

CLUB **BELGIAN CLUB** **KNOCKOUT 2021**

REGLEMENT OFFICIEL

LEADERSHIP

1. L'inscription des participants commence le lundi 14 juin 2021. Tous les participants doivent s'inscrire avant le dimanche 27 juin 2021 - 12h00. Les participants s'inscrivent selon les instructions du club. Le nombre de participants est illimité. Par conséquent, 7 tours sont nécessaires pour déterminer le vainqueur. En raison du grand nombre de participants, il y aura d'abord 3 tours de qualifications. Les adversaires d'une rencontre sont désignés au hasard via l'application WAMP. Chaque participant commence par jouer 3 Match Play matchs de 9 trous contre un autre membre du club.
2. Les frais de participation s'élèvent à 10 euros par joueur. Chaque joueur, en même temps que sa participation, s'engage à payer ces frais au club. (L'association WAMP établira une

facture au club pour les frais de participation).

3. Le tournoi est ouvert à tous les membres du club avec un handicap maximum de 32. Pendant les qualifications, 3 matchs de 9 trous en match-play sont joués contre un membre du club. Après ces 3 matchs, les 16 meilleurs joueurs se retrouvent dans un format à élimination directe où le vainqueur de chaque match passe au tour suivant. Le perdant est éliminé. Après les huitièmes, quarts et demi-finales et la finale (4 tours), le vainqueur du club sera couronné (au plus tard le dimanche 3 octobre 2021 – 23h59).
4. Pour que le Club Knockout se déroule au sein du club, un minimum de 24 membres du club doit être inscrit. Il est important d'avoir un nombre pair de participants (par exemple 30, 36, ...), car un nombre impair n'est techniquement pas possible dans l'application WAMP.
5. Cette compétition est limitée aux joueurs avec HCP 32 ou mieux.

6. Les joueurs inscrits dans plusieurs clubs de golf doivent choisir avec quel club ils participent au Club Knockout. Le non-respect de cette règle entraîne la disqualification immédiate.
7. Les participants sont responsables de l'enregistrement de leurs propres heures de départ pour chaque partie. Les coordonnées des adversaires sont disponibles via l'application WAMP. Ils veillent à respecter les délais ci-dessous (voir n° 8).
8. Les trois tours de qualifications ont lieu pendant 8 semaines. Les huitièmes et quarts de finales se déroulent chaque fois sur une période de 2 semaines. Pour la demi-finale et la finale du club, il y a une semaine pour chaque tour. Chaque match doit être terminé avant la date limite et l'heure indiquée pour chaque manche. Cela signifie que tous les matchs :
 - du 'Rounds de Qualifications' (début: 28 Juin) doivent être disputés avant le dimanche 22 août 2021 (23h59).
- des 'quarts de finales' doivent être disputés avant le dimanche 19 septembre 2021 (23h59).
- des 'demi-finales' doivent être disputés avant le dimanche 26 septembre 2021 (23h59).
- de 'la finale' doit être disputé avant le dimanche 3 octobre 2021 (23h59).
9. Après chaque match ou au plus tard avant la fin de chaque round, le vainqueur est tenu d'encoder le résultat de son match en ligne via l'application WAMP afin de passer au tour suivant. C'est crucial pour que l'application WAMP puisse gérer le match et créer le tour suivant. Si vous avez des questions ou des difficultés, veuillez contacter le secrétariat de votre club ou envoyer un e-mail à sophie@wearematchplay.com.
10. Si, pour une raison quelconque, vous ne pouvez pas défier votre adversaire, veuillez contacter le capitaine de votre club ou envoyer un e-mail à sophie@wearematchplay.com. Après consultation, ces instances examineront ce qu'il y a lieu de faire.
11. Les résultats du match sont automatiquement mis à jour dans l'application WAMP et sont disponibles sur le site Web de BCKO.

