

PLAN d'ANIMATION DES LYCEES GOLF'CUP



Dans le cadre du Plan d'Animation des Lycées du programme UNSS 2016-2020, un après-midi d'initiation Golf sera proposée par district L2. Les districts L1, L3 et L4 mais aussi les élèves de 3^{ème} (dans le cadre de la liaison 3^{ème}/2^{nde}) sont invités à cette journée.

Cette 6^{ème} édition s'adresse aux jeunes licenciés désirant découvrir et pratiquer le golf, mais aussi aux professeurs souhaitant proposer cette activité dans leur établissement.

Date et Lieu

Mercredi 23 Mai 2018 entre 13h et 17h30

(Manifestation se tenant sur une ½ journée avec remise des récompenses après 17h30)

Golf départemental de la Poudrerie – Allée Paul Vieille –LIVRY GARGAN – 01 41 52 19 30

La licence 2017/2018

« ... La participation d'élèves non licenciés à des compétitions organisées par l'UNSS est interdite... »

Les élèves sont donc obligatoirement licenciés UNSS quel que soit les activités choisies au sein des associations sportives. L'élève n'est pas obligé d'appartenir à une AS Golf pour participer à cet événement.

Les Forfaits

Référence : programme départemental 2016/2020 : toute équipe engagée ou qualifiée dans une compétition se doit d'être présente. En cas de forfait exceptionnel l'enseignant doit prévenir le service départemental et l'organisateur de la rencontre dans un délai raisonnable. En cas de forfait de dernière minute pour absence d'élèves **le professeur se doit de participer à l'organisation de la rencontre.**

Conditions de participation

- **La tenue** : Tous les élèves doivent participer avec une tenue sportive adéquate. **Un élève pourra se voir refuser la participation s'il n'est pas en tenue.** Pas de bermudas, ni de tongs ou de chaussures à talons. Prévoir un imperméable en cas de pluie.
- Les élèves seront responsables de leurs affaires personnelles sur le lieu de pratique, venir avec le strict minimum.
- **Le respect de l'étiquette** : C'est le savoir vivre sur un parcours de golf. Cela consiste essentiellement à ratisser les bunkers, remettre ses divots (mottes de terre) et réparer les pitches (impacts de balle sur le green). C'est aussi adopter un comportement citoyen vis-à-vis du parcours en respectant ses partenaires, ses adversaires et l'environnement, sans adopter un jeu lent.
- **Le matériel** sera prêté sur place. Les balles, tees, relève pitches et les clubs seront fournis.
- **Aucun transport ne sera assuré.** Veuillez organiser du covoiturage avec les établissements voisins ou venir directement sur le lieu de pratique avec vos élèves.

Comment venir ? : En transport en commun: **RER B**, Gare de SEVRAN-LIVRY, puis bus **623** ou marche 10 mn en suivant la piste cyclable, longeant le canal de l'Ourcq.

Participation jury

Il est impératif que chaque professeur accompagnateur d'équipe participe aux travaux du jury et d'encadrement **jusqu'à la fin de la ½ journée de compétition.**

Inscription et renseignements

Veillez vous inscrire sur le site www.unss.org (Opuss) avant le mardi 15 mai 2018, en remplissant les différents champs.

Renseignements auprès de la coordonnatrice du district UNSS L2, responsable de cette rencontre :

Audrey HENRY



Par Mail

ldistrict2@gmail.com



Par Téléphone

06-81-20-94-57

Votre participation sera confirmée par mail, au plus tard le jeudi précédent la rencontre.
Se présenter 20 minutes avant l'horaire de départ.

