



FOOTGOLF FRANCE
Association Française de FootGolf



Règlement sportif

Mars 2019



FOOTGOLF FRANCE
Association Française de FootGolf

Sommaire

1 - Description des Compétitions	3
2 - Inscription individuels,t par équipes et par Clubs	3
3 – Coupe de France Match-Play en Individuel et par équipes	3
4 - Coupe de France Match-Play par Clubs	4
5 - Calendrier	5
6 - Respect de l'Etiquette, des Règles et du Code Vestimentaire	6
7 - Assurances.....	9
8 - Droit à l'image	10
9 - Qualité de membre AFFG	10



1. Description de la Compétition

La Coupe de France de FootGolf 2019 est une compétition de FootGolf (ci-après dénommée « la Compétition ») disputée sous forme de Match-Play lors de la FootGolf Cup – tournée de 36 épreuves qui se dérouleront en France entre les mois de mars et Novembre 2019, organisée par l'Association Française de Footgolf (ci-après dénommée « l'Association », « l'AFFG » ou « l'Organisateur »).

La Compétition peut se disputer en individuel, par équipe ou par club.

2. Inscriptions individuelles / par équipes / par Clubs

2.1. Généralités

La Compétition est ouverte à toutes les personnes physiques aptes à pratiquer une activité sportive et âgées de 11 ans ou plus.

Tout engagement est personnel, ferme et définitif, et ne peut faire l'objet de remboursement pour quelque motif que ce soit.

Il est expressément indiqué que les joueurs participent à la Compétition sous leur propre et exclusive responsabilité.

Un nombre maximum de participants a été fixé par épreuve qualificative. Lorsque le nombre maximum de participants sera atteint, toute inscription nouvelle sera refusée mais il peut être possible de s'enregistrer sur une liste d'attente.

Les inscriptions pour chaque épreuve qualificative de la Compétition seront clôturées au plus tard la veille de la première épreuve, dans la limite des places disponibles.

Le tarif normal pour l'inscription individuelle à la Coupe de France s'élève à 50€ et 40€ par équipe (20€ chacun). Le tarif normal pour l'inscription par Club s'élève à 100€.

La production d'un certificat médical n'est pas exigée

En revanche, il est rappelé aux participants que la pratique du FOOTGOLF est une activité physique exigeante, de sorte que la consultation préalable d'un médecin est vivement recommandée.

Chaque participant, doit obligatoirement être adhérent à l'AFFG. L'adhésion peut se faire au moment de l'inscription à la première épreuve qualificative de la Compétition.

3. Coupe de France Match-Play en Individuel et par équipes

Un tableau sera construit et finalisé en amont de la première épreuve de la compétition à la suite d'un tirage au sort en fonction du nombre de joueurs.

Les joueurs concernés pourront choisir de s'affronter sur l'étape de la FootGolf Cup de leur choix, selon un delta temporel fixé par l'AFFG, sur un système de Match Play trou par trou sur 18 trous des étapes de la Footgolf CUP.



En cas de litige sur le lieu, et si les deux joueurs n'arrivent pas à trouver d'accord sur le lieu ; c'est le joueur qui aura joué le plus d'étapes dans le créneau temporel imparti qui sera déclaré vainqueur. Si les deux joueurs participent à la même étape de la Cup une seule fois dans le delta temporel fixé par l'AFFG, ils auront l'obligation de disputer leur match play lors de cette étape.

Le vainqueur du trou remporte 1 point.

En cas d'égalité sur le trou, les deux joueurs marqueront 0 point.

En cas d'égalité à la fin de la compétition, le joueur ayant réalisé le meilleur score sur l'ensemble des 18 Trous sera qualifié.

Si une égalité persiste, alors un Play-Off se jouera sur un trou défini par l'AFFG.

Le vainqueur du Play Off sera qualifié pour le prochain tour, le perdant sera éliminé.

Les tours suivants, tels que les huitième de finale, quart de finale et demi-finale, ne donneront pas lieu à un tirage au sort. Le tableau sera défini dès le départ.

