

II.16. Golf



Golf	
<u>Défiche 1</u>	
Top AS N° 45	
Composition d'équipe	Collèges, Lycées & LP : Équipe de 4. Mixité obligatoire au moins 1F ou 1G. Composition libre en Lycée Professionnel. Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.
Jeune Organisateur	Mise en place des équipes sur le parcours, gestion du matériel, et des rotations.
Jeune Arbitre / Jeune Juge	Veille au bon déroulement de l'épreuve. Compte et relève les coups.
Jeune Coach - Jeune Capitaine	Conseille le concurrent, le motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 45	Nombre d'élève réussissant le challenge L'équipe doit réaliser le parcours de 2 x 3 trous en moins de 25 coups. Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif

Jeu sous la forme libère ton golf

Surfaces herbeuses tondues ras (terrains de sport, jardins publics, pelouses intra-muros) délimitées par 4 plots (rectangle entre 40 m et 60 m de largeur et 80 m et 100 m de longueur).



L'équipe de 4 évolue en 2 binômes

1 club par binôme (choix du club libre).

1 balle par binôme, en fonction du matériel disponible : Balle traditionnelle, balle 30%, en mousse, balle de tennis.

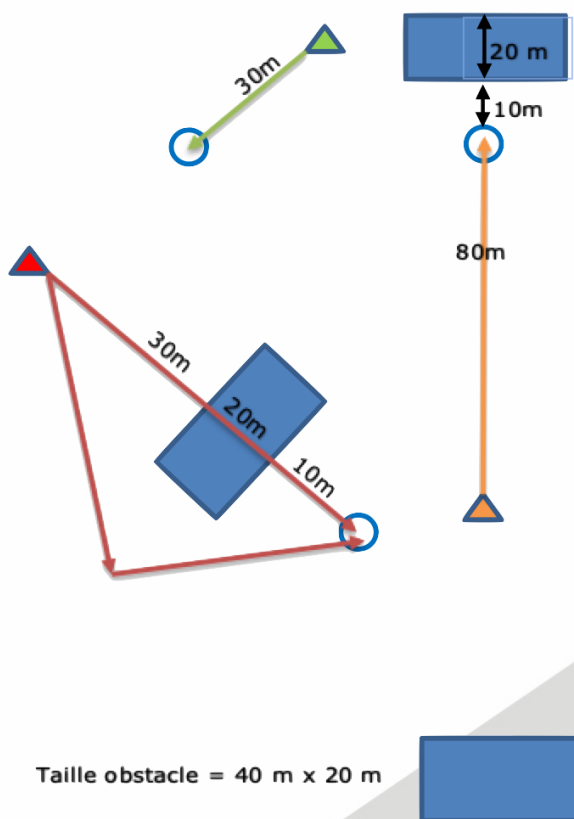
La cible est définie par un rond d'un diamètre d'une longueur de club.

Le « trou » est réussi lorsque la balle s'arrête dans la cible.

Installation en triangle (voir illustration ci-dessous) :

- ▲ Trou à 30 m pas d'obstacle.
- ▲ Trou 60 m zone interdite de 30 m à 50 m (à contourner ou à dépasser).
- ▲ Trou 80 m zone interdite 90 m à 110 m.

Illustration



Déroulement

Pour que le challenge soit réussi, l'équipe de 4 doit avoir réalisé le parcours de 2 x 3 trous en moins de 25 coups.

Les élèves évoluent par deux en Greensome :

Les 2 joueurs jouent chacun une balle à un départ (compte pour un seul coup), choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

Si la balle s'arrête dans l'obstacle, 1 coup de pénalité.
Si elle sort des limites du terrain, 1 coup de pénalité.

Additionner le nombre total de coups (pénalités incluses) des 2 x 3 trous pour avoir le score de l'équipe.

Golf

Défiche 2

Top AS N° 46

Composition d'équipe

Collèges, Lycées & LP : Équipe de 4.
Mixité obligatoire au moins 1F ou 1G.
Composition libre en Lycée Professionnel.

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

Jeune Organisateur

Mise en place des équipes sur le parcours, gestion du matériel, et des rotations.

Jeune Arbitre / Jeune Juge

Veille au bon déroulement de l'épreuve.
Compte et relève les coups.

Jeune Coach - Jeune Capitaine

Conseille le concurrent, le motive.

Jeune Reporter

Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.

Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 46

Score total des 3 ateliers (peut être négatif).
Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif : Surfaces herbeuses tondues ras (terrains de sport, jardins publics, pelouses intra-muros)

Délimitées par 4 plots (rectangle entre 40 m et 60 m de largeur et 80 m et 100 m de longueur).

