

CHALLENGE AURA DES ECOLES DE GOLF



REGLEMENT

Animation rapportant des points pour le Challenge National des EDG

Préambule :

- Dans le cadre du Challenge National des écoles de golf, la ligue de golf AURA s'associe à ses comités départementaux ou territoriaux pour proposer aux écoles de golf, une nouvelle animation régionale spécifique jeunes, qui s'articulera autour de deux temps :
 - o des phases départementales ou interdépartementales
 - o une finale régionale
- Toutes ces animations constitueront le
« CHALLENGE AURA DES ECOLES DE GOLF / **Ma 1^{ère} TEAMGOLF** ».

Dates 2021 :

- Régionale : Dimanche 27 juin au golf du Forez
- Départementales ou interdépartementales :

Territoire	Date	Lieu	Contact
Ain	19-juin	La Bresse	Patrice Geindre / ☎ 0632234671 ✉
Pays d'Auvergne	16-juin	Volcans	Guy Delay / ☎ 0682466346 ✉
Loire – Haute-Loire	12-juin	Superflu	Laurent Pique / ☎ 0648318464 ✉
Isère	13-juin	Trois Vallons	Christophe Bogard / ☎ 0677189886 ✉
Drôme-Ardèche	12-juin	Valence St Didier	Marie-Renée Demont / ☎ 0613654511 ✉
Rhône	12-juin	Chassieu	Didier Poncet / ☎ 0611470672 ✉
Savoie-Haute Savoie	19-juin	Giez	Antoine Candela / ☎ 0673813210 ✉

Conditions de participation :

- Clubs :

- Pour participer à une étape (inter-)départementale :
 - Être classé au Challenge National des Ecoles de Golf au 31 mai
 - Inscription possible de plusieurs équipes ; *voir avec son comité pour le nombre maximum d'équipes pouvant être inscrites suivant le lieu retenu pour l'animation.*
- Pour participer à la finale régionale :
 - Se qualifier pour la finale lors d'une étape (inter-)départementale
 - Les écoles classées dans le TOP20 Régional au 31 mai seront garanties d'avoir 1 équipe qualifiée pour la finale, sous réserve de participation à l'étape départementale ou interdépartementale.

- Equipe (« TEAM ») :

Une équipe sera composée de 4 jeunes ; elle pourra être mixte. Le cumul des index au 31 mai des 4 jeunes d'une équipe ne devra pas être inférieur à 160.

L'équipe devra être identifiable par un nom d'équipe unique (exemple : « les mini-girls du golf de... ») ; chaque jeune de l'équipe devra porter une tenue vestimentaire aux couleurs unifiées.

Le jumelage de clubs est autorisé pour la composition des équipes.

- Equipier(e)s :

- Être inscrit(e) à l'école de golf de son club (validation sur extranet club)
- Être à jour de sa licence ffgolf
- Être éligible au Challenge National des EDG : *cf. règlement national*
« au 1er octobre 2020, avoir un index supérieur ou égal à 20 et être âgé de 16 ans maximum »
Se référer à extranet club > sport > Challenge Ecoles de Golf > Jeunes éligibles.

Formule de jeu :

« SPEED GOLF par équipe de 4 » :

- ✓ Séquence de jeu par enchaînement de **6 trous consécutifs maximum**.
- ✓ Calcul du chrono de la séquence sur **le cumul des chronos de chaque trou joué** ; le nombre de coups ne compte pas.
- ✓ A chaque trou, tous les équipiers s'élancent du départ. Le chrono démarre dès le contact de balle du premier coup. Ensuite, chaque jeune frappe la balle alternativement jusqu'à ce qu'elle termine dans le trou.
- ✓ Possibilité de changer l'ordre de jeu des équipier(e)s à chaque départ de trou.
- ✓ Temps arrondis à l'unité de seconde.
- ✓ Temps de jeu maximum par trou : 120 secondes

