

Règlement de la Welsh Cup

Version mise à jour en février 2018

Préambule

La Welsh Cup a été créée en 2007 et poursuit les objectifs principaux suivants :

- Habituer les jeunes joueurs (U21) à jouer en Match Play (formule qui n'existait pas en 2007 dans les tournois juniors ASG)
- Faire jouer des jeunes de tous les niveaux en faisant profiter les hauts handicaps des conseils des bas handicaps
- Offrir aux jeunes golfeurs des clubs participants un événement ressemblant un peu à une « Ryder Cup » et qui soit également une « Fête du golf »

1. Généralités

La Welsh Cup est une compétition qui réunit 8 équipes. Elle se déroule au mois de juillet, en principe durant la semaine qui précède les championnats nationaux juniors.

Dans un premier temps les équipes s'affrontent dans 2 poules qualificatives, du lundi au mercredi, sur leurs propres parcours. La finale, regroupant les 8 équipes, a lieu le vendredi sur un parcours « neutre » si possible. Le jeudi est conservé comme jour de réserve.

Un tirage au sort est effectué par les capitaines des équipes en début d'année pour déterminer les poules ainsi que les parcours sur lesquels se jouent les rencontres de poules. Dans chaque poule de 4 équipes, chaque équipe dispute donc 3 rencontres dont une à domicile, une sur le parcours d'un adversaire direct et une troisième sur le parcours d'une équipe tierce, soit « neutre ».

Le présent règlement est succinct et ne peut pas couvrir tous les cas de figure. En cas de désaccord, les capitaines d'équipe règlent le litige entre eux en s'efforçant de respecter les principes de base et objectifs de la Welsh Cup. Pour le surplus, les règles du R&A, les règlements de l'ASG et les règles locales du club où se joue la rencontre font foi.

2. Composition des équipes

Chaque équipe est composée de 8 joueurs au minimum et 16 au maximum.

Tout joueur ayant participé à au moins une rencontre de qualification est en droit de jouer la finale, d'où la limitation à 16 joueurs au maximum par équipe.

Le but étant également de faire jouer les filles, tous les efforts doivent être faits pour que chaque équipe intègre au minimum 2 filles à chaque rencontre. Une équipe ne pouvant pas intégrer de filles en raison d'un manque de disponibilité ne sera toutefois pas pénalisée.

Dans la mesure du possible et exception faite de manque de disponibilités, les équipes n'inscriront pas de joueur/joueuse dont le handicap est supérieur à 30. Dans tous les cas, le playing handicap de chaque joueur/joueuse sera bloqué à 36 au maximum.

Le club est responsable d'aligner des juniors capables de jouer 18 trous sans difficulté et connaissant suffisamment bien les règles de golf et l'étiquette.

Si une équipe n'arrive pas à recruter 8 joueurs/joueuses, elle peut inscrire des « mercenaires ». Ces mercenaires sont les joueurs/joueuses d'autres clubs qui sont « prêtés » à l'équipe qui manque d'effectifs.

Le nombre de mercenaires ne doit pas être supérieur à 50% de l'effectif de base d'une équipe standard, soit 4 joueurs/joueuses. Si une équipe ne parvient pas à réunir suffisamment de joueurs/joueuses pour remplir cette condition, elle peut s'associer à un autre club et former une seule et même équipe avec celui-ci. C'était le cas de l'équipe formée par Sierre/Montreux en 2017 par exemple.

3. Formule de jeu

Le matin, les joueurs/joueuses disputent 4 parties en foursome et l'après-midi 8 parties en single pour un total de 12 matches par jour.

3.1. Formation des foursomes et coups donnés

La somme des handicaps exacts des 2 joueurs de chaque foursome doit se rapprocher le plus possible de 30, l'idée étant (dans la mesure du possible) de faire jouer un bas handicap avec un haut handicap afin que ce dernier puisse profiter des conseils et du soutien du bas handicap. Comme la somme des handicaps exacts n'est que très rarement égale à 30.0, les coups donnés/reçus se calculent de la manière suivante.

On additionne les **playing handicaps** des 2 joueurs du foursome qu'on divise par 2 pour obtenir la moyenne (on prend la moyenne et non le total des 2 hcp car l'équipe ne joue qu'une seule balle). Les coups donnés/reçus sont la différence entre les moyennes des 2 équipes. Exemple :

Playing handicap de l'équipe A = $5 + 27 = 32 / 2 = 16.0 = 16$

Playing handicap de l'équipe B = $4 + 23 = 27 / 2 = 13.5 = 14$ (les 0.5 sont arrondis vers le haut)

L'équipe B donne 2 coups à l'équipe A ($16 - 14 = 2$)

3.2. Singles et coups donnés

Les joueurs s'affrontent selon l'ordre croissant des handicaps. Le joueur avec le handicap le plus bas donne 1 coup par différence de **playing handicap**. Exemple :

Playing handicap du joueur A = 22

Playing handicap du joueur B = 27

Le joueur A donne 5 coups au joueur B ($27 - 22 = 5$)

3.3. Tees de départ

Pour les foursomes tous les départ se font des front tees.

Pour les singles, les départs se font des tees prévus par le règlement du club où se dispute la rencontre (par exemple back tees pour hcp ≤ 9.0 et front tees pour hcp ≥ 9.1 si la rencontre se joue à Lausanne). Si les joueurs qui s'affrontent ont des tees de départ différents en raison de leur différence de handicap, le match se joue des tees avant (par exemple hcp 7.5 pour le joueur A et 10.0 pour le joueur B si le match se joue à Lausanne).