Les deux finalistes seront directement qualifiés pour la finale de la Footgolf CUP à Tabarka, où se déroulera la finale de la Coupe de France.

Le vainqueur de la Compétition sera déclaré « vainqueur de la Coupe de France en individuel » et le duo vainqueur « vainqueur de la Coupe de France par équipe ».

4. Coupe de France Match-Play par Clubs

Chaque club pourra présenter 6 OU 8 joueurs qui s'affronteront en format Match Play trou par trou sur 18 trous des étapes de la Footgolf CUP de leurs choix en individuel et par équipe pour les huitièmes, quarts et demi-Finale.

Pour la finale, chaque club devra présenter 8 joueurs qui s'affronteront en format Match Play trou par trou sur 18 trous en individuel et par équipe, lors de la Finale de la FootGolf CUP à Tabarka.

En cas de litige, le « club recevant » décidera, dans la mesure où il doit voir proposé 3 dates différentes qui ont toutes été refusées par le club adverse. Un club n'ayant que 6 ou 7 joueurs présents sur une étape ne pourra se voir imposé un match à 8 joueurs. Par contre, il ne pourra refuser un match à 8 joueurs s'il a au moins 8 joueurs présents lors de l'étape conjointement choisie.

Les deux clubs devront annoncer à l'AFFG leur confrontation au moins 5 jours avant le jour de la Compétition choisie. Chaque Club devra envoyer sa liste de joueurs **avant le mercredi 13h précédent l'étape** de Footgolf CUP où aura lieu la confrontation. Dès lors ; le club pourra procéder à un changement de joueur, jusqu'à 24h00 avant l'étape, à partir du moment où le joueur n'est finalement pas présent sur l'étape choisie. Un joker médical est possible jusqu'à h-1, du moment que le joueur sortant (blessé) ne joue pas l'étape.

Nouveauté : Possibilité d'avoir un remplaçant pour chaque double présenté. Le remplaçant peut entrer à tout moment entre chaque trou et doit le signifier à l'équipe adverse avant que quelqu'un du squad n'effectue son premier tir sur le trou. Si le remplaçant joue au moins un trou, la carte de score ne



comptera pas pour la compétition en double de la FootGolf Cup ni pour le classement du championnat des Clubs, mais seulement pour le match de la Coupe de France des Clubs.

Les joueurs 1 vs 1 s'affronteront, 2 vs 2, et ainsi de suite.

La répartition sur un Match-Play sera définie de la manière suivante :

- 1 point au vainqueur de chaque Match-Play trou par trou en individuel à l'issue des 18 trous.
- 1 point à la doublette gagnante de chaque Match-Play trou par trou en équipe à l'issue des 18 trous
- 1 point sur le meilleur total des scores cumulés de tous les joueurs en individuel
- 1 point sur le meilleur total des scores cumulés de tous les joueurs en équipe
- 1 point sur le meilleur total des scores cumulés de tous les joueurs en individuel et en équipe

En cas d'égalité sur le total des scores, les scores des Match Play de l'ensemble des confrontations seront alors pris en compte par le Goal average.

Si il y a une nouvelle égalité et que les conditions météorologiques le permettent, un play off sera organisé sur un trou qui sera défini par l'AFFG. Le play off sera composé de deux confrontations en individuel et d'une confrontation par équipe. Chaque club pourra alors choisir quatre joueurs pour réaliser ce play off. Chaque confrontation rapporte 1 point.

Si les conditions météorologiques ne permettent pas ce play off la confrontation entre les clubs sera rejoué ultérieurement sur une étape choisie d'un commun accord avec les présidents de chaque club.

Il sera possible d'effectuer un changement de joueur en cas de blessure si le round n'est pas entamé et sous réserve que le joueur blessé ne puisse plus jouer de la compétition.

Le vainqueur de la Compétition sera déclaré « vainqueur de la Coupe de France par Club ».