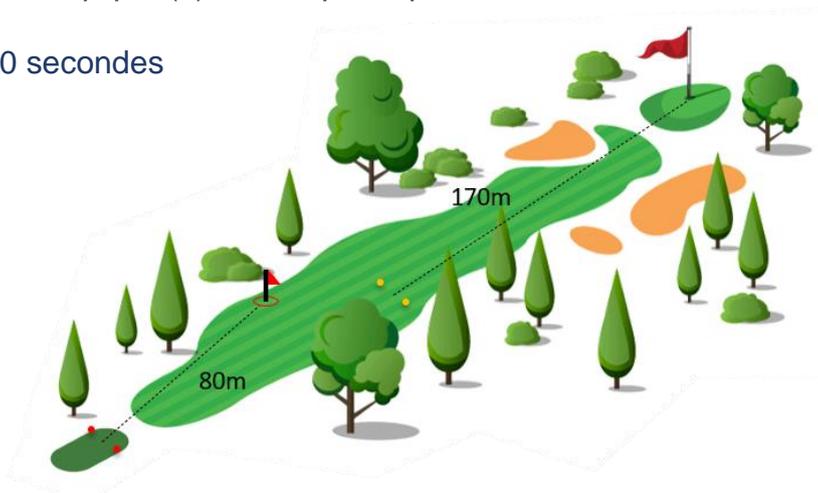
Matériel :

3 clubs maximum par jeune (dont le putter).
Prêt du matériel interdit cause COVID.

Distance des trous :

Maximum distances repères 7 (orange)

- PAR 3 < 90m
- PAR 4 < 170m
- PAR 5 < 220m



Règles du jeu :

- Les règles de golf ainsi que l'étiquette sont appliquées, notamment :
 - La balle ne doit pas être jouée en mouvement
 - Il est interdit de courir sur le green ; les clubs doivent être posés en dehors du green.
 - L'entrée dans un bunker doit se faire par la pente la plus douce.
- Sécurité : Pendant le jeu d'un trou, un jeune dont ce n'est pas le tour de frapper la balle, doit se tenir éloigné de celui ou celle qui frappe ; il ne doit jamais se situer en avant de la balle par rapport à l'axe de jeu.
- Le changement de joueur se fait après chaque frappe de balle donc après un air-shot, il n'y a pas changement de joueur !
- HL, balle perdue ou zone à pénalité : Dropper une balle à proximité du point de référence, sans se rapprocher du trou ; une pénalité de 10 secondes sera appliquée au temps du trou.

Forme de jeu prévisionnel et équipes qualifiées pour la finale :

Les horaires sont à confirmer auprès du comité organisateur (voir contact sur 1^{ère} page).

- 13H : Accueil des TEAMS de chaque club et échauffement libre
- 14H30 – 15H30 : Séquence N°1
 - o Répartition des équipes par poules (1 poule = une boucle de 6 trous)
 - o Départs en shotgun (2 équipes par trou) : 2 passages par équipe
 - 14H30 : passage N°1
 - 15H : passage N°2

Les équipes sur la boucle St Andrews lors de la 1^{ère} séquence, jouent la boucle Augusta lors de la 2^{ème} séquence, et inversement

- 16H – 17H Séquence N°2 (même format que pour la séquence N°1)
- 17H30 : Remise des titres et palmarès de la journée

*Classement des équipes sur l'addition du meilleur temps réalisé sur chaque boucle.
Départage au meilleur temps obtenu sur une des deux boucles.*

Seront qualifiées pour la finale régionale :

- **Les 4 premières équipes du classement de la journée**
- **La 1^{ère} équipe des clubs figurant au TOP20 du Challenge National EDG du 31 mai**

Si parmi les 4 premières équipes, se trouve une équipe d'un club figurant au TOP20 régional au 31 mai, alors la première équipe non-qualifiée du classement sera repêchée pour la finale régionale.

Droit de jeu et inscription :

20€ par TEAM

L'inscription des équipes se fera entre le mercredi 2 juin et le mercredi 9 juin inclus.

Un tableau d'inscription sera adressé le mardi 1^{er} juin aux référents EDG tels qu'identifiés sur extranet. La validation des inscriptions sera conditionnée à l'identification d'un suiveur officiel par équipe inscrite.

Rôle du suiveur d'équipe :

- 1 suiveur par équipe qui ne suivra pas une équipe de son club.
- Il/elle sera responsable :
 - o du temps
 - o de la sécurité
 - o de la récupération entre les trous (marche + hydratation)
- Le suiveur ne doit pas interférer avec le jeu = doit se tenir hors de l'aire de jeu des enfants (Fairways et greens interdits aux suiveurs)