



RÈGLEMENT

Championnat SENIOR & VETERAN de Polynésie 2025

1. ADMISSIBILITE

Les championnats individuels sont accessibles uniquement aux joueurs licenciés à une AS de Polynésie :

- Moorea Golf Club,
- AS Fei-Pi,
- AS Central Sport,
- AS Excelsior,
- Fun Golf Tahiti,
- Atimaono Golf club.

Seuls les joueurs âgés dans l'année civile :

- **entre 50 et 64 ans pourront s'inscrire au championnat SENIOR ;**
- **de plus de 65 ans pourront s'inscrire au championnat VETERAN.**

Les épreuves sont ouvertes aux joueur(se)s licenciés, répondant aux exigences du statut amateur et aux critères suivants : **être licenciés à la Fédération Française de Golf*.** (Lien 01 et 02)

Les joueurs devront répondre aux exigences du Vadémécum 2024 de la ffgolf.

Ils devront être titulaire d'un certificat médical de non-contre-indication à la pratique du golf en compétition ou, si le joueur a fourni un certificat en 2023, attester avoir répondu négativement à toutes les questions du questionnaire de santé disponible sur l'espace du licencié.

2. REGLES GOLF

Nos compétitions sont soumises aux dernières règles reconnues par la ffgolf.

3. REGLES LOCALES

Les règles locales de chaque parcours de golf s'appliquent :

- Moorea Green Pearl Golf course (Temaë, Moorea)
- Golf International de Tahiti - Olivier Bréaud (Atimaono, Tahiti)

4. INSCRIPTION

Les inscriptions se font auprès des organisateurs de chaque tournoi directement.

Les green fees seront encaissés par chaque golf, celui pour la participation au championnat de Polynésie, par la Fédération polynésienne de golf.

Les droits d'inscriptions pour le championnat SENIOR / VETERAN sont fixés à :

- **1.500 F cfp par tour pour les licenciés AS (lien 01)**
- **2.500 F cfp par tour pour les joueurs indépendants (liens 02)**

5. CATEGORIE

En BRUT

- Homme
 - o Série 1 SENIOR BRUT Stroke-play
 - o Série 2 VETERAN BRUT **Stableford**
- Dame
 - o Série 1 SENIOR BRUT Stroke-play
 - o Série 2 VETERAN BRUT **Stableford**

En NET, plafonné à un index à 36

- Homme
 - o Série 1 SENIOR NET Stroke-play
 - o Série 2 VETERAN NET **Stableford**
- Dame
 - o Série 1 SENIOR NET Stroke-play
 - o Série 2 VETERAN NET **Stableford**

6. FORMAT DE JEUX

- **Stroke-play** sur 18 trous pour les SENIOR
- **Stableford** sur 18 trous pour les VETERAN

Définition du format de jeu **STABLEFORD**

Les joueurs gagnent des points en fonction de leur score relatif au PAR de chaque trou :

- **Eagle** (2 coups sous le par) : 4 points
- **Birdie** (1 coup sous le par) : 3 points
- **Par** : 2 points
- **Bogey** (1 coup au-dessus du par) : 1 point
- **Double bogey** (2 coups au-dessus du par) ou plus : 0 point

Le but en Stableford est d'accumuler le maximum de points.

Si un joueur dépasse un certain nombre de coups sur un trou, il ne gagne simplement aucun point pour ce trou et il peut même ramasser sa balle et partir sur le prochain trou.

7. Calendrier prévisionnel des tours

Journée	Championnat SENIOR / VETERAN 2025	Golf d'accueil
1	mercredi 29 janvier 2025	Golf de Tahiti
2	mercredi 26 février 2025	Golf de Tahiti
3	mercredi 26 mars 2025	Golf de Tahiti
4	mercredi 30 avril 2025	Golf de Tahiti
5	mercredi 28 mai 2025	Golf de Tahiti
6	mercredi 25 juin 2025	Golf de Tahiti
7	mercredi 27 août 2025	Golf de Tahiti
8	mercredi 24 septembre 2025	Golf de Tahiti
9	mercredi 29 octobre 2025	Golf de Tahiti
10	mercredi 26 novembre 2025	Golf de Tahiti

8. CLASSEMENT & ATTRIBUTION DES POINTS

Le classement final est déterminé par le nombre de points remportés **sur l'ensemble des tournois joués**.
Les points sont distribués aux 50 premiers joueurs par catégorie.

