



01. **Éligibilité des joueurs :** Un joueur ne peut représenter qu'un seul club dans l'association régionale de Montréal. Le terme « joueur » inclut les garçons et les filles âgés de **18 et moins au 1 août de l'année**. Les garçons et les filles partent des mêmes jalons de départ désignés par l'officiel des matches ou son représentant. Pour faire partie d'une équipe des rencontres interclubs, un joueur doit être un membre en règle de son club et membre de Golf Québec associé à son club. (Pas de golfeur public). Le capitaine de l'équipe fournit la liste de ses joueurs dans les délais prescrits (26 août). **Les cartes de membres de Golf Québec doivent être présentées sur demande d'un responsable.**
02. **Règles de la compétition :** Les clubs sont groupés en sections. La compétition comprend des matches simples (partie par trou). Chaque équipe sera formée : **2 x 18 ans ; 2 x 17 ans et 4 x 16 ans ou moins.**  
  
Un joueur plus jeune peut remplacer un autre dans une catégorie d'âge plus élevée mais non vice-versa. L'ordre de facteur de handicap doit être respecté. Si pour quelque raison que ce soit, un club ne parvenait pas à former une équipe complète, les places dans les groupes de facteurs de handicap plus élevés resteront vacantes. Les règles de golf en vigueur sont celles des parties à trois balles (règle 30 et déf. Trois balles) et celles indiquées sur l'avis remis aux compétiteurs. Toutes les décisions des officiels sont finales. Les joueurs qui arrivent en retard seront pénalisés selon la règle 6:3. Toutes les règles de la compétition doivent être rendues lors de la réunion avec les capitaines d'équipe avant le tournoi. (**Règles locales et compétition**). Lorsqu'un joueur a terminé ses matches, (Deuxième neuf trous) gagnés ou perdus, il doit s'arrêter de jouer immédiatement. **Pénalité : l'équipe du joueur impliqué perd un point.**
03. **Résultats, annulations, bris d'égalité et attribution des points :** La méthode de décompte est la suivante: chaque golfeur doit jouer, en compétition par trous, contre les trois autres, et chaque joueur compte un (1) point pour chaque neuf et 1 point pour le dix-huit, une demie (1/2) pour chaque égalité, et aucun (0) pour une défaite, maximum de 3 par match. Le club gagnant d'une section gravit un échelon et passe au groupe plus élevé l'année suivante. Le club qui se classe dernier passe directement à la section plus basse. En cas d'égalité entre deux ou plusieurs équipes, la formule suivante s'applique : le total des points du décompte réel de chaque membre de l'équipe en question, sera comparé l'un contre l'autre, en commençant par les joueurs ayant les facteurs de handicap les plus bas, d'après la méthode "résultat immédiat" jusqu'à ce que l'égalité soit brisée. **Dans le cas d'une suspension de jeu causée par le mauvais temps ou toute autre facteur** obligeant et que la compétition demeure inachevée, la méthode de décompte sera faite de la façon suivante : Tous les quatuors ont complété 9 trous. La compilation se fait sur le premier neuf trous. Les quatuors n'ont pas complété 9 trous. Le rang des équipes demeure inchangé et le club-hôte monte au groupe plus haut tandis que le dernier club passe directement à l'échelon plus bas. Le club qui termine deuxième dans sa section devient le club hôte l'année suivante à moins qu'il ait reçu dans les années précédentes. **Cette règle ne s'applique pas dans le cas où il y a retrait d'un club.** Dans un tel cas, Golf Québec se réserve le droit de déterminer quel club deviendra le club hôte, le premier cèdera sa place au deuxième et s'il y avait désistement du deuxième, le club ayant terminé troisième devra recevoir, etc.
04. **Classement et déclassement :** Lors de l'enregistrement au 1 juillet de chaque année, un club peut se surclasser ou se déclasser à condition qu'il y ait de la place parmi le groupe. Un maximum de 1 niveau sera toléré. Un nouveau club devra obligatoirement débuter dans le dernier groupe.
05. **Les voitures motorisées** ou électriques ainsi que les cadets **ne sont pas permises. PÉNALTÉ DISQUALIFICATION**
06. **Les moyens électroniques de communication** tels que les cellulaires et toute autre forme de radio sont exclusivement réservés aux arbitres et ils ne peuvent être utilisés d'aucune autre façon sur le parcours. **Pénalité : perte du trou.**
07. **Capitaine ou responsable d'équipe :** Seul le responsable ou capitaine d'équipe peut donner des conseils.
08. **Jeu lent:** Le joueur a un maximum de 30 secondes pour exécuter son coup. Premier avertissement lors de la réunion des capitaines avant la rencontre; Deuxième avertissement : par l'arbitre sur le terrain. Ensuite perte du trou.
09. **Les appareils de mesure** de distance sont autorisés.
10. **Tenue Vestimentaire:** Le port du bermuda est permis et ce, conformément aux règlements du club-hôte qui sont prioritaires et en vigueur.
11. **Préparation du terrain:**
12. Le club- hôte a la responsabilité de la préparation du terrain, mais le directeur en charge de la compétition a le dernier mot. Il est suggéré pour un temps de jeu optimal, d'avoir un terrain à un maximum de 6200 verges pour la classe junior. Lorsque les conditions de jeu ne permettent pas la règle d'été, il est recommandé d'utiliser l'allègement d'une longueur de bâton, App. 1.4. C.

**Informations le jour de la compétition : Jacques Sévigny Tel. 450- 561-8850**