L'équipe évolue en 2 binômes : 1 club par binôme

Durant les 4 x 10', les deux binômes doivent marquer le plus de points dans les 2 ateliers.

Veillez à bien respecter les pénalités et le ramassage des balles. Additionner le score de l'équipe.

Soustraire le score obtenu au 3^{ème} atelier type « libère ton golf ».

Exemple :

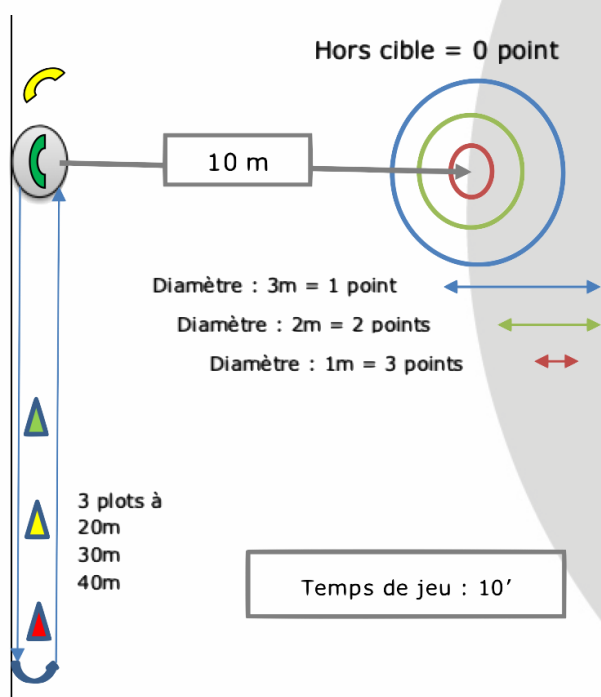
Le binôme A obtient 21 pts à l'atelier 1 et 18 à l'atelier 2. Il fait l'atelier 3 en 12 coups.

Le binôme B obtient 25 pts à l'atelier 1 et 15 à l'atelier 2. Il fait l'atelier 3 en 17 coups.

L'équipe obtient la performance suivante :

$(21 + 18 + 25 + 15) - (17 + 12) = 50$ est le chiffre clé du top AS

Illustration



Déroulement Atelier 1 la cible

Choix du club libre, 1 par binôme.

3 balles traditionnelles par binôme.

Tee autorisé.

Distance cible et Diamètre des 3 cibles : voir illustration

🌒 Le joueur 1 joue ses 3 balles à la suite pour marquer le maximum de points (0, 1, 2, ou 3 pts en fonction d'où chaque balle s'arrête). Il peut donc marquer jusqu'à 9 pts.

En fonction de son total, il effectue ou pas une pénalité :

À 5 pts ou plus, je ne cours pas.

0 - 1 pt = 40 m aller-retour soit 80 m. 📍

2 - 3 pts = 30 m aller-retour soit 40 m. 📍

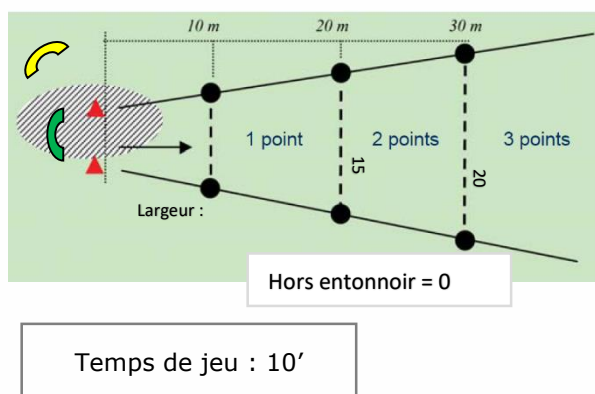
4 pts = 20 m aller-retour. 📍

Il va chercher en suivant ses 3 balles qu'il dépose au départ.

🌒 Le joueur 2 ne peut prendre le relais que lorsque les 3 balles sont déposées au départ et ainsi de suite pendant

10'.

Illustration :



Déroulement Atelier 2 l'entonnoir :

Choix du club libre, 1 par binôme.

3 balles traditionnelles par binôme.

Tee autorisé.

Mise en place des 3 zones : voir illustration.

🌒 Le joueur 1 joue ses 3 balles à la suite pour marquer le maximum de points (0, 1, 2, ou 3 pts en fonction d'où chaque balle s'arrête). Il peut donc marquer jusqu'à 9 pts.

En fonction de son total, l'élève effectue ou pas une pénalité (gainage planche) :

À 5 pts ou plus, je n'ai pas de temps de pénalité.

