



AMICALE DES SENIORS DE PROVENCE

COMMANDEMENTS DU CAPITAINE - 2024

1 / PRÉPARER LA RENCONTRE

1.1 Capitaine Organisateur :

- Envoyer la feuille d'engagement (type « Seniors de Provence ou Mistral ») aux capitaines concernés par la rencontre, au minimum 15 jours avant la date de la compétition. Préciser la date limite de retour de la « feuille d'engagement »
- Indiquer l'heure de départ et le mode de règlement : par capitaine et /ou individuel.
- En cas de règlement par le capitaine, celui-ci est prioritaire lors du paiement au pro-shop.
- Contrôle de la réception des feuilles d'inscription, et rappel par téléphone si nécessaire.
- Dotations à titre indicatif :
 - 50% de la dotation est réservée pour les récompenses individuelles
 - 50% de la dotation pour les tirages au sort excluant les vainqueurs.
- L'intégralité des droits de jeu collectés pour les AS du club recevant doit être utilisée pour la dotation et les factures justificatives conservées sur l'année en cours

1.2 Capitaine de l'équipe

- Envoi de la feuille d'inscription des joueurs (après vérification du certificat médical validé) avant la date limite figurant sur la « feuille d'engagement » si non relance par téléphone.
- Mettre dans l'ordre les joueurs comptant pour le classement de l'équipe de 1 à 8
- Ne pas oublier d'indiquer les joueurs qui prennent des voiturettes
- Poule A/B : 10 équipes de 8 joueurs avec éventuellement 1 joueur supplémentaire noté S
- Mistral : 10 équipes de 8 joueurs avec éventuellement 2 joueurs supplémentaires notés S

2 / DEUX JOURS AVANT LA RENCONTRE

2.1 Capitaine organisateur

- Sortir la liste des inscrits avec index et certificat médical
 - Organiser et composer des équipes homogènes de 4 joueurs (2 bons – 2 moyens) en incorporant 1 dame si possible.
 - Transmettre la liste des départs CF Formation AG 2022
 - Identifier clairement les voitures aux noms des joueurs et les placer aux départs les plus éloignés en regroupant (si possible) 2 joueurs demandeurs de voiturettes.
 - Indiquer sur les cartes de scores :
 - les règles particulières (on place la balle, zones dénudées à une longueur de club etc.),
 - les horaires de passage (temps de jeu),
 - le nom du marqueur,
 - Faire ressortir le N° du trou de départ de l'équipe sur la carte.
 - Afficher les départs des équipes, ainsi que l'équipe recevant comptant pour le résultat. bien en vue
 - S'assurer, si des joueurs supplémentaires sont admis que le S ou Supplément soit bien indiqué sur la feuille d'inscription ou sur la carte avant le départ de la compétition.
 - Le joueur le mieux classé est chargé de faire respecter les règles de notre règlement interne et de signaler les éventuelles tricheries.
- Si litige, régler le problème le jour même avec l'intéressé et les capitaines concernés.
- Mistral : Écart inférieur à 10 index ramené à 36. En 4 balles chacun joue son index. Bien indiquer la règle du placement de la balle en match en double.

3 / LE JOUR DE LA RENCONTRE

3.1 Capitaine organisateur ou son représentant

- Il affiche la feuille qui concerne le jeu lent (Prêt Jouez)
- Il s'assure du respect des horaires de départ en veillant sur les éventuels retardataires au pro-shop, buvette ou practice.
- Il tourne régulièrement sur le parcours pour faire accélérer les retardataires en les faisant coller à la partie précédente ce qui signifie que le capitaine ne joue pas.
Le starter du club est chargé de l'épauler.

3.2 Capitaine de l'équipe

- Il s'assure que toutes les cartes de score ont été remises au secrétariat du golf ou au capitaine du club recevant.

4 / APRÈS LA COMPÉTITION

4.1 Capitaine Organisateur :

- Il s'assure que tous les joueurs regagnent rapidement le restaurant.
- Il fait saisir les cartes de scores et éditer les résultats.
- Il fera éditer par le club :
 - 1 feuille de résultat des joueurs de chaque équipe destinée à chaque capitaine d'équipe.
 - 1 feuille de résultat en brut global et 1 feuille de résultat en net global destinées au capitaine organisateur pour la publication des résultats individuels.
- Il fait enregistrer les résultats sur le site de l'ASP. Ainsi, les résultats par équipes sont calculés automatiquement avec la saisie des exports RMS8 (export de la liste des inscrits et des résultats en brut et en net avec désignation des joueurs supplémentaires) et RMS9 Lien vers procédure [RMS2ASP](#).
- Il annonce les résultats et procède au tirage au sort au dessert, chaque capitaine restant à sa table avec son équipe.
- Il récupère les cartes de score et doit les conserver pour réclamation éventuelle
- Il récupère les listes originales d'inscription de chaque club
- Il récupère la feuille des départs.

Rappel de la dotation

- Seniors Provence (individuels) :
 - 2 meilleurs en brut et 4 meilleurs en net (sauf 1^{er} net = 1^{er} brut si dans les nets)
- Mistral (doubles):
 - meilleure équipe en brut et 2 meilleures équipes en net (sauf 1^{er} net = 1^{er} brut si dans les nets)