COMPETITION LYCEE (après un moment consacré à l'initiation)																							
Catégorie âge	Pas de catégorie d'âge																						
Composition des équipes	<p>5 équipes maximum composées de 2 joueurs, engagées par établissement. Spécificité élèves de 3^{ème} : 10 équipes maximum de collège seront retenus. Une liste complémentaire sera établie et l'organisateur vous rappellera en fonction des désistements</p> <p>L'équipe peut être mixte ou non au choix de l'établissement. La doublette est donc engagée en équipe fille ou garçon ou mixte. Pas de Jeune officiel requis.</p>																						
Organisation	<p>48 équipes maximum retenues dans l'ordre d'inscription. 5 équipes maximum par établissement. Prévoir une 6^{ème} équipe en cas de désistement d'un établissement. Confirmation de votre participation par mail. Départ en ligne composé de 2 équipes. Des départs seront donnés entre 13h30 et 15h40. Fin prévue vers 18h avec annonce des résultats et remise des récompenses.</p>																						
Formule de compétition et résultats	<p>GREENSOME « TABLEFORTE BRUT sur 7 TROUS</p> <p>Classement par équipe dans chaque catégorie : équipe fille, équipe garçon ou équipe mixte. Les 3 meilleures équipes seront récompensées. En cas d'égalité, le résultat en Net sera retenu.</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; text-align: center;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">Score pour le trou</th> <th style="width: 33%;">Noter sur la carte</th> <th style="width: 33%;">Points attribués par le comité</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Balle entrée à PAR - 2</td> <td rowspan="6" style="vertical-align: middle;">SCORE BRUT</td> <td>7</td> </tr> <tr> <td>Balle entrée à PAR - 1</td> <td>6</td> </tr> <tr> <td>Balle entrée à PAR</td> <td>5</td> </tr> <tr> <td>Balle entrée à PAR + 1</td> <td>4</td> </tr> <tr> <td>Balle entrée à PAR + 2</td> <td>3</td> </tr> <tr> <td>Balle entrée à PAR + 3</td> <td>2</td> </tr> <tr> <td>Balle ramassée à PAR + 3</td> <td>R</td> <td>1</td> </tr> <tr> <td>Coup joué au-dessus de PAR + 3</td> <td>X</td> <td>0</td> </tr> </tbody> </table>	Score pour le trou	Noter sur la carte	Points attribués par le comité	Balle entrée à PAR - 2	SCORE BRUT	7	Balle entrée à PAR - 1	6	Balle entrée à PAR	5	Balle entrée à PAR + 1	4	Balle entrée à PAR + 2	3	Balle entrée à PAR + 3	2	Balle ramassée à PAR + 3	R	1	Coup joué au-dessus de PAR + 3	X	0
Score pour le trou	Noter sur la carte	Points attribués par le comité																					
Balle entrée à PAR - 2	SCORE BRUT	7																					
Balle entrée à PAR - 1		6																					
Balle entrée à PAR		5																					
Balle entrée à PAR + 1		4																					
Balle entrée à PAR + 2		3																					
Balle entrée à PAR + 3		2																					
Balle ramassée à PAR + 3	R	1																					
Coup joué au-dessus de PAR + 3	X	0																					
Les règles (de jeu et de sécurité)	<p>Sur le parcours : 3 équipes de 2 joueurs par trou. Le départ se fait SUR UN TAPIS VERT (tapis de practice) proche du tee de départ. En cas de trou avec de l'eau, démarrer automatiquement devant l'obstacle. Frapper alternativement la balle jusqu'à la fin du trou. Le Joueur qui n'a pas fait le 1^{er} départ fera le départ du trou suivant. Lorsque je joue je vérifie que personne n'est autour de moi (mes partenaires de jeu sont situés 3m en arrière de moi).</p> <p>Je joue la balle où elle se trouve. Je compte pour un coup toute tentative de frappe, même infructueuse (airshot). Une balle hors des limites du terrain = 1 coup de pénalité et on rejoue de l'endroit initial. Une balle dans un obstacle d'eau = un coup de pénalité et on rejoue à côté de l'obstacle. Le joueur le plus éloigné du trou joue le 1^{er}. Le joueur qui a gagné le trou précédent joue en 1^{er} le trou suivant. Je gère le score de mon adversaire et je le note sur le trou suivant.</p> <p>Les joueurs partent ensemble vers le trou, il faut s'attendre sauf en cas de balles très excentrées. Il faut toujours regarder les joueurs réalisant leur coup et ne jamais être de dos. Je reste calme et concentré sur chaque coup, surtout ceux de mon adversaire. Interdiction de parler pendant la réalisation d'un geste.</p> <p>Matériel : 1 club (petit bois servant également au putting) ou 2 clubs (1 fer + 1 putter) si élève + grand que 1m60 + 1 sachet de balles, 2 tees par équipe.</p>																						
L'étiquette	<p>Chaque trou devrait être terminé en 8 minutes, passé ce délai, accédez au trou suivant. PAS DE JEU LENT !!! Au-delà de 6 coups, ramasser sa balle et passer au trou suivant. C'est-à-dire au 6^{ème} coup si la balle ne rentre pas dans le trou, celui-ci est terminé et l'équipe ramasse sa balle (marquer « R » sur la carte de score ». Le rythme de jeu pour 3 trous est de 24 minutes maximum. <i>Si l'équipe tombe dans le bunker (sable), elle peut y jouer et tenter de sortir la balle, si elle n'y arrive pas, elle peut sortir du bunker avec un coup de pénalité, et si elle ne souhaite pas jouer dans ce bunker, elle peut se dropper en arrière avec 2 coups de pénalité. Dans tous les cas, l'équipe ratisse le bunker après son passage.</i></p> <p><u>On replace son divot (motte de terre), on relève ses pitches (trous sur le green) et on ratisse les bunkers</u></p>																						
Le respect du jeu, des autres, du matériel et du parcours.	<p>Le practice en binôme Au practice : Frapper des balles seul dans son poste et passer derrière les poteaux en béton pour des raisons de sécurité. 2 par 2 voir 1J par poste (Frapper 5 balles chacun par exemple). ATTENTION : Ne pas aller chercher sa balle au practice, même si elle réalise quelques centimètres de distance !!!</p> <p>Au putting : Ne pas courir sur le putting green. N'utiliser que des balles blanches et des putters. J1 compte pour l'un à l'aller – J2 compte pour l'autre au retour. Faire le meilleur score aller-retour (sur 6 trous voire 12 trous).</p>																						