

RÈGLEMENT DE LA COMMISSION SPORTIVE

Saison 2026



Ce règlement précise la politique sportive du club, les engagements des joueurs et l'organisation des compétitions.

Il est mis à la disposition de tous les membres et publié sur le site de l'Association Sportive.

Adopté par le Comité pour la saison 2026, il annule et remplace les éditions précédentes.

1 Mission

DELEGATION DU COMITE · PERIMETRE D'ACTION

La commission sportive agit dans le cadre de la délégation qu'elle a reçue du Comité.

Elle a pour missions l'organisation et l'animation de l'ensemble des activités golf de l'association, sous l'égide de la Fédération Française de Golf, de la Ligue de Golf de Normandie et du Comité Départemental de la Manche de Golf.

Cette responsabilité s'étend à :

- L'organisation des compétitions internes.
- L'organisation des compétitions de ligues, jeunes, seniors de la Manche et seniors de Normandie.
- L'organisation éventuelle des interclubs.
- La formation des équipes et leur entraînement.
- La gestion des index.
- Le respect des règles de jeu et de l'étiquette.
- L'élaboration des règles locales.
- La discipline sportive et la déontologie.

Le président de la commission rend compte au Comité des travaux de la commission.

2 Membres de la commission

STATUTS DE L'ASSOCIATION · COMPOSITION

En application des statuts de l'association :

- Le président de la commission est élu par le Comité parmi les membres du Comité en fonction. Les responsables de chaque secteur et les membres de la commission sont choisis par le Comité.
- Les membres de la commission sont responsables de leurs actions dans le cadre des fonctions qui leur sont attribuées.
- La commission peut s'adjoindre à titre consultatif les services de personnes compétentes.

3 Compétitions du club

OUVERTURE · INSCRIPTION · DEROULEMENT

Les compétitions organisées par le club sont ouvertes aux membres du club et aux joueurs extérieurs lorsqu'ils sont licenciés et à jour de leur questionnaire de santé ou certificat médical.

Les inscrits doivent s'acquitter d'un droit d'inscription à la compétition, ainsi que d'un green-fee pour les joueurs extérieurs.

3 – 1 Inscription

L'inscription se fait via ISP (isp-golf.fr) ou par appel à l'accueil. Sur ISP, l'annonce de la compétition précise :

- La date de la compétition.
- Le nom du sponsor éventuel.
- La formule de jeu.
- Le nombre de joueurs maximum, le cas échéant.
- Les règles de la compétition.

La date et l'heure limites d'inscription sont fixées à la veille de la compétition à **14 h 00**.

3 – 2 Index et repères de jeu

Sauf conditions particulières, les index et marques de départ de chaque série sont affichés comme ci-dessous pour les compétitions du Golf de la Côte des Isles — adultes (17 ans et plus).

Repère de jeu	Messieurs	Dames
Blanc	0 – 11,4	—
Jaune	11,5 – 26,4	—
Bleu	26,5 – 36	0 – 15,4
Rouge	36,1 – 45	15,5 – 36
Orange	45,1 – 53	36,1 – 53
Violet	53,1 – Non classés	53,1 – Non classées

Index et repères de jeu pour compétition en simple (stroke play ou stableford). Pour une formule de jeu en scramble : départs hommes jaunes et femmes rouges.

Jeunes

Les jeunes partent des repères définis par la ffgolf pour leurs catégories d'âge et selon le repère défini par leur index si cela est plus cohérent.

En fonction du nombre d'inscrits, des séries spécifiques jeunes sont créées dans les compétitions sponsorisées.

Jeunes filles (moins de 17 ans)				
Âge	Repères de jeu / Niveau de jeu			
0 - 10	de NC à 37	36 et moins		
11 - 12	de NC à 37	36 et moins		
13 - 14	de NC à 45	de 44 à 24	de 23.9 à 6	5.9 et -
15 - 16	de NC à 50	de 49 à 37	de 36 à 10	9.9 et -

Jeunes garçons (moins de 17 ans)				
Âge	Repères de jeu / Niveau de jeu			
0 - 10	de NC à 37	36 et moins		
11 - 12	de NC à 37	de 36 à 20	de 19.9 à 12	11.9 et -
13 - 14	de NC à 50	de 49 à 37	de 36 à 30	de 29.9 à 14
15 - 16	de NC à 50	de 49 à 45	de 44 à 37	de 36 à 20

3 – 3 Compétition de classement — Trophée du Mercredi

Le mercredi sont organisées des compétitions de classement sur 9 ou 18 trous, avec départ le matin et en début d'après-midi.