0 - 1 pt = 45'' gainage planche.

2 - 3 pts = 30'' gainage planche.

4 pts = 15'' gainage planche.

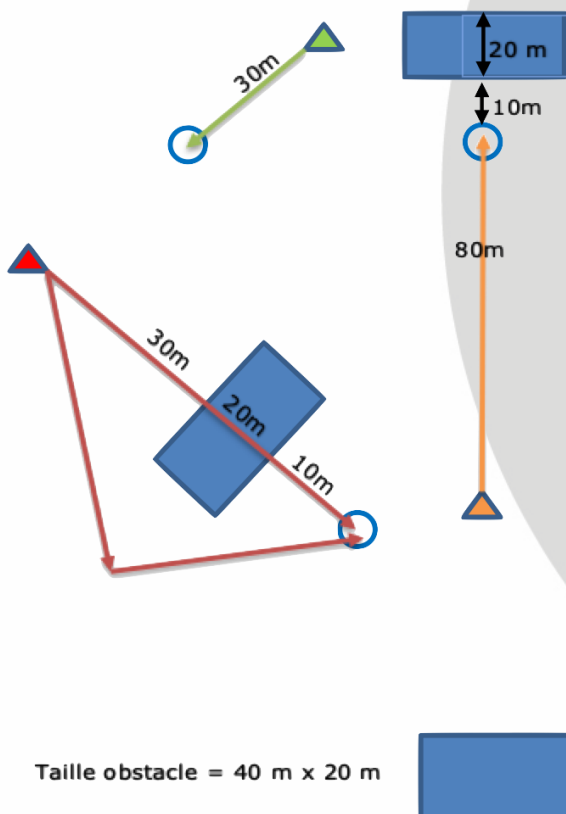
Le chrono pénalité démarre lorsque l'élève est en position planche.

Il va chercher en suivant ses 3 balles qu'il dépose au départ

🌒 Le joueur 2 ne peut prendre le relais que lorsque les 3 balles sont déposées au départ et ainsi de suite pendant 10'.



Illustration :



Déroulement Atelier 3 Libère ton golf

1 club par binôme (choix du club libre)

Au choix 1 balle traditionnelle ou balle 30% par binôme.

Tee autorisé pour le départ.

La cible est définie par un rond d'un diamètre d'une longueur de club.

Le « trou » est réussi lorsque la balle s'arrête dans la cible.

Installation en triangle (voir illustration) :

- ▲ Trou à 30 m pas d'obstacle.
- ▲ Trou à 60 m zone interdite de 30 à 50 m (à contourner ou à dépasser).
- ▲ Trou 80 m zone interdite 90 m à 110 m.

Les 2 binômes de l'équipe doivent réaliser un parcours chacun de 3 trous.

Les élèves évoluent par deux en Greensome :

Les 2 joueurs jouent chacun une balle à un départ (compte pour un seul coup), choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

Si la balle s'arrête dans l'obstacle, 1 coup de pénalité.

Si elle sort des limites du terrain, 1 coup de pénalité.

Rappel pour obtenir le chiffre clé : Additionner le nombre total de coups (pénalités incluses) des 2 x 3 trous pour avoir le score de l'équipe sur cet atelier.

Ce score est soustrait du score additionné de l'atelier 1 et 2.

Golf

Défiche 3

Top AS N° 47

Composition d'équipe

Collèges, Lycées & LP : Équipe de 4.
Mixité obligatoire au moins 1F ou 1G.
Composition libre en Lycée Professionnel.

Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.

Jeune Organisateur

Mise en place des équipes sur le parcours, gestion du matériel, et des rotations.

Jeune Arbitre / Jeune Juge

Veille au bon déroulement de l'épreuve.
Compte et relève les coups.

Jeune Coach - Jeune Capitaine

Conseille le concurrent, le motive.

Jeune Reporter

Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.

Chiffres « clés » du Top AS UNSS N° 47

Score total des 3 ateliers (peut être négatif).
Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif : Surfaces herbeuses tondues ras (terrains de sport, jardins publics, pelouses intra-muros).

Délimitées par 4 plots (rectangle entre 40 m et 60 m de largeur et 80 m et 100 m de longueur).

L'équipe évolue en 2 binômes : 1 club par binôme

Durant les 4 x 10', les deux binômes doivent marquer le plus de points dans les 2 ateliers.

Veillez à bien respecter les pénalités et le ramassage des balles. Additionner le score de l'équipe.

Soustraire le score obtenu au 3^{ème} atelier type « libère ton golf ».

