



## Livret des participants 2020-2021

**Catégorie concernée : Poussins et U10**

**Organisation :**

*Les phases de qualification du Trophée des Jeunes Golfeurs Occitans se dérouleront lors des épreuves organisées par les Comités Départementaux. Le jeune pourra faire autant de Trophée que son CD en propose. Seuls les résultats de la meilleure journée seront pris en compte pour accéder à la finale.*

*La prochaine finale régionale du Trophée des Jeunes Golfeurs Occitans se déroulera au CEDR-Golf de Garonne le 10 juillet 2021.*

*Sur chaque atelier, un adulte contrôlera que les scores des participants sont justes et que la carte de score est correctement remplie. L'adulte responsable de l'atelier donnera également les consignes aux participants. Il sera en charge de veiller aux règles de sécurité et encouragera les participants.*

***Les adultes présents lors du Trophée n'ont pas le droit d'aider le joueur dans les ateliers : AUCUN CONSEIL N'EST PERMIS AFIN DE GARANTIR L'ÉQUITÉ ENTRE LES PARTICIPANTS DE TOUTE LA RÉGION !***

**Modalités de participation :**

***De manière générale, pour participer au Trophée des Jeunes Golfeurs Occitans, le joueur devra :***

- ***Être né en 2008 ou après. Il y a une catégorie par année de naissance : 2008, 2009, 2010. Une autre catégorie pour les enfants nés en 2011 et après.***
- ***Avoir un niveau de jeu suffisant au bon déroulement des ateliers. Les CD sélectionneront les participants sur des critères qu'ils définiront eux-mêmes (ex : limite d'index ou inscription des enfants par les pros de clubs, etc.).***
- ***Avoir une licence ffgolf active rattachée à un club Occitan du comité départemental et un certificat médical enregistré par son club***



**Les joueurs qualifiés à la finale régionale du Trophée des Jeunes Golfeurs Occitans seront les 4 filles et les 12 garçons de chaque année de naissance, tous départements confondus, ayant obtenus les meilleures notes lors des étapes départementales. Si des ex-aequo apparaissent pour la dernière place qualificative, ils seraient également sélectionnés pour la finale. Lors de la finale, les joueurs devront avoir une licence active dans un club de la région Occitanie.**

**Des wilds cards seront offertes également aux vainqueurs des circuits privés se déroulant en Occitanie (Born for golf et US Kids), à la date du 10 juin 2021 : les deux premiers garçons et la première fille accéderont ainsi à la finale à condition bien sûr d'être licenciés dans un club de la région Occitanie. Si les écoles de golf et/ou CD présentent au moins deux joueurs dans chaque catégorie alors ils figureront dans le classement par équipe (nous retiendrons les deux meilleurs résultats pour établir le classement).**

### Informations générales :

**Chaque atelier permet de gagner des points en fonction des résultats du joueur. Chaque atelier a son propre barème qui permet de transformer les points gagnés en note.**

**Seuls les CD transmettront les notes des participants à la Ligue.**

**Les résultats de tous les participants seront mis en ligne sur le site de la Ligue avant la finale.**

**Vous trouverez dans les pages suivantes les attendus des ateliers, les grilles des résultats et le barème de conversion pour obtenir la note /5 ou /10 ou /20.**