Les joueurs et joueuses peuvent, s'ils le souhaitent, choisir leurs marques de départ et doivent le notifier lors de leur inscription à la compétition.

Les joueurs avec un index inférieur à 11,4 doivent obligatoirement faire la compétition sur 18 trous pour améliorer leur index.

3 – 4 Championnat AS Golf CDI

Ce championnat est sponsorisé par Zéfyr Immobilier (Julien B.) et PC Formation.

À chaque compétition, un concours du « meilleur drive mixte » et « meilleure approche mixte » sont récompensés par les sponsors. Les trous dédiés à ces concours sont déterminés par les sponsors et changent à chaque compétition.

Le championnat 2026 se déroule sur 7 compétitions dites de classement sur 18 trous, programmées les dimanche 19 avril, 17 mai, 21 juin, 5 juillet, 23 août, 27 septembre et 4 octobre.

Le classement du championnat est effectué via un « ringer score » en brut pour les 1^{ers} séries dames et messieurs, et en net pour les autres séries.

Pour chaque compétition, les participants déclarent avant la compétition s'ils « gèlent » leur index ou jouent pour l'index.

3 – 5 Ringer score compact

Une compétition se déroule un samedi de chaque mois, d'avril à août, et est comptabilisée via un « ringer score ».

Elle est jouée sur le compact (boules vertes) et avec tous les clubs.

3 – 6 Tournoi interne en période hivernale

Pendant la période de décembre à mars, la commission sportive organise des tournois de l'AS en formule match-play, soit en simple, scramble ou greensome. La formule est déterminée chaque année au moment de l'appel à participation au championnat.

Ce tournoi est ouvert aux membres de l'AS, avec un *index ramené à 36 maximum*.

3 – 7 Liste de départ

La liste de départ est établie la veille de la compétition vers 16 h 00.

Les départs sont réalisés dans la majorité des cas suivant les index, mais en prenant en compte les desiderata ou impératifs (professionnels ou autres) notifiés sur la feuille d'inscription ou dans le champ prévu à cet effet sur le site de l'AS.

DEPARTS HORS HORAIRES D'OUVERTURE DU CLUB-HOUSE

Pour les joueurs et joueuses dont les départs sont hors des horaires d'ouverture du club-house, les cartes de scores sont mises à disposition dans une boîte dédiée.

Il est demandé aux joueurs et joueuses, à la fin de leur partie, de passer à l'accueil pour régulariser le paiement de leur droit de jeu ou, éventuellement, de leur green-fee.

Le joueur (dans les compétitions individuelles) doit se présenter 5 minutes avant son heure de départ.

S'il se présente jusqu'à 5 minutes après son heure de départ, la Règle 6.3 est appliquée : perte du trou en match-play, 2 coups de pénalité en stroke play et stableford. Au-delà de 5 minutes de retard, il est disqualifié.

3 – 8 Détermination des séries pour l'attribution des prix

Lorsqu'une série comporte trop peu de compétiteurs, elle est intégrée à une autre série ou fusionnée pour créer une seule série.

Cette mesure implique que les joueurs des 2 séries rassemblées utilisent les mêmes marques de départ.

3 – 9 Utilisation des voiturettes en compétition de club

Les compétiteurs en incapacité permanente ou occasionnelle attestée médicalement sont autorisés à jouer en voiturette par la commission sportive ; ils peuvent, dans les conditions normales, voir leur nouvel index pris en compte et participer à la remise des lots.

3 – 10 Recording

Après la partie, les cartes de scores lisibles doivent être rendues (boîte prévue à cet effet à l'accueil du golf), sans délai, dûment vérifiées et signées.

Chaque carte de score doit comporter, de manière claire et lisible, le score de tous les trous, ainsi que 2 signatures (le marqueur et le compétiteur).