5. Calendrier

Coupe de France Individuelle :

- Tour de Qualification : Du 15 mars au 14 avril
- 32ème de finale : Du 15 mars au 19 mai
- 16ème de finale : Du 25 mai au 30 juin
- 8ème de finale : Du 13 juillet au 24 août
- 1/4 de finale : Du 7 septembre au 6 octobre
- 1/2 finale : Du 12 octobre au 10 novembre
- Finale : à Tabarka lors de la Finale

Coupe de France par équipes :

- Tour de Qualification : Du 15 mars au 14 avril
- 16ème de finale : Du 15 mars au 25 mai
- 8ème de finale : Du 1 juin au 21 juillet
- 1/4 de finale : Du 27 juillet au 22 septembre



- 1/2 finale : Du 1er octobre au 10 novembre
- Finale : à Tabarka lors de la Finale

Coupe de France des Clubs :

- 8ème de finale : Du 16 mars au 25 mai
- 1/4 de finale : Du 1^{er} juin au 28 juillet
- 1/2 finale : Du 7 septembre au 10 novembre
- Finale : à Tabarka lors de la Finale

6. Respect de l'Etiquette, des Règles et du Code Vestimentaire

6.1. Respect de l'Etiquette et des Règles

La Compétition se déroule sur des parcours de golf.

Le respect de l'Etiquette est donc une condition primordiale pour le bon déroulement de la Compétition. L'Etiquette regroupe toutes les règles de comportement qu'un vrai joueur respecte, à savoir :

L'esprit du jeu

À l'instar du golf, le FootGolf est en majeure partie pratiqué sans le contrôle d'un arbitre ou d'un juge. Le jeu repose sur l'honnêteté du joueur, tant en ce qui concerne le respect des autres joueurs que l'observation des règles, présentées et diffusées en amont de la compétition par l'équipe AFFG.

Sécurité

Lorsqu'ils exécutent un coup, les joueurs devraient s'assurer que personne ne se tient à proximité ou ne risque d'être frappé par le ballon.

Les joueurs ne devraient pas jouer tant que les joueurs qui les précèdent ne sont pas hors d'atteinte. Les joueurs doivent toujours alerter les ouvriers du terrain qui se trouvent à proximité ou devant eux lorsqu'ils vont jouer un coup qui pourrait les mettre en danger.

Si un joueur joue un ballon dans une direction où ce ballon risque de frapper quelqu'un, il devrait immédiatement crier pour avertir du danger.

Dans un tel cas, l'expression habituellement utilisée est : "ballon" en français, "fore" en anglais.

Ne pas gêner ou déranger

Les joueurs doivent toujours faire preuve de respect envers les autres joueurs sur le terrain et ne doivent pas gêner leur jeu en bougeant, parlant ou en faisant du bruit superflu.

Les joueurs doivent veiller à ce qu'aucun équipement électronique emporté sur le terrain ne perturbe les autres joueurs.

Sur l'aire de départ, un joueur ne doit pas placer son ballon sur la tee zone avant son tour de jouer.

Les joueurs ne doivent pas se tenir à proximité du ballon ou directement derrière celui-ci, ou directement derrière le trou, lorsqu'un joueur s'apprête à exécuter un coup.

Sur le green

Sur le green, les joueurs ne doivent pas se tenir sur la ligne de putt d'un autre joueur ou, lorsque celui-ci effectue un coup, projeter une ombre sur sa ligne de putt.



Les joueurs doivent rester sur le green ou à proximité de celui-ci tant que tous les autres joueurs du même groupe n'ont pas terminé le trou. Par ailleurs, il est formellement interdit de courir, de sauter, ou d'effectuer toutes actions pouvant abîmer le green.

Marquer le score

Tous les participants d'un même squad doivent en amont de la Compétition échanger leurs cartes de score. Le marqueur doit veiller à bien comptabiliser chaque coup du joueur noté.

En stroke play, un joueur faisant fonction de marqueur doit, si nécessaire, en se rendant au départ du trou suivant, vérifier le score avec le joueur concerné et le consigner.