Les vainqueurs (Homme ou Dame) de chaque série est le joueur ayant obtenu le nombre le plus élevé de points gagnés sur **les tournois joués tout au long de l'année**.

Classement	Nombre de tours joués
	1 tour
	Nombre de points gagnés
1	600
2	500
3	425
4	350
5	300
6	250
7	225
8	200
9	175
10	160
11	145
12	130
13	120
14	110
15	100
16	105
17	95
18	85
19	75
20	70
21	65
22	60
23	55
24	50
25	47,5
26	45
27	42,5
28	40
29	37,5
30	37
31	36,5
32	36
33	35,5
34	35
35	34,5
36	34
37	33,5
38	33
39	32,5
40	32
41	31,5
42	31
43	30,5
44	30
45	29,5
46	29
47	28,5
48	28
49	27,5
50	27

9. VOITURETTE ET CHARIOTS ELECTRIQUES

Les chariots à main ou électriques et les voiturettes sont autorisées*.

NB : Néanmoins, pour les joueurs présélectionnés pour les Jeux du Pacifique, l'utilisation des voiturettes est formellement interdite sur l'ensemble des 18 trous (pour les compétitions sur le golf de Tahiti et de Moorea).

10. INSTRUMENTS DE MESURE

Les instruments de mesure de distance sont autorisés, à l'exception des dispositifs permettant de mesurer tout autres paramètres (vent, dénivelés, etc.)

11. CADDIES, COACHS & ACCOMPAGNANTS

Sont autorisés pendant le jeu sur le parcours.

- Les coachs de joueur,
- Les caddies,
- Et les accompagnants, s'ils se limitent à un rôle de spectateur.

12. ÂGE

L'âge pris en compte est celui dans l'année civile.

Si un joueur a 50 ans en fin d'année, il pourra participer au championnat SENIOR dès la première journée, même s'il n'aura que 49 ans au début du tournoi.

De la même manière, un joueur qui a 64 ans en début d'année, mais aura dans l'année civile 65 ans, il est automatiquement déversé en championnat VETERAN.

13. ZONES DE DEPART

Chaque joueur joue du départ correspondant à son Index individuel.

- Série 1 : SENIOR (entre 50 et 64 ans) :
 - o Boules **JAUNE** pour les hommes,
 - o Boules **ROUGE** pour les dames.
- Série 2 : VETERAN (65 ans et plus) :
 - o Boules **BLEU** pour les hommes,
 - o Boules **ROUGE** pour les dames.

14. DEPARTS

La FPGolf est responsable de l'organisation des horaires de départs et de la composition des parties.

15. RETARD

Un joueur doit être présent au moins 5 minutes avant son départ.

- Si le joueur arrive avec plus de **5 minutes** de retard après son horaire de départ, il encourt 2 points de pénalités.
- Si le joueur arrive après que sa partie ait fini le premier trou, il sera disqualifié.

16. JEU LENT

Le temps imparti pour jouer chaque trou ou le tour est déterminé par l'organisateur du tournoi.

NB : Ce dernier devra inscrire sur les cartes de scores les temps de passage de chaque trou. (cf. paramétrage RMS9 à l'édition des cartes)

En moyenne, en stroke-play, le temps de jeu moyen doit être établi de la façon suivante pour les parties de 3 joueurs (jouant à pied) :

- 11 minutes pour un par 3
- 14 minutes pour un par 4
- 17 minutes pour un par 5

Pour une partie de 4 joueurs, il est possible de rajouter 1 à 2 minutes par type de trou.