### Conseils aux jeunes :

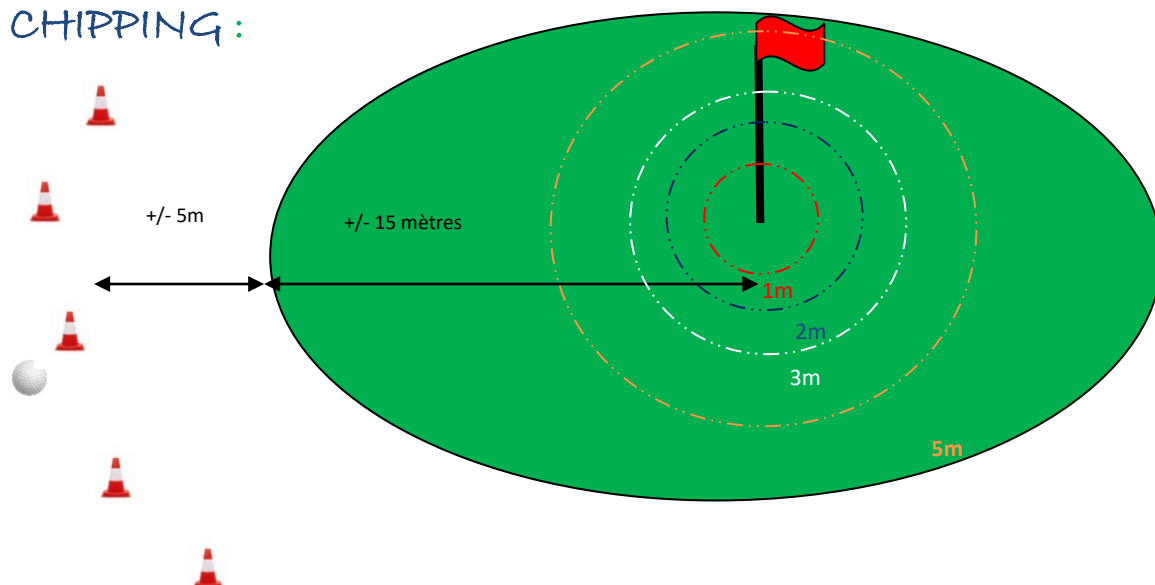
Pour avoir de bonnes chances de gagner le Trophée, nous vous conseillons de beaucoup vous entraîner dans les situations décrites dans les ateliers. Cela peut se faire avant ou après la séance d'école de golf, seul ou avec les copains, avec ses parents ou grands-parents !

Les cartes de score des ateliers sont sur le site de la Ligue, imprimez-les et vous mesurerez vos progrès avant la future étape départementale !

Le seul risque que vous prenez est de prendre beaucoup de plaisir à progresser rapidement dans ces ateliers ... alors tentez l'aventure du trophée des Jeunes Golfeurs Occitans !!!



## ATELIER CHIPPING :



Cet atelier nécessite de matérialiser l'espace comme indiqué dans le schéma ci-contre : chaque cercle sera matérialisé par les marques-balles.  
1 à 2 plots par départ

**Situation de référence :** 5 départs à environ 5m du bord du green / Drapeau à environ 15m de l'entrée du green. 1 balle à chaque départ

### Principe du jeu :

Chacune des 5 balles va terminer dans une zone (<1m du trou, entre 1 et 2m, entre 2 et 3m, entre 3 et 5m). Plus la balle est dans une zone proche du trou, plus on marque de points. Il faut cocher sur la carte de score le résultat de chaque balle dans la case correspondante puis faire le total en bas de chaque colonne.

### Barème :

- Balle dans le trou = 10 points
- Balle s'arrêtant dans un rayon d'1m autour du trou = 5 points
- Balle s'arrêtant dans un rayon de 2m autour du trou = 3 points
- Balle s'arrêtant dans un rayon de 3m autour du trou = 2 points
- Balle s'arrêtant dans un rayon de 5m autour du trou = 1 point
- Balle s'arrêtant dans un rayon supérieur à 5m autour du trou = 0 point

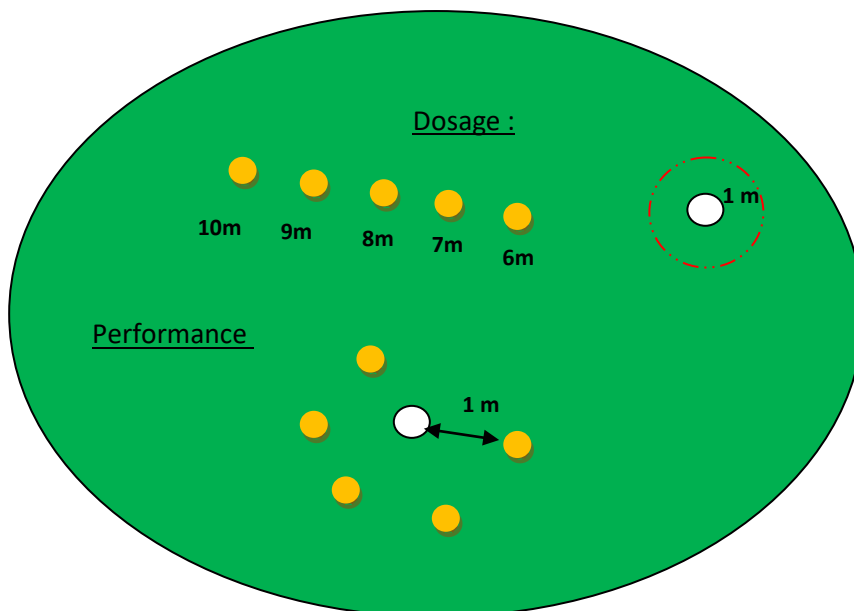
Points marqués	Note obtenue	Points marqués	Note obtenue	Points marqués	Note obtenue
26 points ou plus	10	16-18 points	6	4-6 points	2
24-25 points	9	13-15 points	5	1-3 points	1
22-23 points	8	10-12 points	4	0 points	0
19-21 points	7	7-9 points	3		