En cas de différend entre le joueur et son marqueur sur le score d'un trou ou plus, le marqueur ne doit pas signer la carte et doit avertir le comité de l'épreuve.

Dans le cas d'une simple erreur, le marqueur doit simplement rayer, modifier puis signer en dessous de chaque modification.

3 – 11 Résultats

Pour les compétitions en stroke play, le brut prime sur le net.

Pour les compétitions en stableford, le net prime sur le brut.

Les ex-æquo sont départagés conformément aux règlements de la compétition ou, à défaut, sur les résultats des 9 derniers trous, puis des 6 derniers, 3 derniers, puis du dernier trou.

Si l'égalité subsiste, le Comité considère le meilleur score sur le 17^e trou, puis le 16^e... en remontant jusqu'au premier.

3 – 12 Remise des prix

Le nombre de prix attribués par série est déterminé en concertation avec le sponsor, par le pourcentage de participants par série.

La présence du joueur participant à une compétition est vivement souhaitée à la remise des prix, par courtoisie envers le sponsor et les autres participants.

Les joueurs gagnants **mineurs ne peuvent pas recevoir de prix en alcool**. Un lot de substitution leur est proposé.

Un joueur ne peut pas cumuler un prix pour son classement en brut avec un autre prix pour son classement en net. Cependant, le cumul est possible avec un prix obtenu dans un concours organisé dans la compétition en question, comme un concours de drive ou d'approche.

Le Comité des Compétitions, en accord avec le partenaire, se réserve le droit de distribuer des récompenses par tirage au sort. Les abandons non justifiés et les absents ne peuvent pas participer aux tirages au sort.

Tout joueur absent (ou non représenté par un joueur de son camp) à la remise des prix ne peut réclamer son prix, celui-ci étant attribué au joueur suivant dans le classement de l'épreuve (sauf décision du sponsor qui pourra attribuer le lot à la personne absente ou remettre le lot au tirage au sort).

3 – 13 Comité d'épreuve

Le comité d'épreuve est désigné par la commission sportive.

Il a en charge le bon déroulement de la compétition (règles, jeu lent, etc.).

Tout litige est arbitré par le comité de l'épreuve, sans voie de recours.

3 – 14 Discipline sportive

Toute annulation de participation après l'édition des départs, ainsi que la non-présentation au départ, entraîne un score de pénalité, selon les règles fédérales.

Tout abandon non justifié (au regard du règlement fédéral) en cours de partie entraîne un score de pénalité, selon les règles fédérales.

Extrait des règles fédérales : « Si un joueur interrompt le jeu et que le Comité considère sa raison valable, il n'y a pas de pénalité, sinon le joueur est disqualifié. Tout abandon pour motif médical non évident entraînera la disqualification du joueur qui devra présenter a posteriori au Comité de l'épreuve un certificat médical pour changer son statut de "disqualifié" en "abandon justifié". »

Un joueur ayant eu un comportement inapproprié vis-à-vis d'autres joueurs, des organisateurs (sponsors, gestionnaire ou salariés du club, bénévoles de l'AS...) peut se voir interdire l'accès aux compétitions pour une durée limitée ou illimitée.

Dans tous les cas, le joueur concerné est informé par l'AS.

Outre les cas évoqués ci-dessus, la commission peut intervenir suite à toute action contraire à l'étiquette : jeu dangereux, jeu lent, non-respect du parcours...

4 Politique sportive de l'AS

ÉQUIPES · SELECTION · ENTRAÎNEMENT · FINANCEMENT

La commission sportive n'intervient que pour les compétitions amateurs par équipe.

La participation aux compétitions individuelles est, selon les règles de la Fédération Française de Golf, de la responsabilité de chacun.

4 – 1 Constitution des équipes

Le capitaine de chaque équipe est choisi par la commission sportive. Sa nomination finale est validée par le Comité. Son mandat est annuel et renouvelable.

Pour prétendre être sélectionné dans une équipe, il faut :

- Être licencié « golf CDI ».
- Disposer d'un abonnement principal au « golf CDI ».
- Être membre de l'AS.
- Être à jour du questionnaire de santé ou du certificat médical.

