

# REGLEMENT DU GREENSOME ESPOIRS DEPARTEMENTAL 2016

|   |  |
|---|--|
| <b>Objectif</b>   | Rencontres destinées à faire jouer <b>tous les plus jeunes joueurs du département</b> en <b>match-play</b> .<br>->Premier niveau d'accès à une rencontre sportive départementale.  |
| <b>NOUVEAU</b><br><b>Catégories d'âges</b>                | <b>Jeunes nés en 2006 et après</b> , licenciés FFGOLF dans le département avec certificat médical actif.   |
| <b>NOUVEAU</b><br><b>Niveau de pratique</b>               | <b>Titulaires du drapeau jaune ou blanc</b> ou d'un niveau équivalent, certifié par l'enseignant du club.  |
| <b>Période</b>  | <b>De février à juin</b>   |
| <b>NOUVEAU</b><br><b>Présélection des équipes en club</b> | Dans le cadre de la labellisation des écoles de golf, <b>les clubs doivent s'engager à organiser au moins deux compétitions exclusivement réservées aux plus jeunes de leurs joueurs.</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Afin de sélectionner les équipes qui pourront représenter leur club en finale départementale, chaque A.S devra organiser au moins deux compétitions par équipe de deux joueurs en formule « GREENSOME STROKEFORD » sur 9 trous (l'équipe compte tous ses coups mais je relève sa balle si le trou n'est pas terminé en 9 coups et marque 10 sur sa carte de score).</li> <li>- Les résultats de chacune de ces compétitions seront adressés au C.D ;</li> <li>- A l'issue de ces tours, le club sélectionnera les deux meilleures équipes pour le représenter.</li> </ul> |
| <b>Constitution des équipes</b>                           | Equipe de <b>4 joueurs</b> du même club composée par les deux meilleures équipes de la qualification.  |
| <b>Formule de Jeu de la finale</b>                        | <b>GREENSOME MATCH PLAY EN STROKEFORD sur 9 trous</b>  |
| <b>Aménagement du parcours</b>                            | <b>9 trous – parcours 1800</b>   |
| <b>Organisation</b>                                       | Par l'équipe de « <b>responsables jeunes</b> » du club d'accueil et du comité départemental. <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gérer les <b>départs</b> ;</li> <li>- Préparer le <b>parcours</b> ;</li> <li>- Gérer le <b>starter</b> ;</li> <li>- Gérer le <b>recording</b>.</li> </ul> (Prévoir feutre indélébile au départ pour marquer les balles et cartes de scores adaptées)   |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Déroulement de la journée</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Déterminer une heure de rendez-vous</li> <li>- Proposer, dans l'échauffement un circuit d'approches à jouer en greensome, afin que les enfants se familiarisent avec la formule de jeu</li> <li>- Départs en ligne à suivre, 2 greensomes par départ soit 4 enfants.</li> </ul>  |
| <p><b>Matériel</b></p>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Petit chariot recommandé ou sac avec sangle double.</li> </ul>   |
| <p><b>Règles</b></p>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Jouer la balle où elle se trouve</b> (sauf si les conditions météo sont très mauvaises (à déterminer par le comité de l'épreuve)</li> <li>- <b>Tous les coups comptent</b> (y-compris l'air-shot)</li> <li>- Dès la fin du parcours, <b>les joueurs doivent se rendre au recording</b> pour enregistrer leur score</li> </ul>   |
| <p><b>Parents</b></p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les parents prévoient le déjeuner : eau, sandwichs, barres de céréales, fruits...</li> <li>- Ils veillent à ce que leur enfant soit correctement équipé en fonction des conditions météo</li> <li>- Sur le parcours, les parents doivent se tenir <b>impérativement</b> à distance des joueurs.<br/> <b>→ Aucun conseil</b> ne doit être donné, <b>les joueurs sont autonomes</b></li> </ul> |
| <p><b>Bilan</b></p>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consigner par écrit les faits marquants de la journée</li> <li>- Archiver les cartes de scores, feuilles des départs, règles locales, tableau des résultats</li> <li>- Communiquer au les résultats et les photos au CD + à la Ligue pour diffusion</li> </ul>   |