# ATELIER PUTTING

- **Performance putt à 1m (5 balles)** : 1 point par balle dans le trou
- **Dosage à 6-7-8-9-10 mètres du trou (1 balle à chaque distance soit 5 balles au total)** : 2 points dans le trou ; 1 point par balle dans la zone d'un mètre autour du trou  
Pour le dosage, la zone doit être matérialisée (ex : marques-balles plats, arc de cercle plat, un peu de sable, etc.)

*Cet atelier nécessite la matérialiser l'espace comme indiqué dans le schéma ci-contre (5 tees pour les zones de départ + une zone d'1m de diamètre pour le dosage).*



**Barème** : La note correspond au nombre de points marqués avec une note maximum de 10/10.



# ATELIER WEDGING

## Situations de référence :

**Poussins garçons : Jouer 5 balles à 50 mètres du drapeau**

**Poussines filles et U10 garçons : Jouer 5 balles à 40 mètres du drapeau**

**U10 filles : Jouer 5 balles à 30 mètres du drapeau**

**Green d'un diamètre de 30 mètres**

## Principe du jeu :

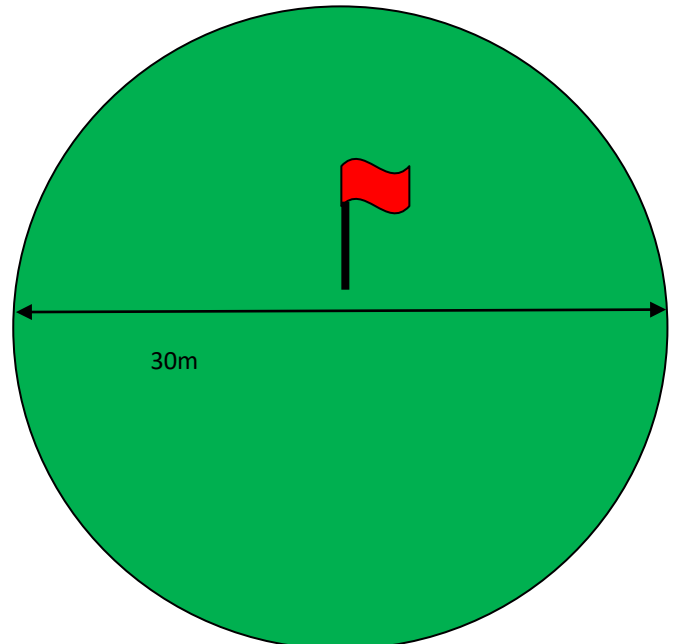
- **Noter à la fin de l'atelier, le nombre de balles arrêtées sur le green**
- **Chaque balle sur le green rapporte 2 points**
- **Le nombre de points marqués est équivalent à la note obtenue par le joueur**

*Cet atelier nécessite la présence d'un adulte qui vérifiera le nombre de balles sur le green à la fin de l'exercice.  
Si le green est trop grand ou que l'exercice se fait au practice, il faudra matérialiser un green de 30m de diamètre à l'aide de plots*

