



CHALLENGE TON GOLF 2022

U10 (10 ans et moins)

REGLEMENT PARTICULIER

Challenge en ligne

CONDITIONS DE PARTICIPATION

Challenge en ligne ouvert aux joueurs et joueuses des catégories U10 (10^{ème} anniversaire ou moins fêté en 2022), licenciés dans la Ligue de Golf Occitanie et ne faisant pas partie des groupes régionaux.

Chaque participant sera évalué sur 4 ateliers composés :

- de trois compétences golfiques (drive, approche, putt)
- d'une 1 compétence motrice (corde à sauter).

Chaque participant aura 2 essais par ateliers, soit un total de 8.

Les participants cumuleront des points dans chaque compétence. Le participant avec le total de points le plus élevé dans les quatre compétences combinées sera déclaré champion(ne) du classement général de sa catégorie d'âge. Si des ex-aequo apparaissent, les places seront partagées.

NOMBRE DE QUALIFIES A LA FINALE

A l'issue de la phase de qualification en ligne, les 6 meilleures filles et les 12 meilleurs garçons de chaque catégorie seront invités à une journée de détection organisée par la Ligue qui se déroulera le 10 avril 2022 au golf de Garonne. La Ligue se réserve le droit d'attribuer des wild-cards pour inviter d'autres jeunes à la finale.

A l'issue de la finale, si des joueurs sont détectés, ils seront invités aux stages de Ligue U10.

L'inscription et la saisie des résultats de Challenge ton golf se font simultanément et exclusivement par ce lien, avant le 19 mars 2022 : [Lien d'inscription Challenge ton golf 2022](#)

En parallèle et dans le même temps, les vidéos devront être envoyées à frederique.dorbes@ffgolf.org par WETRANSFER (merci de ne pas faire de montage). Il est primordial que l'objet du mail contienne « Challenge ton golf + nom et prénom du participant », avant le 19 mars 2022.

Par mesure de précaution, il est demandé aux parents de conserver les vidéos jusqu'au 30 mars.

ORGANISATION DE CHALLENGE TON GOLF

Compétence	Organisation	Score
Drive	<p>Deux drives mesurés avec un radar ou des jumelles, la distance totale est prise en compte (carry + roule).</p> <p>Pas de limitation sur la largeur du fairway.</p> <p>Filmer le participant en mode paysage, la tête du club doit être visible pendant toute la vidéo :</p> <ul style="list-style-type: none">- une fois de profil (càd le cadrage se fait au niveau des hanches, l'objectif de la caméra est dirigé vers l'endroit où vise le joueur)- une fois de face (en miroir par rapport au joueur)	<p>En additionnant la distance des deux drives, le joueur de chaque catégorie qui obtient la somme la plus élevée recevra 10 points. Le joueur avec la deuxième distance totale recevra 9 points, ainsi de suite jusqu'à 1 point.</p>

Approche	<p>Deux approches à faire sur le fairway avec 4m d'avant green et 6m de green (putter interdit). Filmer le participant en faisant en sorte que la trajectoire de la balle soit visible jusqu'à son immobilisation (zoom autorisé) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une fois de profil - une fois de face 	<p>Après chaque approche, mesurer la distance exacte en cm (utiliser un mètre) séparant chacune des balles du milieu du trou. Noter 0cm si la balle termine dans le trou.</p> <p>En additionnant la distance des deux approches, le joueur de chaque catégorie obtenant la somme la moins élevée recevra 10 points. Le joueur avec la deuxième distance la moins élevée recevra 9 points, ainsi de suite jusqu'à 1 point.</p>
Putt	<p>Deux putts à 7m du trou (à plat) Filmer le participant en faisant en sorte que la trajectoire de la balle soit visible jusqu'à son immobilisation (zoom autorisé) :</p> <ul style="list-style-type: none"> - une fois de profil - une fois de face 	<p>Après chaque putt, mesurer la distance exacte en cm séparant la balle du milieu du trou. Noter 0cm si la balle termine dans le trou.</p> <p>En additionnant la distance des deux approches, le joueur de chaque catégorie obtenant la somme la moins élevée recevra 10 points. Le joueur avec la deuxième distance la moins élevée recevra 9 points, ainsi de suite jusqu'à 1 point.</p>
Motricité	<p>Le maximum de tours de corde à sauter, pieds joints, sur place. Temps illimité. Veiller à ce que le temps de récupération entre les deux tours soit suffisant. Filmer le participant sur les deux essais.</p>	<p>Après chaque essai de corde à sauter, noter le nombre de sauts consécutifs réalisés.</p> <p>En additionnant le nombre de sauts réalisés dans les deux essais, le joueur de chaque catégorie obtenant la somme la plus élevée recevra 10 points. Le joueur avec la deuxième distance la plus élevée recevra 9 points, ainsi de suite jusqu'à 1 point.</p>