Marquer le ballon

A l'approche du Green (dans un rayon de 3m autour du trou), il est obligatoire de demander à ses partenaires de marquer leurs balles. Si, dans ce rayon, une balle est amenée à percuter une autre balle, le joueur ayant joué recevra une pénalité de +1 sur sa carte de score.

Aussi, il est interdit, sauf sur demande d'un partenaire de marquer sa balle en dehors du green.

Dans le cas échéant, le joueur recevra une pénalité de +1 sur sa carte de score.

En cas de vent important

Le commissaire peut annoncer en amont de l'épreuve une « Règle du Vent ».

Ainsi, le joueur sera autorisé à replacer son ballon à son endroit initial si celui-ci a bougé à cause du vent ; si et seulement si ce dernier s'était totalement arrêté.

Le joueur doit impérativement lever sa main et dire « STOP », les autres joueurs du groupe doivent également lever leurs mains pour validation.

En cas de litige, la majorité l'emporte.

Jouer à une bonne cadence et la maintenir

Les joueurs doivent jouer à une bonne cadence.

Il est de la responsabilité d'un groupe de joueurs de conserver l'intervalle avec le groupe précédent.

Si un groupe a un trou entier de retard par rapport au groupe précédent et retarde le groupe suivant, il doit inviter ce dernier à passer quel que soit le nombre de joueurs composant ce groupe.

Lorsqu'un groupe n'a pas un trou entier de retard mais qu'il est manifeste que le groupe suivant peut jouer plus vite, il doit inviter le groupe qui est plus rapide à passer.

Etre prêt à jouer

Les joueurs doivent être prêts à jouer dès que c'est à leur tour de jouer en se positionnant derrière leurs ballons.

Les joueurs doivent immédiatement quitter le green lorsqu'ils ont terminé de jouer le trou.

Ballon perdu et changement de Ballon

Si un joueur croit que son ballon peut être perdu en dehors d'un obstacle d'eau ou est hors limites, afin de gagner du temps, il doit jouer avec un ballon provisoire.

Les joueurs à la recherche d'un ballon doivent faire signe aux joueurs du groupe suivant de les dépasser dès qu'il devient évident que le ballon ne sera pas facile à trouver.

Ils ne doivent pas chercher pendant cinq minutes avant de procéder ainsi.

Ayant autorisé le groupe qui les suit à les dépasser, ils ne doivent pas reprendre le jeu avant que ce groupe ne soit passé et hors d'atteinte.



Il est également possible pour un joueur de changer de ballon, ou d'y changer sa pression à l'aide d'une pompe ou d'un compresseur avant le début d'un trou uniquement.

Dès que le ballon est joué au départ d'un trou, le joueur doit obligatoirement attendre la fin du trou avant de pouvoir effectuer un changement.

Priorité sur le terrain

La priorité sur le terrain est déterminée par la cadence de jeu d'un groupe.

Tout groupe jouant un tour complet a le droit de dépasser un groupe jouant un tour incomplet.

Le terme "groupe" inclut un joueur jouant seul.

Bunkers

Avant de quitter un bunker, les joueurs doivent reboucher et niveler avec soin tous les trous ou les empreintes de pas qu'ils ont faits ainsi que ceux créés par d'autres à proximité à l'aide d'un râteau se trouvant à une distance raisonnable du bunker.

La prise d'élan est interdite dans un bunker.

Le pied d'appui ne doit pas bouger lorsque le coup est joué.

Eviter les dommages inutiles

Les joueurs doivent éviter d'endommager le terrain en créant des divots en frappant le sol avec la chaussure. Les joueurs devraient veiller à ne pas créer de dégâts au green lorsqu'ils y posent le drapeau. Les joueurs ne devraient pas se tenir trop près du trou afin de ne pas l'endommager, et doivent agir avec précaution lorsqu'ils manient le drapeau ou retirent un ballon du trou.

Le drapeau doivent être correctement replacé dans le trou avant que les joueurs ne quittent le green.