Départ des U10  
filles à 30m du  
drapeau

Départ des poussines  
filles et U10  
garçons à 40m du  
drapeau

Départ des  
poussins garçons  
à 50m du drapeau

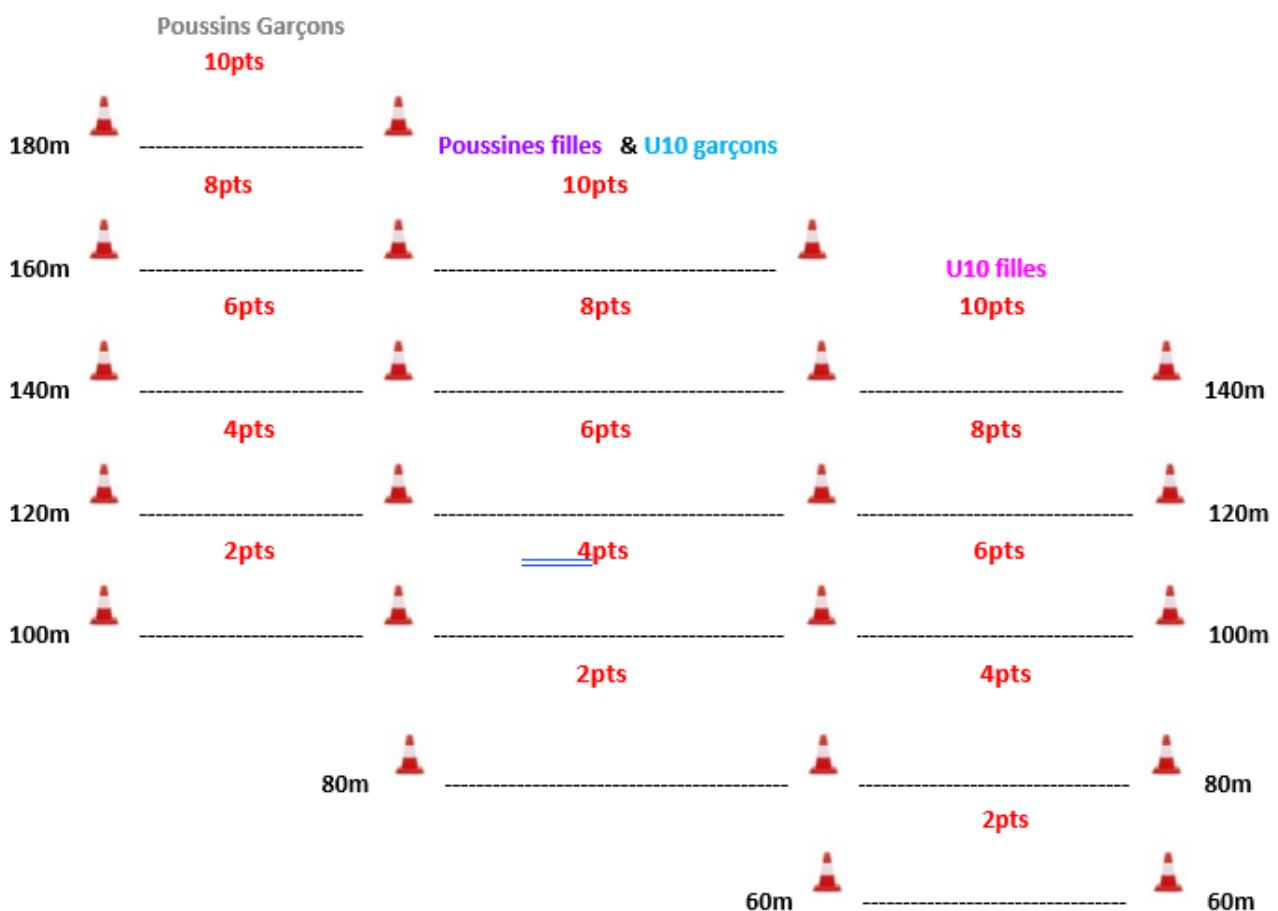


# ATELIER DRIVING

## Principe du jeu :

- Taper 5 drives dans un couloir de 60 m de large
- Chaque distance totale (vol + roule) ramène des points
- Noter pour chaque balle la distance totale du drive
- Faire le total des points gagnés

Cet atelier nécessite la présence d'un adulte minimum. Prévenir les enfants qu'ils ne pourront jouer la balle suivante que lorsque l'adulte leur fera signe qu'il a noté la distance et qu'il est en sécurité. Il faudra également soit matérialiser l'espace comme indiqué dans le schéma ci-dessous (14 plots pour l'étalonnage et la zone de départ) soit utiliser directement un bushnell ou un radar pour mesurer la distance totale de chaque balle.



## Barème :

Points obtenus	Note	Points obtenus	Note	Points obtenus	Note
50	10	30-34	6	10-14	2
45-49	9	25-29	5	1-9	1
40-44	8	20-24	4	0	0
35-39	7	15-19	3		



# ATELIER PHYSIQUE

Evaluation rapide de 4 habiletés physiques à la suite les uns des autres : motricité générale (corde à sauter), vitesse du bras directeur, adresse du bras directeur et force des membres inférieurs.