4 – 2 Composition des équipes de l'AS

La sélection des joueurs s'effectue sur 2 critères :

- **sportif** : selon les résultats obtenus lors des compétitions du club et à l'extérieur ;
- **comportemental** : esprit d'équipe, respect des décisions du capitaine, des co-équipiers, des adversaires, ainsi que l'attitude sur le terrain et en dehors.

La sélection est décidée par le capitaine d'équipe et validée par la commission sportive. Lors d'une épreuve, la composition de l'équipe tient compte de la nature de la compétition, des formules de jeu et de la configuration du terrain accueillant la compétition.

4 – 3 Entraînement des équipes

Chaque saison, les capitaines des équipes dressent la liste des joueurs pouvant participer aux entraînements en vue de leur participation aux différentes compétitions par équipe.

Les critères de sélection sont :

- L'index.
- Les résultats statistiques des compétitions extérieures sur les 12 derniers mois.
- Les résultats des compétitions récentes.
- Le comportement (esprit d'équipe, attitude sportive, respect des consignes de l'entraîneur, du capitaine ou du président de la commission sportive).

4 – 4 Participation financière

L'AS prend en charge les inscriptions des différentes équipes et participe à leur défraiement pour leurs déplacements, selon un barème défini et approuvé par le comité de l'AS.

Prise en charge : 60 € par nuitée et 20 € pour un seul déplacement (hors du département) par joueur. Ces frais sont compilés par les capitaines d'équipes et adressés au trésorier.

Il n'est pas prévu de prise en charge des frais d'entraînement pour les joueuses ou les joueurs.

L'AS paie les engagements des équipes à la ffgolf et à la Ligue. Il n'est pas prévu de prise en charge des frais d'inscription pour les compétitions individuelles.

5 Arbitre et OBEC Golf CDI Barneville

OFFICIELS DU CLUB

ARBITRE

Denis HACQUET.

OBEC

Dominique LEROY · Philippe NEULAT · Philippe PILON · Cédric HAMEL.

6 Règles locales Golf CDI Barneville

PUBLICATION

Les règles locales sont publiées sur le site internet de l'AS (asgolfcdi.fr), dans l'onglet *Compétition*, sous-onglet *Règles*.

Pénalité pour infraction à une règle locale. Match play : perte du trou. Stroke play : deux coups.

Adopté par le Comité de l'Association Sportive pour la saison 2026.
La Commission Sportive — Golf de la Côte des Isles

A N N E X E 1

Formes de jeu



Cette annexe présente les principales formes de jeu utilisées en compétition — officielles (Règles de Golf) et non officielles (formats amicaux ou promotionnels).

I Formes de jeu officielles

RECONNAISSANCE FFGOLF / R & A

A Foursome

Les 2 joueurs du « camp » jouent une seule balle, alternativement des départs et alternativement pendant le jeu de chaque trou.

B Threesome

Un joueur individuel concourt en match-play contre un camp de deux partenaires qui jouent alternativement selon les Règles particulières.

C Trois balles match play

Forme de match-play où chacun des trois joueurs joue en même temps un match individuel contre les deux autres joueurs, et où chaque joueur joue une seule balle qui est utilisée dans ses deux matches.

D Quatre balles

Le quatre balles est une forme de jeu (soit en match-play, soit en stroke play) impliquant des partenaires où deux partenaires jouent ensemble en tant que camp, chaque joueur jouant sa propre balle, et où le score du camp pour un trou est le score le plus bas des deux partenaires sur ce trou.

Il existe une variante de cette forme de jeu en match-play, connue sous le nom de « meilleure balle », où un joueur individuel concourt contre un camp de deux ou trois partenaires et chaque partenaire joue sa propre balle selon les Règles.

II Formes de jeu non officielles

FORMATS AMICAUX ET PROMOTIONNELS

A Greensome

Les 2 joueurs du « camp » jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

B Chapman

Les 2 joueurs du « camp » jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2^e coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement.

C Patsome

Les 6 premiers trous sont joués en quatre balles, les 6 suivants en greensome, les 6 derniers en foursome. Le décompte des coups reçus se fait comme en foursome.