Remarque : dans un tel cas, les joueurs peuvent d'entente déroger à cette règle en jouant des back tees, mais uniquement s'ils sont tous les 2 d'accord. En cas de désaccord le match se joue obligatoirement des front tees.

4. Résultats et classement

Chaque rencontre offre un total de 12 matches à gagner, 4 dans les foursomes, 8 dans les singles. Un match égalisé apporte $\frac{1}{2}$ point à chaque équipe.

Dans les rencontres de poules, la victoire d'une équipe (soit au minimum 6.5 matches - 5.5 matches) lui apporte 1 point. En cas de match nul (6-6), chaque équipe remporte $\frac{1}{2}$ point.

4.1. Egalité dans une poule

En cas d'égalité de points de 2 ou plusieurs équipes d'une même poule au terme des rencontres de poules, les points obtenus hors Home Club comptent double. Si l'égalité des points persiste, c'est la somme totale des matches gagnés au cours des rencontres de poules qui détermine le classement. Si l'égalité est toujours présente, les matches gagnés hors Home Club comptent double. Si les deux équipes ne sont toujours pas départagées, c'est le nombre de points gagnés en foursomes qui fait la différence. Finalement, en cas d'égalité parfaite, les capitaines des équipes concernées détermineront d'entente la façon de se départager.

4.2. Finale

Lors de la finale, les rencontres suivantes sont disputées :

Rencontre pour la 1 ^{ère} place :	1 ^{er} de la poule A contre 1 ^{er} de la poule B
Rencontre pour la 3 ^{ème} place :	2 ^{ème} de la poule A contre 2 ^{ème} de la poule B
Rencontre pour la 5 ^{ème} place :	3 ^{ème} de la poule A contre 3 ^{ème} de la poule B
Rencontre pour la 7 ^{ème} place :	4 ^{ème} de la poule A contre 4 ^{ème} de la poule B

5. Accompagnants

Les parents et autres accompagnants ne sont pas autorisés à communiquer, donner des conseils ou influencer les équipes. De plus, ils doivent rester à distance raisonnable des joueurs.

Ce point est essentiel et en ligne avec l'esprit même de la compétition. Les joueurs/joueuses de tous âges et de tous niveaux sont tout-à-fait capables de s'entraider eux-mêmes.

Chaque équipe nomme un capitaine. Ce capitaine est en principe un playing capitaine. Seuls le capitaine juniors (ou le responsable de l'équipe) et le capitaine d'équipe ont la possibilité de communiquer avec les joueurs/joueuses et leur donner des conseils, à la restriction que le playing capitaine n'a pas ce droit pendant qu'il joue son propre match. Si les singles de l'après-midi se jouent en flights de 4 joueurs/joueuses, les concertations, aides et autres conseils entre joueurs/joueuses d'une même équipe sont interdits.

6. Météo

En cas de conditions météo particulièrement difficiles il sera procédé comme suit :

- Si les conditions empêchent tout jeu d'avoir lieu durant les rencontres de poules, la journée de réserve (jeudi) sera utilisée pour jouer la rencontre annulée.
- Si les départs sont repoussés (orages, brouillard, etc), les responsables d'équipes peuvent décider d'un commun accord de faire jouer les foursomes et les singles sur 9 trous uniquement.
- Si une rencontre entamée ne peut être terminée en raison des intempéries, le jour de réserve (jeudi) sera utilisé pour terminer la rencontre. Si la rencontre ne peut pas être terminée durant le jour de réserve, les scores des matches au moment de l'interruption seront considérés comme finaux et compteront pour le résultat de la rencontre.

7. Vitesse de jeu

Afin de lutter contre le jeu lent et habituer les jeunes joueurs/joueuses à jouer à un rythme adéquat, les durées suivantes sont accordées :

- 3h45 pour un match single en flight de 2 joueurs/joueuses
- 4 heures pour un match en foursome
- 4h15 pour un match en single en flight de 4 joueurs/joueuses

Il revient aux capitaines/responsables d'équipes de faire respecter ces vitesses de jeu. Au besoin ils établiront des temps de passage et prendront les mesures qu'ils jugent nécessaires.

Welsh Cup 2018

Poule A

Bonmont
Lavaux
Sion
Neuchâtel

Poule B

Crans
Lausanne
Sierre (/Montreux)
Wallenried

Rencontres du lundi 9 juillet

Lavaux vs Bonmont
à **Lavaux**

Neuchâtel vs Sion
à **Neuchâtel**

Crans vs Lausanne
à **Crans**

Wallenried vs Sierre (/Montreux)
à **Wallenried**

Rencontres du mardi 10 juillet

Bonmont vs Neuchâtel
à **Bonmont**

Sion vs Lavaux
à **Sion**

Lausanne vs Wallenried
à **Lausanne**

Sierre (/Montreux) vs Crans
à **Sierre**

Rencontres du mercredi 11 juillet

Bonmont vs Sion
à **Lausanne**

Lavaux vs Neuchâtel
à **Wallenried**

Lausanne vs Sierre (/Montreux)
à **Lavaux**

Crans vs Wallenried
à **Montreux**

Finale le vendredi 13 juillet : lieu à définir