



24 Heures de golf 2026

Règlement sportif de l'épreuve

FORMULE DE JEU

De jour comme de nuit, la compétition se joue en GREENSOME STABLEFORD – DEPARTS JAUNES (messieurs) et ROUGES (dames).

Formule de jeu : GREENSOME :

Les deux joueurs du CAMP* jouent chacun une balle au départ, choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

*CAMP : partie de deux joueurs. Elle peut être composée librement (2 joueurs, 2 joueuses, 1 joueur 1 joueuse), la compétition étant mixed-up. Le handicap attribué à un camp est fonction de l'index des 2 joueurs et non d'un index moyen d'équipe.

ÉQUIPE

De 6 joueurs ou joueuses amateurs licenciés FFGolf ou d'une fédération étrangère. L'équipe peut comporter au maximum un joueur professionnel membre d'une PGA.

Chaque équipe est composée de six joueurs. En cas d'abandon justifié d'un des membres de l'équipe, l'équipe est autorisée à poursuivre la compétition à 5 voire (après accord du comité) de procéder au remplacement du joueur qui a abandonné.

INDEX :

La compétition est ouverte aux joueurs classés jusqu'à 54, mais l'index des joueurs classés entre 36 et 54 est ramené à l'index de 36,0 pour le calcul des points rendus.

L'index pris en compte est l'index du joueur à la date de clôture des inscriptions vendredi midi veille de l'épreuve.

Chaque équipe désigne un CAPITAINE qui sera le seul interlocuteur auprès du Comité d'Organisation et du comité de l'épreuve.

Les équipes jouent avec le nom de leur choix et dans leur tenue d'équipe. Le nombre d'équipes est fixé à 22 au maximum.

RÈGLES DU JEU

Sauf règles particulières précisées ci-après, la compétition se déroule conformément aux dispositions des règles de golf du Royal et Ancien Golf Club de St Andrews.

BALLES :

Les balles utilisées pendant la compétition (jour et nuit) doivent être conformes aux spécifications énoncées sur la liste en vigueur éditée et approuvée par le Royal et Ancien Golf Club de St Andrews. Pénalité pour utilisation d'une balle non conforme : disqualification du camp pour le tour joué.

DEROULEMENT DES PARTIES :

Le départ est donné en shot gun (coup de trompe).

Le Comité de l'épreuve organise les départs.

La grille des départs sera déterminée grâce à un concours de drive organisé le samedi matin à raison d'un drive par équipe. Ce concours établira donc la « Pôle Position ».

Le capitaine est libre de désigner le joueur qui participera à ce concours.

- Le premier relais qui part à 14h est autorisé à faire un maximum de 18 trous.



- Les changements de coéquipiers et la composition des camps sont communiqués par le Capitaine de l'équipe systématiquement 9 trous à l'avance (soit environ 2 heures avant le relais). Qu'ils forment un relais de 9 ou 18 trous, les camps renouvellent leur carte tous les 9 trous.
- DE JOUR (de 14h à 21h30 et de 6h30 à 15h00) : Arrêt et redémarrage par coup de trompe.
- DE NUIT (de 22h00 à 6h00) : Arrêt et redémarrage par coup de trompe. Les relais s'effectuent obligatoirement tous les 9 trous. Nota : le 1er relais de 22h00 partant par exemple du trou n°9 ne doit effectuer qu'un trou et il change de joueurs au départ du trou n°1 puisqu'il ne peut jouer que 9 trous maximum.
- Le positionnement des équipes après les pauses se fait en fonction du dernier classement connu : en Brut après 21h30 et en Net après 6h.

Les relais s'effectuent tous les 9 ou 18 trous au choix.

Nota : les premiers relais de 14h00 et 6h30 partant par exemple du trou n°9 ou 18 peuvent effectuer 1 ou 10 trous.

Chaque joueur devrait effectuer un minimum de 27 trous sur l'ensemble de l'épreuve.

JEU DE NUIT :

De nuit, le seul dispositif artificiel autorisé est l'utilisation d'une torche électrique lors de la recherche d'une balle ou pour éclairer la balle lors de l'exécution d'un coup. Il est rappelé qu'un cadet éclaireur à la tombée du drive est autorisé et vivement conseillé.

TABLEAU OFFICIEL

Les capitaines et joueurs devront prendre connaissance de toutes les informations et modifications éventuelles sur le règlement et le déroulement de l'épreuve au Tableau Officiel de l'Épreuve. Seules les informations figurant sur ce tableau sont à prendre en compte.

CLASSEMENT

Le NET prime le BRUT.

L'équipe vainqueur est celle qui aura réalisé la meilleure moyenne de points stableford NET par trou.

COMITÉ DE L'ÉPREUVE

Le Comité de l'Épreuve assume la responsabilité sportive de la compétition, veille à son bon déroulement et prend toutes les décisions utiles à cet effet. Ses décisions sont sans appel.

Le Comité de l'Épreuve se réserve par ailleurs le droit, en cas de nécessité, de modifier ou d'adapter le présent règlement.