D Course au drapeau

Chaque joueur possède un drapeau personnalisé, qui est planté à l'endroit où se trouve sa balle lorsqu'il a épuisé tous ses coups. Le total des coups est calculé pour chacun des joueurs en ajoutant

son handicap de jeu au S.S.S. (exemple : joueur dont le handicap de jeu est 24, S.S.S. : 71 → le joueur a un crédit de 95 coups). Le joueur qui a planté son drapeau le plus loin est déclaré vainqueur.

E Course à la ficelle

Chaque concurrent reçoit une ficelle dont la longueur est fonction de son handicap de jeu (en règle générale 50 cm par point de handicap, mais le comité d'épreuve peut fixer lui-même cette longueur). Cela permet au concurrent de prolonger la course de sa balle jusque dans le trou, ou de la sortir d'une position périlleuse lorsqu'elle est difficilement jouable. Le joueur coupe alors le bout de la ficelle ainsi utilisée et continue avec la longueur restante.

F Eclectic

Forme de jeu consistant à jouer plusieurs fois le parcours en ne retenant que le meilleur score réalisé sur chacun des dix-huit trous. Compétition avec un minimum de 2 tours et un maximum de 4 tours joués consécutivement (sur plusieurs semaines ou plusieurs mois, voire ringer score).

G Ringer score

Forme de jeu très voisine de l'eclectic, mais dont les bases sont soit un nombre de cartes important, soit un nombre de cartes réalisées dans une certaine période calendaire. Se joue souvent en hiver sur 9 ou 10 cartes, pour favoriser l'entraînement des joueurs pendant cette saison. Au fil des parties, chaque joueur retient le meilleur score obtenu sur chaque trou. La meilleure carte possible se constitue progressivement jusqu'au terme de l'épreuve.

H Scramble

Forme de jeu avec un camp composé de 2 joueurs ou plus. Après que tous les joueurs ont pris le départ, le camp choisit l'une des balles pour le second coup et tous les joueurs jouent de cet endroit ; le camp choisit à nouveau l'une des balles, et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou.

Autre formule : quand le camp choisit l'une des balles pour le second coup, tous les joueurs jouent à l'exception de celui dont la balle a été choisie, selon les recommandations du Comité des Règles, et ainsi de suite jusqu'à la fin du trou.

I Pro-Am / Am-Am

Forme de jeu avec un camp de 2, 3 ou 4 joueurs. Pour le Pro-Am, le capitaine est nécessairement un joueur PRO. Le calcul du score de l'équipe est constitué de la somme des 2, 3 ou 4 balles jouées. C'est un choix de l'organisateur, mais traditionnellement le Pro-Am se joue par équipes de 4 joueurs et la somme des 2 meilleures balles. La forme Am-Am est gérée de façon identique, mais n'exige pas que le capitaine soit un joueur PRO.

Il y a un score à saisir par joueur dans cette formule.

J Shamble

Les joueurs jouent une balle au départ et choisissent la meilleure balle. Depuis ce point, chaque joueur joue sa propre balle pour finir le trou.

A N N E X E 2

Handicaps de jeu des camps



Cette annexe présente le calcul du handicap de jeu et les formules de calcul pour chaque forme de jeu (stroke play, contre par / contre bogey / stableford, match play).

I Notion de handicap de jeu

INDEX · SLOPE · S.S.S. · PAR

Le joueur a comme seule référence son index, qui lui permet de se comparer à tous les autres golfeurs en France. Mais lorsqu'il doit se confronter à un parcours de golf, c'est son handicap de jeu qui devient la référence.

Le handicap de jeu est le nombre de coups qu'un joueur reçoit pour une série de repères (par exemple repères blancs) sur le parcours joué. Il varie en fonction de la difficulté du parcours et du repère de départ choisi. Sur un parcours possédant quatre repères (blanc, jaune, bleu, rouge), un joueur a donc quatre handicaps de jeu différents selon le repère joué.

Pour calculer un handicap de jeu il suffit de connaître :

- L'index du joueur, actualisé en temps réel par Fléole (serveur central de la ffgolf qui gère les licences et les index de tous les joueurs français).
- Le Slope, le S.S.S. et le Par du parcours pour le repère de départ choisi.

Ainsi, pour calculer un handicap de jeu, on multiplie l'index par le Slope, on le divise par 113 et on y ajoute la différence entre le S.S.S. et le Par. Le résultat arrondi de cette formule donne le handicap de jeu.

