

Challenge Séniors 2026 de l'AS Lanniron

Règlement

Le challenge du Club de Lanniron Quimper est une compétition amicale réservée aux joueurs et joueuses de Lanniron qui se déroule en deux phases ; une phase de qualification se déroulant en Net Stableford sur cinq compétitions des Jeudis de Lanniron et une phase finale en Match plays .

ENGAGEMENTS DES PARTICIPANTS.

Les joueurs et joueuses doivent :

- être à jour de leur licence, certificat médical et cotisation à l'AS,
- s'acquitter d'un droit de jeu de 5€ à chaque compétition de qualification,
- s'inscrire sur ISP pour chaque compétition retenue.

PHASE DE QUALIFICATION

Le déroulement de cette première phase se fait en Net Stableford sur les cinq Jeudis de Lanniron suivants :

jeudis 16 , 23 et 30 avril

jeudis 7 et 14 mai

Chaque participant s'inscrit à une ou à plusieurs compétitions, seul le meilleur score sera pris en compte dans le résultat et permettra de qualifier les 16 premiers joueurs. Les 8 premiers participeront à la finale, les 8 autres joueurs joueront la petite finale selon les tableaux suivants :

Finale

$\frac{1}{4}$ Finale	$\frac{1}{2}$ Finale	Finale
Match 1 : 1 contre 8 Match 2 : 2 contre 7 Match 3 : 3 contre 6 Match 4 : 4 contre 5	Match 5 : Vainqueur Match1 contre Vainqueur Match 2 Match 6 : Vainqueur Match3 contre Vainqueur Match 4	Vainqueur Match5 contre Vainqueur Match 6

Petite Finale

$\frac{1}{4}$ Finale	$\frac{1}{2}$ Finale	Finale
Match 1 : 9 contre 16 Match 2:10 contre 15 Match 3 : 11 contre 14 Match 4: 12 contre 13	Match 5 : Vainqueur Match1 contre Vainqueur Match 2 Match 6 : Vainqueur Match3 contre Vainqueur Match 4	Vainqueur Match5 contre Vainqueur Match 6

Les index des joueurs supérieurs à 36 sont ramenés à 36

PHASE FINALE

Le déroulement de cette deuxième phase du challenge s'effectue en Match-play 1 contre 1 avec la prise en compte des $\frac{3}{4}$ des coups reçus où chaque trou est perdu, gagné, ou partagé lorsqu'il y a égalité.

Le joueur qui gagne le premier trou est « one-up ». S'il gagne le second, il sera « two-up ». Si par la suite, il perd, il redevient « one-up ». En cas d'égalité, les scores restent inchangés. Le joueur gagne le duel lorsque son score dépasse le nombre de trous restant à jouer. Si l'égalité est déclarée au bout des 18 trous, on joue la « mort subite ».

Le prochain qui gagne un trou (pas de coup rendu), remporte la victoire.

Les règles habituelles de fonctionnement du golf de Lanniron (étiquette) s'appliquent.

Marques de départ :

Pour un match-play homme/homme : boules jaunes et femme/femme : boules rouges. Le match-play entre un homme et une femme est obligatoirement boules jaunes et rouges. Le joueur ou la joueuse qui remporte le trou joue en premier sur le trou suivant.

Organisation des départs :

Les joueurs sont chargés de prévoir leur partie en contactant leur adversaire (liste des joueurs avec N° de téléphone fournie). Un joueur non dispo pendant la période doit déclarer forfait, si aucun des 2 n'est dispo ou si le résultat n'est pas parvenu par SMS à l'organisateur un tirage au sort est organisé pour définir qui continue la compétition.

INFORMATIONS COMPLEMENTAIRES :

Les informations concernant ce Challenge seront disponible sur le site de l'AS Lanniron dans la rubrique Seniors (<https://www.aslanniron.fr/seniors/>).

- Règlement
- Résultats après chaque compétition de classement
- Tableaux et résultats des match- plays

Les résultats devront être transmis par SMS

Calcul des coups rendus :

Cette formule de jeu prend en compte l'index du jour de la rencontre.

Le handicap de chaque joueur correspond aux coups reçus et pas à son index.
Exemple : un joueur d'index 15 à un handicap de 8 sur le parcours de Lanniron.

Le joueur bénéficiant du handicap le plus bas, rend des coups à son adversaire, à hauteur des trois quarts de la différence entre les deux handicaps.

Exemple : Joueur 1 : Index 15 Handicap 8 • Joueur 2 : Index 29 Handicap 18 •
Différence entre les handicaps = 10. Les $\frac{3}{4}$ de 10 = 7,5 arrondi à 7 coups rendus (si la différence de handicap avait été de 7,6 le nb de coups rendus aurait été de 8) Donc le joueur 2 bénéficie d'un coup rendu sur les 7 trous les plus difficiles.
Pour Lanniron voici le N° des trous du plus difficile au plus facile : 5, 14, 3, 12, 8, 17, 9, 18, 2, 11, 7, 16, 4, 13, 6, 15.

Pour connaître votre handicap et faire également une carte de score pour vos matchs -play, une application est disponible à l'adresse suivante :

<https://1962.ddns.net/matchplay/> ou sur le site de l'AS Lanniron dans la rubrique SENIORS.