Remarque: Le 'Round de Qualification 3' peut tout à fait être joué avant le 'Round de Qualification 2'. Les 3 matches doivent être joués avant le 22 août.

- des 'huitièmes de finales' doivent être disputés avant le dimanche 5 septembre 2021 (23h59).

REGLES DU JEU

12. Il est de la responsabilité de chaque participant de connaître et de suivre les règles du R&A et les règles de golf locales.
13. Il est possible de jouer depuis des tees différents. Le **Playing Handicap** sera ajusté en fonction du tee sur lequel il est joué.
14. Le **World Handicapping System (WHS)** recommande pour les matches individuels, d'accorder 100% de la différence entre les Playing Handicaps au joueur avec l'handicap le moins élevé. Ainsi, pour un match entre deux joueurs de **Playing Handicaps** 12 et 20, le joueur ayant le **Playing Handicap** 12 donne huit coups au joueur ayant le Playing Handicap 20. Ils sont octroyés sur les trous dont l'indice de difficulté va de 1 à 8, sur la base d'un parcours de 18 trous.

Voir l'exemple :

Comme le match ne se joue que sur 9 trous, joueur A (Playing Handicap 12) et joueur B (Playing Handicap 20) peuvent décider s'ils jouent sur les Front 9 ou les Back 9. Le Joueur B a donc des coups supplémentaires sur les trous dont l'indice de difficulté est inférieur ou égal à 8. Dans l'exemple ci-dessus, cela correspond à 4 coups sur les Front 9 et 4 coups sur les Back 9 (mais cela peut varier dans certaines parcours, par

exemple 3 coups sur les Front 9 et 5 coups sur les Back 9).

Le gagnant est le joueur qui a gagné le plus de trous nets () sur 9 trous. Le match peut également être gagné plus tôt si, par exemple, le joueur B gagne les 5 premiers trous nets, le score est alors de 5&4, et il est impossible pour le joueur A de gagner le match sur les 4 trous restants.*

() Coups nets = nombre total de coups joués (y compris les pénalités) moins le nombre de coups reçus.*

15. Postposer un match affecterait tous les matchs suivants. Par conséquent, la prolongation du calendrier du tournoi n'est en aucun cas autorisée. Si un match n'est pas disputé avant la date butoir d'un tour, un compétiteur peut accepter de déclarer forfait pour le match. En cas de désaccord entre les participants, le club déterminera le résultat à pile ou face. Le concurrent qui se trouve en haut du tableau est face, celui en bas est pile.
16. Si un compétiteur est incapable de jouer un match et abandonne, son adversaire passe au tour suivant.
17. Si un compétiteur est en retard de 5 à 15 minutes à son heure de départ, 2 coups de pénalité seront comptés. Si un concurrent a plus de 15 minutes de retard ou ne se présente pas, il est disqualifié.

18. Un tour officiel compte 9 trous. L'arrêt du jeu, en raison du mauvais temps ou de toute autre raison, doit être mutuel et bien pensé. Si la compétition ne peut pas être reprise, à une heure convenue mutuellement ce jour-là, ou ne peut pas être jouée avant la date limite du tour, le participant ayant le dernier score gagnera.

19. Pendant les tours de qualifications, les points et les règles sont les suivants :

1. Victoire : 2 - Carré : 1 - Perte : 0
2. En cas d'égalité, les joueurs seront classés sur base de leurs scores finaux dans les Match Plays. Donc les joueurs avec le plus d'UPS continueront.
3. Ensuite, s'il y a toujours égalité, on tire à pile ou face (par le système WAMP).

20. Pendant les huitièmes, quarts, demi-finales et la finale, le règlement suivant s'applique :

En cas d'égalité après 9 trous, le match se poursuit en playoff avec la mort subite en cas de perte du trou. Le premier joueur qui gagne un trou remporte donc le match. Le gagnant encode alors le score final « 1 UP » dans l'application (sans entrer les détails dans la carte).