Handicap de jeu = Index × (Slope/113) + (S.S.S. – Par), arrondi, pour un parcours de 18 trous.

Ce calcul peut être évité :

- Pour les parties amicales, un tableau de conversion est souvent affiché dans chaque club.
- Pour les compétitions officielles, tout est calculé automatiquement sur la carte de score, et la répartition des coups rendus est déjà faite.

Si le parcours n'a pas été encore étalonné, le Slope 113 lui est provisoirement attribué.

Les valeurs de Slope, S.S.S. et Par **changent pour chacun des joueurs** en fonction des marques utilisées et de son sexe. Ces valeurs différentes permettent d'utiliser des marques de départ multiples au sein d'une même compétition, tout en rendant cohérent le calcul des coups rendus. On peut ainsi faire jouer en net : des messieurs partant de marques différentes, des messieurs et des dames partant de marques identiques ou séparées, des mixtes partant des mêmes marques, etc.

Dans une compétition utilisant des marques différentes, aucun autre point n'est à rendre en sus des formules ci-dessous.

II Stroke play

CALCUL PAR FORMULE DE JEU

1. Simple

Sur 18 trous — Pour tous les index :

Handicap de jeu du joueur H = Index × (Slope / 113) + (S.S.S. – Par), arrondi.

Sur 9 trous — Pour tous les index :

Hcp de jeu aller = $[(\text{Slope aller} \times \text{Index}) / 113] + [\text{S.S.S. aller} - \text{Par aller}] = X$.

Hcp de jeu retour = $[(\text{Slope retour} \times \text{Index}) / 113] + [\text{S.S.S. retour} - \text{Par retour}] = Y$.

2. Foursome et threesome

Le handicap de jeu du camp est 50 % de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs :

$H(A+B) = 50 \% (HA + HB)$, non arrondi.

Exemple : HA = 13,3, HB = 8,2 → handicap de jeu du camp (A+B) = 10,75.

Le joueur isolé du threesome joue avec son handicap de jeu H.

3. Quatre balles

Chaque joueur reçoit 90 % de son handicap de jeu :

HA = 90 % HA, non arrondi. HB = 90 % HB, non arrondi.

4. Greensome

Handicap de jeu du camp : $H(A+B) = 60 \% HA + 40 \% HB$, non arrondi, avec HA < HB.

5. Chapman

Handicap de jeu du camp : $H(A+B) = 60 \% HA + 40 \% HB$, non arrondi, avec HA < HB.

6. Patsome

Le handicap de jeu du camp est 50 % de la somme des handicaps de jeu des 2 joueurs :

$H(A+B) = 50 \% (HA + HB)$, non arrondi.

7. Scramble

Le handicap de jeu de l'équipe est calculé en prenant un pourcentage de chaque joueur, selon le tableau ci-dessous.

	6 joueurs	5 joueurs	4 joueurs	3 joueurs	2 joueurs
Joueur 1	1/10 (10%)	3/20 (15%)	1/5 (20%)	3/10 (30%)	7/20 (35%)
Joueur 2	1/10 (10%)	1/10 (10%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)	3/20 (15%)
Joueur 3	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)	
Joueur 4	1/10 (10%)	1/10 (10%)	1/20 (5%)		
Joueur 5	1/20 (5%)	1/20 (5%)			
Joueur 6	1/20 (5%)				

8. Pro-Am / Am-Am

Chaque joueur reçoit 3/4 de son handicap de jeu.

9. Score maximum

Le Score maximum est une forme de stroke play dans laquelle le score d'un joueur ou d'un camp pour un trou est plafonné à un nombre maximal de coups (à savoir les coups joués et tous les coups de pénalité), fixé par le Comité, tel que deux fois le par, un nombre fixe, ou le double bogey en net.

III Contre par, contre bogey, stableford

ARRONDI À L'ENTIER LE PLUS PROCHE

Les coups reçus en compétition contre par, contre bogey ou stableford sont les handicaps de jeu du stroke play, mais arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.

Nota : dans le cas particulier des joueurs de très haut niveau dont le handicap de jeu ressortirait négatif des formules, ils rendent des coups au parcours en commençant par le plus facile des trous (classé 18 dans la table des coups reçus).