Exemple :

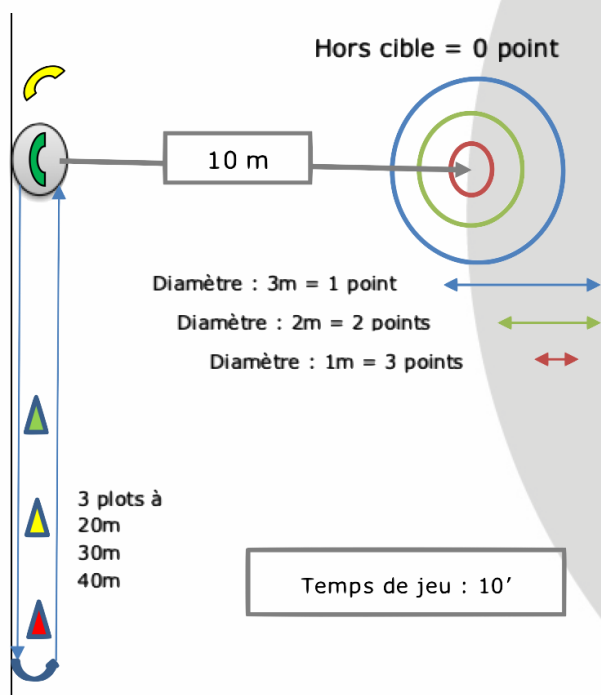
Le binôme A obtient 21 pts à l'atelier 1 et 18 à l'atelier 2. Il fait l'atelier 3 en 12 coups.

Le binôme B obtient 25 pts à l'atelier 1 et 15 à l'atelier 2. Il fait l'atelier 3 en 17 coups.

L'équipe obtient la performance suivante :

$(21 + 18 + 25 + 15) - (17 + 12) = 50$ est le chiffre clé du top AS

Illustration



Déroulement Atelier 1 la cible

Choix du club libre, 1 par binôme.

3 balles traditionnelles par binôme.

Tee autorisé

Distance cible et Diamètre des 3 cibles : voir illustration

🌒 Le joueur 1 joue ses 3 balles à la suite pour marquer le maximum de points (0, 1, 2, ou 3 pts en fonction d'où chaque balle s'arrête). Il peut donc marquer jusqu'à 9 pts.

En fonction de son total, il effectue ou pas une pénalité :

À 5 pts ou plus, je ne cours pas.

0 - 1 pt = 40 m aller-retour soit 80 m. ▲

2 - 3 pts = 30 m aller-retour soit 40 m. ▲

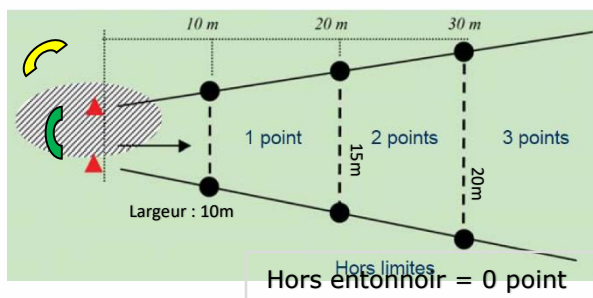
4 pts = 20 m aller-retour. ▲

Il va chercher en suivant ses 3 balles qu'il dépose au départ

🌒 Le joueur 2 ne peut prendre le relais que lorsque les 3 balles sont déposées au départ et ainsi de suite pendant

10'

Illustration :



Temps de jeu : 10'

Déroulement Atelier 2 l'entonnoir :

Choix du club libre, 1 par binôme.

3 balles traditionnelles par binôme.

Tee autorisé.

Mise en place des 3 zones : voir illustration.

🌒 Le joueur 1 joue ses 3 balles à la suite pour marquer le maximum de points (0, 1, 2, ou 3 pts en fonction d'où chaque balle s'arrête). Il peut donc marquer jusqu'à 9 pts.

En fonction de son total, l'élève effectue ou pas une pénalité (gainage planche) :

À 5 pts ou plus, je n'ai pas de temps de pénalité.

0 - 1 pt = 45'' gainage planche.

2 - 3 pts = 30'' gainage planche.

4 pts = 15'' gainage planche.

Le chrono pénalité démarre lorsque l'élève est en position planche.

