

GOLF - Cycle 3 niveau 1**LA RENCONTRE INTER ÉCOLES**

Organisation	<p>Chaque équipe recevra à l'arrivée à l'atelier : 2 balles mousse (pour le parcours), 2 balles dures (pour le green) et 10 balles de practice (au practice) ; un club et une feuille de résultats.</p> <p>Chaque équipe participe aux trois épreuves. Elle change d'adversaire à chaque épreuve.</p> <p>Les équipes sont appelées dans l'ordre où elles sont prêtes (numéros attribués en classe) et se succèdent aux différentes épreuves (compact, practice, putting green)</p> <p style="text-align: center;">Ordre de rotation : Compact + Green + Practice</p> <p>MATIN : Atelier 1 : 9h30 / atelier 2 : 10h30 / atelier 3 : 11h30</p> <p>LE REPAS (pique-nique) est pris à partir de 12h30 pour les joueurs du matin et doit être terminé pour le regroupement à 12h45 pour les joueurs de l'après-midi.</p> <p>APRÈS-MIDI : Atelier 1 : 13h / Atelier 2 : 14h / Atelier 3 : 15h</p>
Description des épreuves	<p><u>Le match</u> : Le jeu se fait en Greensome. Deux équipes s'affrontent. Dans chaque équipe, chaque partenaire joue une 1^{ère} balle. L'équipe ne conserve que la meilleure des deux. Pour les coups suivants, la balle <i>en jeu</i> est frappée alternativement par les deux joueurs de l'équipe. (seule la balle de départ a été doublée). L'équipier qui doit jouer frappe la balle à l'endroit où le coup précédent l'a envoyée.</p> <p>Chaque équipe joue ses 3 (4) trous contre la même équipe adverse.</p> <p>Le score est compté selon la formule du Match-Play : l'équipe qui fait le meilleur score gagne le trou. On compte 1 point par trou gagné. Chaque équipe note sur sa carte le nombre de coups qu'elle a joués. Quand le trou est terminé, chacune reporte son score sur sa carte et se rend au trou suivant. Quand le trou est libre, le premier coup est joué par l'équipe qui a l'honneur : celle qui a gagné le trou précédent.</p> <p><u>Le tour du green</u> : Sur un putting green, sont installés 8 drapeaux qui marquent les étapes d'un tour de green. À chaque drapeau correspond un départ repéré par un plot numéroté placé en bordure de green.</p> <p>Chaque équipier joue sa balle ; il doit jouer, dans l'ordre indiqué, chaque trou du parcours en jouant le moins de coups. L'équipe qui a le meilleur score (nombre de coups additionnés des deux joueurs) gagne le trou (1 point). Au trou suivant, quand il est libre, le premier coup est joué par l'équipe qui a l'honneur : celle qui a gagné le trou précédent.</p> <p>Chaque équipe joue ses 8 (6) trous contre la même équipe adverse (différente des autres ateliers).</p> <p><u>La cible</u> : Le gain de la partie va à l'équipe qui a envoyé le plus de balles dans la cible après que chaque équipier ait tiré 10 balles.</p> <p>Deux équipes (de 2 joueurs) occupent un poste (tapis) et jouent l'une contre l'autre. Le practice est divisé en 6 couloirs parallèles. Une ligne traverse le practice à 30 mètres : elle marque la distance minimale à atteindre. Chaque couloir est large de 3 postes.</p> <p>Toutes les balles qui restent dans le couloir et ont franchi le repère des 30 mètres ont atteint la cible. Chaque équipe compte ses balles dans la cible. L'équipe qui en a le plus qui gagne la partie et marque le point.</p> <p>Chaque équipe joue ses 3 parties contre la même équipe adverse (différente des autres ateliers).</p>

GOLF - Cycle 3 niveau 1**Carte de score****En classe :**

Répartissez les élèves en équipes et complétez les renseignements du premier tableau.
Organisez la manière dont vous noterez les résultats en cours de rencontre.

École :	Classe :	Équipe N°
Joueur n°1	Joueur n°2	

Pendant les épreuves

Notez le nombre de coups joués dans les cases de la ligne du haut.

À la fin de chaque trou, notez si vous avez gagné le trou (1 point) ou si vous l'avez perdu ou fait un score égal (0 point)

Compact : trous

Nombre de coups joués par la balle de l'équipe pour atteindre le trou. Les deux joueurs de l'équipe ont choisi une balle – parmi les deux jouées au départ- pour continuer à jouer le trou (meilleur lie, plus loin, meilleur angle de tir...)

Gagné = 1 point / perdu ou score identique = 0 point

1 ^{er} trou joué		2 ^{ème} trou joué		3 ^{ème} trou joué		4 ^{ème} trou joué	
Coups joués		Coups joués		Coups joués		Coups joués	
Point gagné		Point gagné		Point gagné		Point gagné	

TOTAL des points gagnés :

Tour du green : 6 trous

Nombre de coups joués pour atteindre le trou

	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8
	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2
Coups joués	. + . = .	. + . = .	. + . = .	. + . = .	. + . = .	. + . = .	. + . = .	. + . = .
Point gagné								

TOTAL des points gagnés sur les 6 derniers trous joués :

Practice : la cible

Nombre de balles ayant atteint la cible (pour 2 x 10 balles).

	1 ^{ère} partie	2 ^{ème} partie	3 ^{ème} partie
	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2	J n°1 + n°2
Balles dans la cible	. + . = .	. + . = .	. + . = .
Point gagné			

TOTAL des points gagnés dans les 3 parties :