Si le ballon dépasse un piquet rouge ou jaune :

- a) Le participant peut jouer le ballon depuis l'endroit où il se trouve, sans prendre de pénalité et sans élan.
- b) Le participant peut replacer le ballon depuis le point d'entrée dans un rayon de 2 mètres sans se rapprocher du trou en prenant un point de pénalité sur sa carte de score
- c) Le participant peut retourner à l'endroit exact du coup précédent en prenant un point de pénalité sur sa carte de score
- d) Le participant peut replacer son ballon sur la ligne définie point d'entrée et le drapeau, en arrière sans limite de distance et sans se rapprocher du trou.

Si le ballon dépasse un piquet blanc (hors limite) :

- a) Depuis le Tee-shot : le participant doit recommencer depuis le départ en prenant un point de pénalité sur sa carte de score
- b) Après le Tee-shot : le participant doit replacer le ballon à l'endroit exact du coup précédent en prenant un point de pénalité sur sa carte de score.

Ballon injouable

Le joueur a le choix de retourner à l'endroit exact du coup précédent en prenant un point de pénalité sur sa carte de score, ou de replacer le ballon depuis le point injouable dans un rayon de 2 mètres sans se rapprocher du trou, en prenant également un point de pénalité sur sa carte de score.



6.2. Respect de la tenue vestimentaire

Tout participant à la Compétition doit veiller à s'équiper de la tenue vestimentaire réglementaire à la pratique du FootGolf sur un parcours de Golf à savoir :

- Polo (haut avec un col, les t-shirts sont interdits)
- Bermuda (les jeans, joggings, et shorts sont interdits)
- Chaussettes montantes
- Chaussures stabilisées **sans crampon** ou baskets

6.3. Respect des codes et des éléments spécifiques au Footgolf

En plus de la tenue réglementaire adaptée au Footgolf, tout participant à la Compétition doit s'assurer de respecter et posséder les codes et les éléments spécifiques au Footgolf avant chaque départ :

- Béret (facultatif mais apprécié)
- Marqueur
- Ballon Taille 5
- Carte de score
- Stylo

6.4. Sanctions

En cas de non respect de l'Etiquette ou du code vestimentaire, l'AFFG pourra refuser l'accès au parcours où exclure des participants de la Compétition, après un rappel à l'ordre non suivi d'effet.

Le participant dont l'accès au parcours aura été refusé ou qui aura été exclu du parcours ne pourra prétendre à aucun remboursement de son inscription à la Compétition.

Aussi, les joueurs qui bénéficient d'un pack « Full », et qui seront absents des étapes à 2 reprises sans s'être désinscrits au préalable seront sanctionnés par un mois de suspension sans pouvoir participer à une autre étape de la FootGolf Cup.

Toute récidive (à partir de la 3^{ème} fois) engendrera un nouveau mois de suspension.

7. Assurances

7.1 Assurance Responsabilité Civile

Conformément à la législation en vigueur, l'Organisateur a souscrit une assurance couvrant les conséquences pécuniaires de sa responsabilité civile, celle de ses préposés et de tous les participants à la Coupe de France 2019.

En ce qui concerne la responsabilité civile des participants, l'intervention de cette assurance pour ces derniers est limitée aux accidents qu'ils pourraient causer à l'occasion du déroulement de la compétition.

Cette garantie interviendra en complément ou à défaut d'autres assurances dont ils pourraient bénéficier par ailleurs.

Un justificatif peut être communiqué à tout participant sur simple demande.



7.2- Assurance contre les accidents corporels :

L'AFFG informe les participants de l'intérêt que présente la souscription d'un contrat d'assurance de personnes couvrant les dommages corporels auxquels leur pratique sportive peut les exposer.

Tous les participants aux épreuves qualificatives de la Compétition peuvent souscrire, lors de leur inscription à l'une ou plusieurs des épreuves qualificatives, à l'assurance « Accident Corporel » proposée par l'AFFG. Cette assurance garantit le versement d'un capital en cas de dommages corporels (décès, invalidité permanente et frais médicaux en complément des régimes sociaux) dus à un accident survenu sur le parcours. L'indemnisation, fonction des dommages et des limites de garanties choisies, intervient dès lors que l'assuré est victime d'un accident durant sa participation à l'épreuve qualificative.