Après un échauffement sur l'ensemble des ateliers, le joueur va être installé sur une aire de travail (tapis de practice par exemple) et être chronométré en continu du début à la fin des 4 ateliers. La corde à sauter et les 6 balles doivent donc être à la disposition du jeune sur son aire de travail :

1. **Coordination/Corde à sauter** : faire 25 de sauts d'affilée (deux pieds ensemble)

**Barème** : 1

2. **Adresse/Lancer de balle (avec la main directrice)** : lancer les 5 balles de golf dans un cerceau de 85cm de diamètre, situé à 3m du joueur

**Barème** : 0,2 point par balle tombée dans la cible

3. **Vitesse de bras/Lancer de balle (bras directeur)** : lancer une balle de golf le plus loin possible et mesurer la distance entre le joueur et la tombée de balle (avec un télémètre ou en matérialisant les zones avec des plots). La zone de lancer correspond à la taille d'un tapis de golf (la prise d'élan est donc possible si le joueur ne sort pas de la zone de lancer) et le couloir de lancer est de 40m de large.

**Barèmes** :

• Poussins Garçons :	Vol de la balle supérieur à 30m = 1 point Vol de la balle supérieur à 25m = 0,5 point
• Poussines filles et U10 garçons :	Vol de la balle supérieur à 25m = 1 point Vol de la balle supérieur à 20m = 0,5 point
• U10 filles :	Vol de la balle supérieur à 20m = 1 point Vol de la balle supérieur à 15m = 0,5 point

4. **Force endurance des membres inférieurs/10 squats jumps** : exécuter sur place le maximum de squats jumps selon la photo ci-dessous



**Barème** : 1 point pour 10 squats jumps réalisés sans s'arrêter  
0,5 point pour 5 squats jumps réalisés sans s'arrêter

5. Un « **bonus chrono** » peut être obtenu en fonction du temps réalisé par le jeune sur le total des ateliers physiques, le **barème** du bonus est le suivant :
  - Chronométrage inférieur à 1min 40 sec : 1 point bonus
  - Chronométrage compris entre 1min40 et 2min : 0,5 point bonus

Pour avoir la note finale, on additionne la note obtenue dans les 4 ateliers physiques et le bonus du chronomètre.



## COMPETITION DES REPERES 7

**Jouer 9 trous des repères 7 en stroke-play aménagé (strokeford) : à 8 coups tapés, on ramasse sa balle et on marque 9 sur la carte.**

**Dans la mesure du possible, des parties de 3 joueurs sont préconisées.**

**La compétition sera créée sur RMS en stroke-play et les scores seront rentrés en stroke-play**

SCORE DU JOUEUR PAR RAPPORT AU PAR	NOTE OBTENUE
-1 ou mieux (score négatif)	20
0	19
+1	18
+2	17
+3	16
+4	15
+5	14
+6	13
+ 7	12
+ 8	11
+ 9	10
+ 10 à +12	9
+13 à + 15	8
+ 16 à +18	7
+19 à +21	6
+22 à +24	5
+ 25 à + 27	4
+ 28 à + 30	3
+31 à +33	2
+34 à + 36	1
Au-delà de + 37	0





# ATELIER REGLE

## Philosophie de l'atelier :

Cet atelier sous forme de tirage au sort de QCM se déroule à l'oral, l'adulte pose les questions à l'oral. Le jeune marque des points chaque fois qu'il a une réponse juste.

## Organisation de l'atelier :

Les jeunes vont tirer au sort un certain nombre de papier comportant des numéros :

- Les U10 doivent tirer au sort **5 numéros** et répondre à la question de règle portant le même numéro. Chaque bonne réponse lui fait marquer 1 point
- Les U12 doivent tirer au sort **10 numéros** et répondre à la question de règle portant le même numéro. Chaque bonne réponse lui fait marquer 0,5 point

Les questions piochées devront être replacées dans l'urne pour que le candidat suivant puisse les tirer au sort.

Question 1 : Combien de minutes le joueur a-t-il à disposition pour chercher une balle de golf ?

Question 2 : Les partenaires ou cadets sont-ils autorisés à aligner leur joueur avant un coup ?

Question 3 : Lors d'un drop, de quelle hauteur le joueur devra laisser tomber la balle ?