IV Match play

COUPS REÇUS ARRONDIS

Les coups reçus en match play sont construits sur le handicap de jeu du stroke play et arrondis à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Les coups sont attribués selon la table des coups reçus du parcours.

1. Simple

Le joueur dont l'index est le plus haut reçoit 100 % de la différence avec le handicap de jeu de son adversaire.

Exemple : HA = 16,9 vs HB = 13,0 → différence 3,9, arrondie à 4. Le joueur A recevra 4 coups à répartir sur les 4 trous les plus difficiles du parcours.

2. Foursome et threesome

Le camp dont la somme des handicaps de jeu est la plus élevée reçoit 50 % de la différence entre le handicap de jeu des 2 camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple : HA + HB = 15,4 vs HC + HD = 36,1. Le camp C+D reçoit 10 coups : 50 % (36,1 – 15,4) = 50 % de 20,7 = 10,35 coups, arrondis à 10.

En threesome, le joueur isolé reçoit le double de son handicap de jeu pour le calcul de la différence entre les deux camps.

3. Quatre balles

Le joueur dont le handicap de jeu est le plus bas est considéré comme scratch. Les coups reçus des autres joueurs correspondent à 90 % de la différence de handicap de jeu avec le joueur au plus bas handicap de jeu. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B vs C+D avec comme handicaps de jeu respectifs 5,4, 15,4, 25,0 et 34,8.

- Coups reçus de A = 0.
- Coups reçus de B = 90 % (HB – HA) = 9,0, arrondi à 9.
- Coups reçus de C = 90 % (HC – HA) = 17,64, arrondi à 18.
- Coups reçus de D = 90 % (HD – HA) = 26,46, arrondi à 26.

4. Greensome

Le handicap de jeu de chaque camp est calculé comme en stroke play :

$H(A+B) = 60\% HA + 40\% HB$, avec $HA < HB$, vs $H(C+D) = 60\% HC + 40\% HD$, avec $HC < HD$.

Le camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100 % de la différence entre le handicap de jeu des 2 camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

Exemple : A+B vs C+D avec comme handicaps de jeu respectifs 9,8, 15,0, 5,3 et 25,8.

- $H(A+B) = 9,8 \times 60\% + 15,0 \times 40\% = 5,88 + 6,00 = 11,88$.
- $H(C+D) = 5,3 \times 60\% + 25,8 \times 40\% = 3,18 + 10,32 = 13,50$.
- Le camp C+D reçoit 2 coups : $13,50 - 11,88 = 1,62$, arrondi à 2.

5. Chapman

Le handicap de jeu de chaque camp est calculé comme en stroke play.

Le camp dont le handicap de jeu est le plus élevé reçoit 100 % de la différence entre le handicap de jeu des 2 camps. Le résultat final est arrondi à l'entier le plus proche (0,5 est arrondi vers le haut).

6. Match à la meilleure balle

Traditionnellement, cette forme de jeu se joue en brut. Un joueur isolé défie 2 ou 3 joueurs de handicap plus élevé qui forment le camp adverse. Le camp adverse compte son meilleur score brut, le joueur isolé oppose son score. C'est ainsi que l'écart de niveau de jeu est compensé, sans faire appel aux handicaps.

7. Shamble

Le shamble n'étant pas une formule officielle, elle ne figure pas dans le logiciel RMS9.

Pour réaliser une compétition en shamble à 2, il est possible d'utiliser la formule « quatre balles ». Pour une compétition en shamble à 3 ou 4, il est possible d'utiliser la formule « Pro-Am ». Il est recommandé d'indiquer « SHAMBLE » dans le titre pour renseigner les participants et retrouver facilement ces compétitions.

Concernant le calcul des scores : en formule quatre balles, on ne prend en compte que 90 % du hcp individuel, et on ne retient que la meilleure des 2 balles sur chaque trou (net ou brut suivant la formule choisie).

En formule Pro-Am, on ne prend en compte que 75 % du hcp individuel, et on ne retient que les 2 meilleures balles sur chaque trou (net ou brut suivant la formule choisie).

Adopté par le Comité de l'Association Sportive pour la saison 2026.
La Commission Sportive — Golf de la Côte des Isles