Cette assurance est facultative mais fortement recommandée.

Le participant déclare avoir une parfaite connaissance du fait que la participation à une ou plusieurs épreuves qualificatives, comme la participation à toute compétition sportive, comporte des risques de blessures. Le participant confirme et accepte qu'il est seul responsable de savoir si son état de santé lui permet de participer à l'épreuve qualificative.

L'assurance « Accident Corporel » proposée par l'AFFG offre des niveaux de garanties minimum, qui ne permettent pas, dans tous les cas, d'obtenir la réparation intégrale du préjudice. Les participants sont invités, le cas échéant, à se rapprocher de leur conseil en assurances qui pourra leur proposer des garanties adaptées à leur situation personnelle.

7.3 - dommages causés aux biens des participants

S'agissant des dommages matériels, l'Organisateur décline toute responsabilité en cas de dommages (vol, bris, perte, ...) subis par les biens personnels des participants, ce même s'il en a la garde. Les participants ne pourront donc se retourner contre l'Organisateur pour tout dommage causé à leur équipement.

La souscription d'une assurance garantissant ces risques est du ressort de chacun.

8. Droit à l'image

Par sa participation à une ou plusieurs épreuves qualificatives à la Compétition, chaque participant autorise expressément l'Organisateur ainsi que ses ayants droit tels que partenaires et médias, à publier, utiliser ou faire utiliser ou reproduire ou faire reproduire, son nom, son image, sa voix et sa prestation sportive dans le cadre de la compétition en vue de toutes exploitations directes ou sous forme dérivées de l'épreuve et ce, sur tout support, dans le monde entier par tous les moyens connus ou inconnus à ce jour, et pour toute la durée de protection actuellement accordée à ces exploitations directes ou dérivées par les dispositions législatives ou réglementaires, les décisions judiciaires et/ou arbitrales de tout pays ainsi que par les conventions internationales actuelles ou futures, y compris pour les prolongations éventuelles qui pourraient être apportées à cette durée.



9. Qualité de membre

Est dite « membre de l'Association » toute personne à jour de cotisation ayant pris une Licence « Scolaire » (par l'intermédiaire de son responsable légal) Licence « Loisir » ou Licence « Compétition » par quel que moyen que ce soit. Tous les membres, sans exception, acceptent de respecter en totalité et sans réserve le présent règlement intérieur ainsi que les statuts de l'Association Française de FootGolf.

Tout membre ne respectant pas tout ou partie du présent règlement ou des statuts de l'AFFG ou menant des actions allant à l'encontre des intérêts de l'AFFG pourrait être exclu de l'Association ou se voir refuser l'accès à l'adhésion selon la procédure suivante :

- Convocation du membre fautif à expliquer et/ou justifier ses actes, sous un délai raisonnable, auprès de la Commission de Discipline / Ethique ou à défaut du Comité Directeur de l'AFFG.
- Prononciation de la décision allant du simple avertissement jusqu'à l'exclusion du membre pour la saison en cours ou à vie.

Sont considérées comme actions ou manquement allant à l'encontre des intérêts de l'AFFG, sans que celles-ci soient limitatives :

- Création ou ouverture de parcours de FootGolf non affilié AFFG
- Pratique du FootGolf sur un parcours non affilié AFFG
- Création d'une association ou société concurrente à l'AFFG
- Organisation d'activités liées à la pratique du FootGolf sans l'accord préalable de l'AFFG
- Dénigrer ouvertement l'AFFG ou l'un de ses membres auprès des golfs, membres ou prospects liés à l'AFFG
- Faire l'objet d'une sanction pour manquement grave aux règles techniques du jeu constituant une infraction à l'esprit sportif

Un membre n'ayant pas respecté tout ou partie de ce règlement dans les saisons précédentes pourrait être convoqué selon le même procédure qu'expliqué précédemment et pourrait se voir refuser l'accès à la Licence et donc à l'affiliation de l'AFFG.