

Règlement du « greensome performance » 2011-2012

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

1) Phase qualificative : gérée par le comité départemental

Objectif	Rencontres destinées à faire jouer les plus jeunes du département en match-play → 1 ^{er} niveau d'accès à une compétition sportive départementale → Préparation à la formule de jeu des inter-ligues « moins de 13 ans »
Catégories d'âges	- Jeunes nés en 2000 et après, licenciés FFGOLF dans le département, certificat médical actif
Niveau de pratique	- Jeunes titulaires du drapeau jaune (a minima) ou d'un niveau équivalent, certifié par l'enseignant du club
Période	- De novembre à mars ; 3 rencontres minimum
Constitution des équipes	- Equipe de 4 joueurs du même club dont au moins une fille ; - Si une équipe n'a pas de filles, elle peut jouer mais aura un retard de 5 trous pour le greensome correspondant - Si une équipe est incomplète ou absente, les matches sont perdus 9-0
Formule de jeu	- green-some match-play sur 9 trous - 2 rencontres par journée : un match le matin et un autre l'après-midi - Chaque trou gagné = un point; un trou partagé = partage du point (0,5) - L'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus de trous (ou points) - Forme « championnat » : rencontre gagnée = 4 points , rencontre partagée = 2 points , rencontre perdue = 1 point, sauf si équipe absente = 0 point
Repères de départ	- Pour simplifier l'organisation : repères 5 pour tous (environ 2500m) départs aménagés si besoin sur certains trous
Organisation	- Par l'équipe de « responsables jeunes » du club d'accueil + les responsables jeunes du comité départemental - Gérer les départs , préparer le parcours , gérer le starter et le recording
Déroulement de la journée	- 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)
Matériel	- Petit chariot recommandé ou sac à sangle double
Règles	- Jouer la balle où elle se trouve (sauf si les conditions météo sont très mauvaises... A déterminer par le comité de l'épreuve) - Tous les coups comptent (y compris l'air-shot !) - Dès la fin du parcours, les joueurs vont au recording pour annoncer le résultat du match
Parents	- Les parents prévoient le déjeuner : eau, sandwiches, barres de céréales, fruits... - Sur le parcours, les parents doivent se tenir à distance des joueurs → Aucun conseil ! Les joueurs sont autonomes ...
Bilan	- 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
--	---

Phase finale « challenge inter-EdG < 13 ans, green-some match-play »

Objectif	➔ Rencontre en match-play des meilleurs espoirs des écoles de golf, en préparation à l'inter-ligues « moins de 13 ans »
Catégories d'âges	- Jeunes nés en 2000 et après, licenciés FFGOLF dans le département, certificat médical actif
Niveau de pratique	- Epreuve réservée à l'équipe vainqueur de la qualification départementale - Remplacement de joueurs possible (inscription jusqu'à 6 équipiers)
Date et lieu	
Constitution des équipes	- Equipe de 4 joueurs du même club dont au moins une fille - Si une équipe n'a pas de filles, elle peut jouer mais aura un retard de 5 trous pour le greensome correspondant - Si une équipe est incomplète ou absente, les matches sont perdus 9-0
Formule de jeu	- green-some match-play sur 9 trous - 2 rencontres par journée : un match le matin puis finales l'après-midi - Chaque trou gagné = un point ; l'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus de points - En cas d'égalité à la fin des 2 rencontres, play-off en mort subite (un seul green-some au choix du capitaine)
Repères de départ	- Garçons= repères 4 - Filles = repères 5
Organisation	- Par la ligue
Déroulement de la journée	- Rendez-vous pour tous à 9h00 - Match de qualification le matin (concours de « chip-putt » en GS pour déterminer l'ordre) - Finale et match pour la 3 ^{ème} place l'après-midi
Matériel	- Petit chariot recommandé ou sac à sangle double
Règles	- Jouer la balle où elle se trouve (sauf si les conditions météo sont très mauvaises... A déterminer par le comité de l'épreuve) - Tous les coups comptent (y compris l'air-shot !) - Dès la fin du parcours, les joueurs vont au recording pour annoncer le résultat du match
Conseils	- Si la personne habilitée à donner des conseils n'est pas le capitaine, celle-ci ne peut le faire qu'entre les trous
Bilan	- L'équipe qui remporte la compétition est déclarée vainqueur du challenge « greensome performance 2011 » - La participation à ce challenge rapporte des points pour le « Breizh Ranking » des écoles de golf 2011