

## Règlement du « Greensome espoir » départemental 2010-2011

<b>Objectif</b>	Rencontres destinées à faire jouer <b>les plus jeunes</b> du département, majoritairement <b>non classés</b> , sur des <b>parcours adaptés</b> → 1 <sup>er</sup> niveau d'accès à une rencontre sportive départementale
<b>Catégories d'âges</b>	- Jeunes nés en <b>1999</b> et après, <b>licenciés</b> FFGOLF dans le département, certificat médical actif
<b>Niveau de pratique</b>	Jeunes non-classés, <b>titulaires du drapeau bleu, jaune ou blanc</b> ou d'un niveau équivalent, certifié par l'enseignant du club
<b>Période</b>	- De novembre à mars ; <b>3 rencontres minimum</b>
<b>Formule de jeu</b>	- <b>Forme de jeu : GREENSOME STROKEFORD</b> c'est-à-dire : - Les joueurs comptent tous les coups mais relèvent leur balle si le trou n'est pas terminé en 7, notent 8 et passent au trou suivant
<b>Organisation</b>	- <b>Par l'équipe de « responsables jeunes » du club d'accueil</b> ou du comité départemental - Gérer les <b>départs</b> , préparer le <b>parcours</b> , gérer le <b>starter</b> (Prévoir : feutre indélébile au départ pour marquer les balles + cartes de score adaptées) et le <b>recording</b>
<b>Aménagement du parcours</b>	Cf. <b>cahier des charges du parcours « drapeaux »</b> c'est-à-dire composer en alternance: - 3 trous courts < 90m - 3 trous moyens < 135 m - 3 trous longs < 200m - Départs filles avancés de 10% de la distance
<b>Déroulement de la journée</b>	- Déterminer une heure de rendez-vous pour tous - Proposer, dans l'échauffement, un circuit d'approches + putt à effectuer en greensome, afin que les enfants se familiarisent avec la formule - Départ en ligne à suivre ; 2 greensome par départ (4 enfants)
<b>Matériel</b>	Petit chariot recommandé ou sac à sangle double
<b>Règles</b>	- <b>Jouer la balle où elle se trouve</b> (sauf si les conditions météo sont très mauvaises... A déterminer par le comité de l'épreuve) - <b>Tous les coups comptent</b> (y compris l'air-shot !) - Dès la fin du parcours, les joueurs vont au recording pour enregistrer leur score (procédure habituelle)
<b>Parents</b>	- Les parents prévoient le déjeuner : eau, sandwiches, barres de céréales, fruits...
<b>Bilan</b>	- Consigner par écrit les faits marquants de la journée : comportements, règles, étiquette... - Archiver les cartes de scores, feuilles de départs, règles locales, tableau des résultats,... - Communiquer les résultats et les photos au CD + à la ligue pour diffusion

## Règlement du « greensome performance » 2011

OU : « challenge inter-EdG < 13 ans, match-play »

### 1) Phase qualificative : gérée par le comité départemental

<b>Objectif</b>	Rencontres destinées à faire jouer <b>les plus jeunes</b> du département en <b>match-play</b> → 1 <sup>er</sup> niveau d'accès à une compétition sportive départementale → Préparation à la formule de jeu des inter-ligues « moins de 13 ans »
<b>Catégories d'âges</b>	- Jeunes nés en <b>1999</b> et après, <b>licenciés</b> FFGOLF dans le département, certificat médical actif
<b>Niveau de pratique</b>	- Jeunes <b>titulaires du drapeau blanc</b> (a minima) ou d'un niveau équivalent, certifié par l'enseignant du club
<b>Période</b>	- De novembre à mars ; <b>3 rencontres minimum</b>
<b>Constitution des équipes</b>	- Equipe de <b>4 joueurs</b> du même club <b>dont au moins une fille</b> ; - Si une équipe n'a pas de filles, <b>elle peut jouer</b> mais aura un retard de <b>5 trous</b> pour le greensome correspondant - Si une équipe est incomplète ou absente, les matches sont perdus 9-0
<b>Formule de jeu</b>	- <b>green-some match-play</b> sur 9 trous - <b>2 rencontres par journée</b> : un match le matin et un autre l'après-midi - Chaque trou gagné = un point; un trou partagé = partage du point (0,5) - <b>L'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus de trous</b> (ou points) - <b>Forme « championnat »</b> : rencontre gagnée = <b>4 points</b> , rencontre partagée = <b>2 points</b> , rencontre perdue = <b>1 point, sauf si équipe absente = 0 point</b>
<b>Repères de départ</b>	- Pour simplifier l'organisation : <b>repères 5 pour tous</b> ; départs aménagés si besoin sur certains trous
<b>Organisation</b>	- <b>Par l'équipe de « responsables jeunes » du club d'accueil</b> ou du comité départemental - Gérer les <b>départs</b> , préparer le <b>parcours</b> , gérer le <b>starter</b> et le <b>recording</b>
<b>Déroulement de la journée</b>	- Déterminer une heure de rendez-vous pour tous - Proposer, dans l'échauffement, un circuit d'approches + putt à effectuer en greensome, afin que les enfants se familiarisent avec la formule - Départ en ligne à suivre ; 2 greensome par départ (4 enfants)
<b>Matériel</b>	- Petit chariot recommandé ou sac à sangle double
<b>Règles</b>	- <b>Jouer la balle où elle se trouve</b> (sauf si les conditions météo sont très mauvaises... A déterminer par le comité de l'épreuve) - <b>Tous les coups comptent</b> (y compris l'air-shot !) - Dès la fin du parcours, les joueurs vont au recording pour annoncer le résultat du match
<b>Parents</b>	- Les parents prévoient le déjeuner : eau, sandwiches, barres de céréales, fruits... - Sur le parcours, les parents doivent se tenir à distance des joueurs → <b>Aucun conseil !</b> Les joueurs sont autonomes...
<b>Bilan</b>	- Consigner par écrit les faits marquants de la journée : comportements, règles, étiquette... - Archiver les feuilles de départs, règles locales, tableau des résultats,...

	- Communiquer les résultats et les photos au CD + à la ligue pour diffusion
--	---