# REGLEMENT DU GREENSOME PERFORMANCE 2016

|   |   |
|---|---|
| <b>Objectif</b>                         | Rencontres destinées à faire jouer <b>tous les jeunes joueurs, de moins de 13ans, du département</b> en match-play.   |
| <b>NOUVEAU</b>                          |   |
| <b>Catégories d'âges</b>                | <b>Jeunes nés en 2004 et après</b> , licenciés FFGOLF dans le département avec certificat médical actif.  |
| <b>NOUVEAU</b>                          |   |
| <b>Niveau de Pratique</b>               | <b>Jeunes titulaires du drapeau d'argent ou carte verte dont l'index sera &lt; 35.5</b>   |
| <b>Période</b>                          | <b>Février à juin</b> - 2 rencontres minimum  |
| <b>NOUVEAU</b>                          |   |
| <b>Présélection des équipes en club</b> | <p>Dans le cadre de la labellisation des écoles de golf, <b>les clubs doivent s'engager à organiser au moins deux compétitions réservées aux jeunes joueurs de moins de 13 ans.</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Afin de sélectionner les équipes qui pourront représenter leur club en finale départementale, chaque A.S devra organiser au moins deux compétitions, par <b>équipe de deux joueurs en formule « GREENSOME » en stoke-play sur 9 trous.</b></li> <li>- Les résultats de chacune de ces compétitions seront adressés au C.D ;</li> <li>- A l'issue de ces tours, le club sélectionnera les deux meilleures équipes pour le représenter.</li> </ul> |
| <b>Constitution des équipes</b>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Equipe de <b>4 joueurs</b> du même club dont <b>au moins une fille composée par les équipes en tête des qualifications.</b></li> <li>- <b>Si une équipe a une fille, elle bénéficie d'un bonus de 4 trous.</b></li> <li>- Le club pourra inscrire une seconde équipe complète si elle est inscrite avant la date butoir fixée par le CD en revanche les résultats de cette deuxième équipe ne compteront pas pour le classement.</li> </ul>  |
| <b>Formule de jeu</b>                   | <p><b>GREENSOME MATCH PLAY sur 9 trous</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Chaque trou gagné = 1 point ; un trou partagé = 0.5</li> <li>- L'équipe vainqueur est celle qui a remporté le plus de trous (ou points)</li> <li>- <b>Forme championnat</b> : rencontre gagnée par le club = 4 points – rencontre partagée = 2 points, rencontre perdue = 1 point sauf si équipe absente = 0 point</li> </ul>   |
| <b>Repères de départ</b>                | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour simplifier l'organisation : <b>repères rouges pour tous</b> (soit environ 2500m), les départs seront donc aménagés si nécessaire.</li> </ul>  |

|   |   |
|---|---|
| <p><b>Organisation</b></p>              | <p>Par l'équipe des «<b>responsables jeunes</b>» du club d'accueil <b>et</b> ceux du comité départemental.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Gérer les <b>départs</b> ;</li> <li>- Préparer <b>le parcours</b> ;</li> <li>- Gérer <b>le starter</b> ;</li> <li>- Gérer <b>le recording</b>.</li> </ul> <p>(Prévoir feutre indélébile au départ pour marquer les balles et cartes de scores adaptées)</p>                     |
| <p><b>Déroulement de la journée</b></p> | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Déterminer une heure de rendez-vous</li> <li>- Proposer, dans l'échauffement un circuit d'approches à jouer en greensome, afin que les enfants se familiarisent avec la formule de jeu</li> <li>- Départs en ligne à suivre, 2 greensomes par départ soit 4 enfants.</li> </ul>  |
| <p><b>Matériel</b></p>                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Petit chariot recommandé ou sac avec sangle double.</li> </ul>   |
| <p><b>Règles</b></p>                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Jouer la balle où elle se trouve</b> (sauf si les conditions météo sont très mauvaises (à déterminer par le comité de l'épreuve)</li> <li>- <b>Tous les coups comptent</b> (y-compris l'air-shot)</li> <li>- Dès la fin du parcours, <b>les joueurs doivent se rendre au recording</b> pour enregistrer leur score</li> </ul>   |
| <p><b>Capitaine / conseil</b></p>       | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Le capitaine est obligatoirement un joueur de l'équipe ;</li> <li>- Il remplit la feuille de match avec la composition de l'équipe et la donne au starter au plus tard 30 minutes avant le début de l'épreuve ;</li> <li>- Si la personne habilitée à donner des conseils n'est pas le capitaine, il ne peut les donner qu'entre les trous.</li> </ul>   |
| <p><b>Parents</b></p>                   | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Les parents prévoient le déjeuner : eau, sandwichs, barres de céréales, fruits...</li> <li>- Ils veillent à ce que leur enfant soit correctement équipé en fonction des conditions météo</li> <li>- Sur le parcours, les parents doivent se tenir <b>impérativement</b> à distance des joueurs.</li> </ul> <p>➔ <b>Aucun conseil</b> ne doit être donné, <b>les joueurs sont autonomes</b></p> |
| <p><b>Bilan</b></p>                     | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Consigner par écrit les faits marquants de la journée</li> <li>- Archiver les cartes de scores, feuilles des départs, règles locales, tableau des résultats</li> <li>- Communiquer au les résultats et les photos au CD + à la Ligue pour diffusion</li> </ul>   |