Un tour de golf en compétition est censé être joué à une cadence rapide.

Chaque joueur doit connaître sa cadence de jeu et doit l'adapter (accélérer notamment) en situation de jeu en compétition.

Voici les recommandations à suivre pour suivre une cadence rapide tout au long du tour :

- Jouer son coup en 40 secondes maximum (une fois qu'il a la possibilité de jouer sans gêne ni distraction) ;
- Les joueurs les plus court tapent en premier au départ ;
- Le premier joueur qui est prêt joue, même avant le joueur qui en a l'honneur ;
- Regarder la balle des partenaires de jeu afin de leur indiquer la position de retombée
- Jouer dès que la partie en amont est hors de portée
- Marcher rapidement entre les coups
- Sélectionner le club et être prêt à immédiatement lorsque c'est notre tour
- Au bout de 2 minutes de recherche d'une balle égarée, laisser la partie suivante passer (si elle est juste derrière et prête à jouer)
- Avant de descendre dans un bunker, prendre un râteau à proximité et la poser à portée immédiate
- Ratisser le sable en marchant à reculons
- Avant d'aller putter, laisser les chariots/voitures/sacs du côté du départ suivant, à l'arrière du green
- Putt court : finir au lieu de marquer et d'attendre son prochain tour
- Marquer les scores sur le départ du trou suivant, pas sur le green, ni près du green
- Limiter le nombre de coups d'essai à 2 maximum
- Avoir toujours une balle supplémentaire dans sa poche pour pouvoir jouer rapidement une balle provisoire
- Les joueurs sont encouragés à laisser passer les groupes plus rapides.

Le jeu lent pourra être sanctionné par l'organisateur ou le comité de l'épreuve (via le commissaire de parcours ou un arbitre).

17. CODE DE CONDUITE

Tous les joueurs doivent respecter l'étiquette.

Ainsi, il sera considéré comme une violation grave du code de conduite :

- Distraire ou offenser intentionnellement les autres concurrents
- Abus verbaux envers les autres concurrents/officiels/personnel.
- Toute autre faute non énumérée ci-dessus, mais jugée grave par le Comité.

La pénalité pour ces infractions est la disqualification.

18. EGALITE

Pendant une épreuve

Pas de partage de point entre le 1^{er} et ses poursuivants (2^{ème} et plus) en cas d'égalité.

En cas d'égalité au résultat final, le départage se fait sur les :

- 9 derniers trous,
- puis les 6 derniers,
- puis les 3 derniers,
- et enfin si nécessaire, le dernier trou.

Le partage de point se fait à partir du 2nd rang.

Au classement général final

En cas d'égalité au classement final, le départage se fait sur le décompte des meilleurs classements :

- nombre de 1^{ère} place
- nombre de 2^{ème} place
- nombre de 3^{ème} place
- nombre de 4^{ème} place
- etc.

Exemple de calcul de départage des points :

Si 3 joueurs A, B et C sont à égalité à la 2^{ème} place du classement, la somme des points correspondants aux places respectives (300+190+135), est divisé par 3 (625/3=208,33).

Le vainqueur final est celui qui aura le plus grand nombre de meilleurs classements (1^{er}, puis 2^{ème}, puis 3^{ème}, etc.)

19. INTEMPERIES

En cas d'intempéries et (ou) cas de force majeure pendant les compétitions :

- Suspension temporaire.** Au signal sonore : évacuation immédiate du parcours avec interdiction de finir le trou (Règles locales).
- Annulation totale ou partielle d'un tour** : l'organisateur de l'épreuve a toute latitude pour prendre la décision finale dans cette situation.

Si cette situation devait arriver, et un tournoi devait être raccourci à 1 tour au lieu de 2, par exemple, le nombre de point prévu initialement (ici, 2 tours)

La FPGolf ne sera être tenu pour responsable de conditions indépendantes de sa volonté nécessitant la suspension ou l'annulation totale ou partielle de la compétition.

