



ASSOCIATION DES SENIORS GOLFEURS DE SUISSE  
VEREINIGUNG DER GOLF-SENIOREN DER SCHWEIZ  
SWISS SENIORS GOLFERS' ASSOCIATION

# Règlement Team-Matchplay

## 1. Généralités

Cette compétition est organisée par l'ASGS en tant que championnat officiel de match-play par équipe. Chaque région désigne un champion régional. Les champions régionaux, en fin de saison, jouent pour le titre de champion suisse ASGS.

## 2. Conditions de participation / admission

Toutes les sections seniors ASGS sont autorisées à participer à ce tournoi. Chaque section senior peut inscrire une équipe de 6 joueurs. Dans des cas exceptionnels, il est possible, avec l'accord de la SPOKO, que deux clubs puissent inscrire une équipe combinée.

Tous les joueurs doivent être membres de l'ASGS. Si ce n'est pas le cas pour un joueur, cette partie individuelle est immédiatement perdue. Un joueur qui est membre de plusieurs clubs ne peut jouer que pour un seul club par saison.

## 3. Forme de jeu / parcours

Les tournois se jouent en: 6 Match play individuels, en net (avec application des coups de handicap), depuis les marques de départs jaunes. Les cadets et/ou accompagnants ainsi que les voiturettes ne sont pas autorisés.

## 4. Handicap de l'équipe

Pour chaque tour, l'équipe peut être recomposée avec les 6 joueurs.

La somme des index (Exact-HCP) de tous les joueurs ne doit pas être supérieure à 108 (6x18).

## 5. Handicap des joueurs / déroulement des matchs

L'exact handicap maximum est de 18.0. Les participants ayant un index (Exact-HCP) de 18.0 et plus jouent avec le Playing-HCP qui correspond à l'indice HCP(Exact-HCP) de 18.0.

Il faut veiller à ce que la composition de l'équipe (ordre des matchs) soit établie sur la base des index (Exact-HCP) actuels (meilleur HCP vs meilleur HCP et HCP le plus élevé vs HCP le plus élevé).

## 6. Règles de jeu

Une rencontre comprend 6 matchs individuels. Le club recevant détermine si le jeu se fait en flights de 2 ou de 4 joueurs. La composition de l'équipe doit être établie au plus tard 45 minutes avant le début de la première partie et échangée entre les deux capitaines. Les parties se suivent en fonction du handicap. La totalité de la différence entre les "Playing Handicap" est attribuée aux joueurs. Si une partie est "all square" après 18 trous, le match est considéré comme partagé et chaque équipe reçoit un ½ point.

Si le score est de 3:3 après les 6 simples, les deux capitaines désignent chacun un joueur qui participera à un match-play "Sudden Death". Ce match de barrage se joue sans handicap. Le capitaine ou le manager du club de l'équipe recevant détermine les trous pour le play-off. Les voiturettes ne sont en principe pas autorisées, mais peuvent être admises d'un commun accord par les deux capitaines. En cas de « Sudden Death », un caddy de chaque équipe est autorisé.

## 7. Tirage au sort / Droit de domicile

Les équipes sont inscrites jusqu'au 28.2. auprès du Regional Captain (formulaire d'inscription sur le site Internet de l'ASGS). Ensuite, le capitaine régional établit le tableau de match-play avec les dernières dates de match possibles pour chaque tour. Les 4 demi-finalistes régionaux de l'année dernière sont placés.

Lors des tours suivants, c'est le club qui a gagné à l'extérieur qui a le droit de choisir le terrain de la rencontre. Si les deux clubs adversaires ont tous deux gagné chez eux ou à l'extérieur, il sera procédé à un tirage au sort par le capitaine régional. Dans ce cas, les rencontres précédentes ne seront pas prises en compte. La finale régionale devrait être jouée sur un terrain neutre.

## 8. Jour de jeux / heures de départ

Les Team's captain fixent ces délais d'un commun accord. Si les clubs ne parviennent pas à se mettre d'accord sur une date qui leur convienne à tous les deux, la date et le terrain indiqués dans le tableau



ASSOCIATION DES SENIORS GOLFEURS DE SUISSE  
VEREINIGUNG DER GOLF-SENIOREN DER SCHWEIZ  
SWISS SENIORS GOLFERS' ASSOCIATION

feront foi. La première heure de départ est fixée à 13h30. Si l'une des deux équipes ne se présente pas, c'est l'autre équipe qui gagne par W/O. Si aucune équipe ne se présente au complet sur le lieu de la rencontre, le résultat de la rencontre est tiré au sort par le capitaine régional. Une prolongation de la dernière date de match ne peut être accordée par le capitaine régional que si le terrain devait être fermé en raison des conditions météorologiques.

### **9. Finales nationales (et demi-finales)**

- La SPOKO détermine le lieu et se charge de l'organisation des finales des quatre champions régionaux ASGS-Team-Matchplay. La date est fixée par la SPOKO.
- Les éventuels tours d'essai sont à la charge des participants. (Prix spécial éventuel pour les green fees).
- Les capitaines des quatre équipes qualifiées doivent annoncer leur équipe au délégué de la SPOKO la veille de la finale jusqu'à 16h00 au plus tard.
- Le premier jour, les demi-finales ont lieu selon le tirage au sort effectué la veille par le délégué de la SPOKO.
- Le deuxième jour : les perdants jouent pour la 3<sup>e</sup> et la 4<sup>e</sup> place et les vainqueurs disputent la finale

Le vainqueur de la finale est :

**ASGS Team-Matchplay-Champion de l'année.**

### **10. Disposition finale**

En cas de divergence d'interprétation, seule la version allemande fait foi.

Valable dès le 01.01.2026  
22.11.2025/ASGS-SPOKO