



# RÈGLEMENT

## Championnat JUNIOR de Polynésie 2025

### 1. ADMISSIBILITE

---

Les championnats individuels est ouvert aux joueurs **juniors de moins de 18 ans au décembre 2025**. Ils doivent donc être nés après le 5 janvier 2008.

L'âge pris est compte est l'âge de l'année civile (au 31 décembre 2025).

Les épreuves sont ouvertes uniquement aux joueurs licenciés à **une AS (club) de Polynésie** :

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

Et répondant aux exigences du statut amateur et au critère suivant : **être licencié à la Fédération Française de Golf\***. (Lien 01 et 02)

Aucun minima index n'est requis pour participer au championnat des Juniors.

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

Ils devront également 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 2024, 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)
- Golf International de Tahiti - Olivier Bréaud (Atimaono)

### 4. INSCRIPTIONS

---

Les inscriptions se font auprès des organisateurs du tournoi directement.

Les droits d'inscription seront encaissés par la fédération, celui des green fees par chaque golf accueillant l'épreuve.

**Les droits d'inscription sont fixés à :**

- **1.000 F cfp par tour pour les joueurs AS (lien 01)**
- **2.000 F cfp par tour pour les joueurs indépendants (lien 02)**

## 5. CATEGORIE PAR ÂGE

---

<b>Enfant</b> Millésime : 2017-2019 Age : 6-8 ans Catégorie : U8	<b>Poucet</b> Millésime : 2015-2016 Age : 9-10 ans Catégorie Internationale : U10
<b>Poussin</b> Millésime : 2013-2014 Age : 11-12 ans Catégorie Internationale : U12	<b>Benjamin</b> Millésime : 2011-2012 Age : 13-14 ans Catégorie Internationale : U14
<b>Minime</b> Millésime : 2009-2010 Age : 15-16 ans Catégorie Internationale : U16	<b>Cadet</b> Millésime : 2007-2008 Age : 17-18 ans Catégorie Internationale : U18

## 6. FORMAT DE JEUX

---

- **Stroke-play** sur 18 trous pour les U12 à U18
- **Stableford** sur 9 trous pour les U8 et U10

### Rappel 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 DES TOURNOIS, AVEC LE GOLF HÔTE :

---

<b>Parcours</b>	<b>Calendrier Date de l'étape</b>
Golf de Tahiti	dimanche 9 février 2025
Golf de Tahiti	dimanche 16 mars 2025
Golf de Tahiti	dimanche 6 avril 2025
Moorea Green Pearl	dimanche 22 juin 2025
Moorea Green Pearl	dimanche 17 août 2025
Golf de Tahiti	dimanche 12 octobre 2025

## 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 (Garçon ou Fille) de chaque série est le joueur(se) ayant obtenu le nombre le plus élevé de points gagnés sur **les tournois joués tout au long de l'année**.

Le nombre de points est calculé sur le classement final BRUT par série sur chaque tournoi :

Position au classement	JUNIOR
	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

Position au classement	JUNIOR
	Nombre de points gagnés
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 sont autorisés\*.  
Les voiturettes sont interdites.

**NB : Pour les joueurs présélectionnés pour les Jeux du Pacifique, l'utilisation des voiturettes est formellement interdite** (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 (si à pied).
- Les caddies : les parents (père ou mère) ne sont pas autorisés à faire caddie pour leur enfant, sauf pour les U8 et U10.
- Les accompagnants sont tolérés (parents, comité, membre du club) : ils devront impérativement se tenir sur le terrain à une distance raisonnable des joueurs, c'est-à-dire ne leur permettant pas de donner des conseils. Ils ne sont pas autorisés sur les greens et départs.
- Un marqueur pourra être désigné pour chaque partie (chargé de contrôler le décompte des scores de la partie) : un parent pourra jouer ce rôle éventuellement.

Si une règle n'est pas respectée, le joueur concerné pourra :

- écoper de 2 coups de pénalités au 1<sup>er</sup> avertissement ;
- être disqualifié après un 2<sup>nd</sup> avertissement.

## 12. ZONES DE DEPART PAR ÂGE

Jeunes filles âgés de moins de 18 ans					
Âge	repère de jeu / niveau de jeu				
0 à 10	NC à 37	36 et moins			
11 à 12	NC à 37	36 et moins			
13 à 14	NC à 45	44 à 24	23,9 à 6	5,9 et moins	
15 à 18	NC à 50	49 à 37	36 à 10		9,9 et moins

Jeunes garçons âgés de moins de 18 ans						
Âge	repère de jeu / niveau de jeu					
0 à 10	NC à 37	36 et moins				
11 à 12	NC à 37	36 à 20	19,9 à 12	11,9 et moins		
13 à 14	NC à 50	49 à 37	36 à 30	29,9 à 14	13,9 et moins	
15 à 18	NC à 50	49 à 45	44 à 37	36 à 20	19,9 à 8	7,9 et moins

### 13. ORDRE DE DEPART

---

- Les départs du premier tour se fera en fonction de l'index du joueur et par catégorie d'âge : *les index les plus bas partiront en premier*
- A partir du 2<sup>ème</sup> tour, les départs se feront ensuite (dans la mesure du possible) en fonction du classement général du championnat junior (en essayant de prendre en compte les index et les âges).

### 14. 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.

### 15. 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).

## **16. CODE DE CONDUITE**

---

Tous les joueurs doivent respecter l'étiquette.

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

- Distraindre 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.

## **17. EGALITE**

---

### **Pendant une épreuve (1 tour maximum)**

**Pas de partage de point entre le 1<sup>er</sup> et ses poursuivants (2<sup>ème</sup> 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 2<sup>nd</sup> 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<sup>ère</sup> place
- nombre de 2<sup>ème</sup> place
- nombre de 3<sup>ème</sup> place
- nombre de 4<sup>ème</sup> place
- etc.

#### **Exemple de calcul de départage des points :**

*Si 3 joueurs A, B et C sont à égalité à la 2<sup>ème</sup> 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<sup>er</sup>, puis 2<sup>ème</sup>, puis 3<sup>ème</sup>, etc.)

## **18. INTEMPERIES**

---

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

- a. **Suspension temporaire.** Au signal sonore : évacuation immédiate du parcours avec interdiction de finir le trou (Règles locales).
- b. **Annulation totale ou partielle d'un jour** : 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.

## **19. 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.

## **20. COMITE**

---

Le comité de l'épreuve est composé de :

- Au moins 1 représentant 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.

## **21. REMISE DES PRIX**

---

Les prix seront remis lors de la soirée de Gala officielle de la FPGolf  
Seront récompensés : **Les 3 premiers du classement de chaque série**

## **22. 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.

Une tenue correcte sera exigée : pas de t-shirts, pas de jeans, pas de casquettes à l'envers, etc.

## **23. INTEMPERIES**

---

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

- a. **Suspension temporaire.** Au signal sonore : évacuation immédiate du parcours avec interdiction de finir le trou (Règles locales).
- b. **Annulation totale ou partielle d'un jour** : Le score des joueurs ayant finis le parcours est validé.

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.

## 24. 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.

## 25. 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,**