20. SUSPENSION DES COMPETITIONS

La suspension des compétitions pour des raisons de force majeures ou de pandémies préservent les droits des joueurs sélectionnés à l'étape, où ils se trouvent dans leurs sélections. Ils retrouveront leurs positions, dès la reprise possible du championnat.

21. COMITE

Le comité de l'épreuve est composé de :

- au plus 2 représentants de la Fédération
- 1 arbitre fédéral

Le Comité 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.

Les membres du Comité peuvent participer aux championnats SENIOR/VETERAN.

22. REMISE DES PRIX

Les prix seront remis lors de la soirée de Gala officielle de la FPGolf

Seront récompensés :

- **EN BRUT** : les 2 premiers du classement de chaque catégorie (H/D, S/V)
- **EN NET** : le premier du classement de chaque catégorie (H/D, S/V)

NB : le cumul des lauréats (en BRUT et en NET) est possible.

23. DROIT A L'IMAGE

Le Participant ou la Participante autorise la FPGolf à utiliser toutes les images prises durant les épreuves sur lesquelles ils pourraient apparaître, sur tout support, et ce dans le monde entier.

Le Participant ou la participante ne souhaitant pas être photographié(e) ou filmé(e) durant les épreuves du FPGolf, devra le signaler directement au photographe ou aux membres de l'Organisateur ou de la FPGolf avant le début de l'épreuve.

Conformément à la loi « Informatique et Libertés » n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, le participant, la participante ou le spectateur bénéficie d'un droit d'accès et de rectification aux données les concernant et du droit de s'opposer, pour motifs légitimes, au traitement de ces données ainsi que du droit de définir des directives sur le sort, post mortem, de ces données.

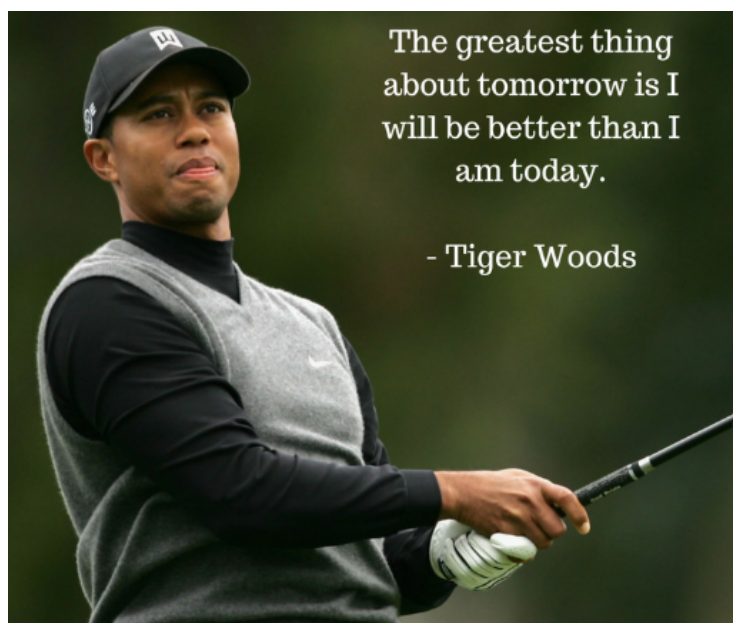
Ils peuvent exercer ces droits en s'adressant à la FPGolf. Toute demande devra être accompagnée d'une copie, recto-verso, d'une pièce d'identité.

24. RESPONSABILITE

La FPGolf décline toute responsabilité en cas de maladie ou d'accident qui pourrait survenir à un joueur pendant les compétitions du tour.

Il est de la responsabilité de chaque joueur de s'assurer :

- Qu'il n'existe pour sa santé, aucune contre-indication à la pratique du golf en compétition et,
- Qu'il est suffisamment couvert par une assurance en cas d'accident sur le parcours.



Māuruuru,