres formats

- **St Andrews Foursomes (équipes de 2)**

- Les deux partenaires tapent leur drive et on choisit la meilleure balle. Sur les trous pairs, la joueuse A tape le 2^{ième} coup et sur les trous impairs, la joueuse B tape les 2^{ième} coups. Après, on joue alternativement.

- **Scotch foursomes (équipes de 2)**

- Cela se joue comme en foursome: chaque joueur tape à son tour la balle.
- Seule différence: on joue pendant tout le parcours alternativement → cela veut dire que si la joueuse A termine le trou, c'est la joueuse B qui commence le suivant (même si elle a commencé au précédent également).

- **Single versus Par**

- On marque que + 0 -
- 3 point ou plus = (+)
- 2 points = (0)
- Moins que 2 points = (-)
- Les scores finaux sont les plus – les minus p,ex, 6+ -3 = 3

- **Fourball-Best-Ball versus Par (équipes de 2)**

- Idem mais le meilleur score des deux joueuses compte



Les autres formats

- **Fourball Agregate Stableford (équipes de 2)**
 - Une équipe de deux joueuses et chaque joueuse joue sa balle. Le score stableford de chaque joueuse est additionné pour obtenir le score total.
 - On peut aussi composer une équipe avec deux joueuses qui ne jouent pas dans le même flight : on additionne les scores à la fin.
- **Captains Par (Single)**
 - La capitaine joue 18 trous le jour avant et son score est retenu comme le par sur chaque trou.
 - Son score n'est pas communiqué à l'avance.
- **Pink Ball (équipes de 4)**
 - Une joueuse joue avec une balle colorée. Avec la score de cette joueuse, on ajoute le meilleur score parmi les trois autres joueuses.
- **Par is your best friend (équipes de 4)**
 - On ne compte que deux scores sur l'équipe de 4.
 - Formule utilisé dans les pro-am sur le tour. Formule rapidement mais pas favorable.



Les autres formats

- **Flag Compétitions (single)**

- On reçoit un nombre de coups qui est égal au Par du parcours + son HCP
- Quand on a « utilisé » tous les coups attribués, on pose son drapeau où la balle se trouve.

- **Bisque (single)**

- Chaque joueuse reçoit son nombre de strokes, mais peut décider sur quel trou elle les utilise. Quand tous les strokes ont été utilisés, la joueuse jouera les trous restants sans stroke.

- **Turkey Shoot (équipes de 2)**

- Format mix qui mélange plusieurs formules:
- Trous 1 → 6 > 4 ball best ball
- Trous 7 → 12 > Foursomes
- Trous 13 → 18 > Greensomes

- **Stringball (single)**

- A la place des « strokes », chaque joueuse reçoit une ficelle de la « longueur » de ses strokes
- Par ex. 18 coups x 10 cm = 1,8 m (peut aussi être fait avec 20c par stroke, 30cm, ...)
- Après chaque coup, les joueuses peuvent bouger leur balle de la distance de la ficelle.



Les formats un peu ...

- **Mulligans**

- On reçoit un certain nombre de mulligans qu'on peut employer quand on veut
- Le nombre de mulligans peut être déterminé selon le handicap ($1/3$ du handicap, $1/4$, ...)
- Par ex. hcp 18 : 3 = 6 mulligans

- **No Alibis**

- Même formule que Mulligans, mais les Mulligans ne peuvent pas être utilisés pour un départ/drive

- **Daytona (équipes de 2)**

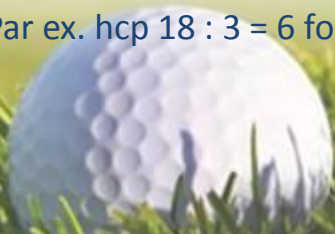
- Chaque joueuse joue sa balle et on additionne ensuite les scores sur chaque trou.
- Si une joueuse joue le Par ou moins c'est ce score qu'on met le premier, sinon c'est l'inverse.
- Par 4: A joue 4 et B 5 → score 45
- Par 4: A joue 5 et B 6 → score 65

- **Dunce**

- La joueuse qui fait le score le plus haut par trou doit porter un chapeau ridicule pendant le prochain trou

- **Portuguese Caddy**

- Chaque joueuse peut bouger sa balle avec son pied un certain nombre de fois
- Le nombre de fois que la joueuse peut bouger sa balle est déterminé selon le handicap ($1/3$ du handicap, $1/4$, ...)
- Par ex. hcp 18 : 3 = 6 fois



Recording, résultats et remise des prix

- Le règlement de la compétition doit préciser le lieu où les cartes doivent être rendues (Ex :au proshop, au secrétariat, dans une boîte à lettres, etc.)
- Il faut également clarifier quand une carte de scores est considérée officiellement rendue car conformément à la Règle 6-6c, une fois rendue elle ne pourra plus être modifiée (Exceptions - voir Règle 6-6)
- Ensuite, vous pourrez procéder à l'encodage des scores.



La remise des prix doit être préparée avec soin

- Lieu
- Table, nappe spéciale
- Prix (indiquez quel prix revient à qui)
- Les gagnants sont-ils tous présents?
- Si nécessaire, y a-t-il un micro ? Fonctionne-t-il?
- Qui prend la parole
- Photos



Association Francophone Belge de Golf asbl

Bld Louis Schmidt, 87/6 - 1040 Bruxelles

Tél. : 02/679.02.20 · Fax : 02/672.08.97

info@afgolf.be · www.afgolf.be