Question 4 : Une balle pluggée dans le sol pourra-t-elle permettre un dégagement gratuit dans toutes les zones du parcours ?

Question 5 : Que pourra faire un joueur dans un bunker ?

Question 6 : Désormais, en touchant la balle deux fois lors d'un même coup, on risque des pénalités ou non ?

Question 7 : Toucher le drapeau en puttant depuis le green est pénalisé ?

Question 8 : Lors d'un dégagement, si ma balle roule à l'extérieur de la zone de dégagement, dois-je redropper ?

Question 9 : Sur le green, qu'est-il possible de réparer ?

Question 10 : En tapant mon coup de départ, mes partenaires et moi sommes certains que ma balle a terminé dans une zone à pénalité, est ce que je peux rejouer une balle provisoire depuis le départ ?

Question 11 : En compétition fédérale, je ne connais pas une règle. Puis-je appeler un arbitre ?

Question 12 : Combien de clubs maximums puis-je avoir dans mon sac de golf ?

Question 13 : En épreuve fédérale, que dois-je faire lorsque ma balle est Hors-Limite ?

Question 14 : Dans un bunker, un détritris me gêne, puis-je l'enlever sans pénalité ?

Question 15 : Ma balle repose dans une zone à pénalité, je fais des coups d'essais pour m'entraîner en touchant le sol, suis-je pénalisé ?

Question 16 : Je suis gêné par un piquet blanc pour jouer mon coup, puis-je l'enlever ?

Question 17 : J'ai trouvé une balle dans le rough mais je ne suis pas sûr que ce soit la mienne. Est-ce que j'ai le droit de la marquer et de la relever pour l'identifier ?

Question 18 : En stroke-play, la balle de mon adversaire est plus loin du drapeau que la mienne mais je suis prêt à jouer et lui pas du tout. Est-ce que je peux jouer avant lui s'il n'y a aucun risque de sécurité ?

Question 19 : J'ai marqué ma balle, je l'ai replacée sur le green et j'ai enlevé le marque-balle : que dois-je faire si elle se déplace après avoir enlevé le marque-balle ?

Question 20 : En stroke-play, sur le parcours, j'ai tapé un coup avec une balle qui n'était pas la mienne, quelle pénalité j'encours ?



# CARTE DE SCORE :

Nom Prénom :		Sexe		Catégorie		Dépt	Club :	Date du test
<input type="text"/>		Garçon <input checked="" type="checkbox"/> Fille <input type="checkbox"/>		Poussin <input checked="" type="checkbox"/> U10 <input type="checkbox"/>		31	<input type="text"/>	03/02/2020

ATELIER CHIPPING						ATELIERS PUTTING				ATELIERS PHYSIQUES				
Zone arrêt balle	Dans le trou	<1 m	>1m <2m	>2m <3 m	>3m <5m	Distance putt	1 m	6 à 10 m			Nbre de saut à la corde	Lancer Balle Nbre balle dans la cible		
	balle 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Zone d'arrêt de la balle	Trou	Putt à	Tr	<1 m	<input type="text"/>	<input type="text"/>		
balle 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	balle 1	<input type="checkbox"/>	6 m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Lancer de balle			
balle 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	balle 2	<input type="checkbox"/>	7 m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Vol de balle supérieur à :			
balle 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	balle 3	<input type="checkbox"/>	8 m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	15 m   20 m   25m   30 m			
balle 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	balle 4	<input type="checkbox"/>	9 m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>			
						balle 5	<input type="checkbox"/>	10 m	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	Nombre de squats/jumps			
ATELIER DRIVING						ATELIER WEDGING				Temps réalisé sur les ateliers physiques				
Zone arrêt balle	60 à 80 m	80 à 100 m	100 à 120 m	120 à 140 m	140 à 160 m	160 à 180 m	>180 m	Nbre balles sur le green			<input type="text"/>	Sec.		
balle 1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>			ATELIER RÈGLES			
balle 2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				Nbre réponses			
balle 3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input type="text"/>			
balle 4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				COMPÉTITION 9 TROUS			
balle 5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				Par   Score			
										<input type="text"/> 35 <input type="text"/>				

Un grand merci au Studio Allaux pour nous avoir offert le logo du trophée, à Golf plus Toulouse pour nous aider à offrir une belle dotation aux jeunes lors de la finale. Merci à Victor PEREZ, 33<sup>ème</sup> joueur mondial, le parrain du Trophée !