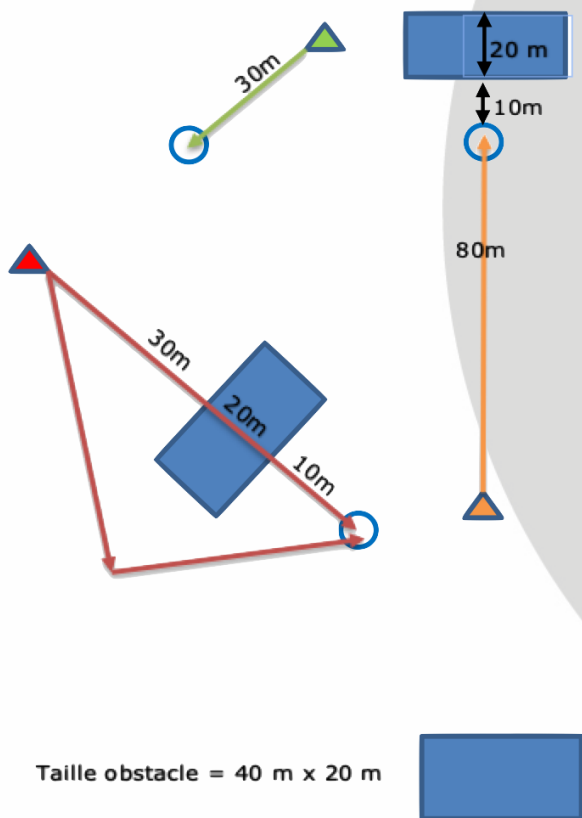


Il va chercher en suivant ses 3 balles qu'il dépose au départ,

🌒 Le joueur 2 ne peut prendre le relais que lorsque les 3 balles sont déposées au départ et ainsi de suite pendant

10'

Illustration



Déroulement Atelier 3 « Libère ton Golf »

1 club par binôme (choix du club libre).

1 balle traditionnelle par binôme.

Tee autorisé pour le départ.

La cible est définie par un rond d'un diamètre d'une longueur de club.

Le « trou » est réussi lorsque la balle s'arrête dans la cible.

Installation en triangle (voir illustration) :

- ▲ Trou à 30 m pas d'obstacle.
- ▲ Trou à 60 m zone interdite de 30 à 50 m (à contourner ou à dépasser).
- ▲ Trou 80 m zone interdite 90 m à 110 m.

Les 2 binômes de l'équipe doivent réaliser un parcours chacun de 3 trous.

Les élèves évoluent par deux en Greensome :

Les 2 joueurs jouent chacun une balle à un départ (compte pour un seul coup), choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

Si la balle s'arrête dans l'obstacle, 1 coup de pénalité

Si elle sort des limites du terrain, 1 coup de pénalité

Rappel pour obtenir le chiffre clé : Additionner le nombre total de coups (pénalités incluses) des 2 x 3 trous pour avoir le score de l'équipe sur cet atelier.

Ce score est soustrait du score additionné de l'atelier 1 et 2.

Golf	
<u>Défiche 4</u>	
Top AS N° 48 Sport Partagé	
Composition d'équipe	Collèges, Lycées & LP : Équipe de 2. 1 élève valide et 1 élève en situation de handicap. Nombre d'équipes illimité, mais une seule comptera pour le classement général.
Jeune Organisateur	Mise en place des équipes sur le parcours, gestion du matériel, et des rotations.
Jeune Arbitre / Jeune Juge	Veille au bon déroulement de l'épreuve. Compte et relève les coups.
Jeune Coach / Jeune Capitaine	Conseille le concurrent, le motive.
Jeune Reporter	Pour restituer les résultats, une photo (groupe / action) + 3 lignes de commentaires.
Chiffres « clé » du Top AS UNSS N° 48	Score total des 3 ateliers (peut être négatif). Saisie sur OPUSS : Cf. « Trophée des AS UNSS, Introduction et Règlements ».

Dispositif

Surfaces herbeuses tondues ras (terrains de sport, jardins publics, pelouses intra-muros).
Délimitées par 4 plots (rectangle entre 40 m et 60 m largeur et 80 m et 100 m de longueur).
1 club pour l'équipe (choix du club libre).

Durant les 2 x 10', le binôme doit marquer le plus de points dans les 2 ateliers.

Veillez à bien respecter les pénalités et le ramassage des balles. Additionner le score de l'équipe.

Soustraire le score obtenu au 3^{ème} atelier type « libère ton golf ».

Exemple :

L'équipe obtient 21 pts à l'atelier 1 et 18 à l'atelier 2. Il fait l'atelier 3 en 12 coups.

L'équipe obtient la performance suivante :

$(21 + 18) - 12 = 27$ est le chiffre clé du top AS

Afin d'établir la classification de l'élève en situation de handicap, veuillez-vous référer à la page 9 de [la fiche sport dispositions générales](#) et au chapitre :

« Comment définir la compensation de points de l'élève en situation de handicap ? »

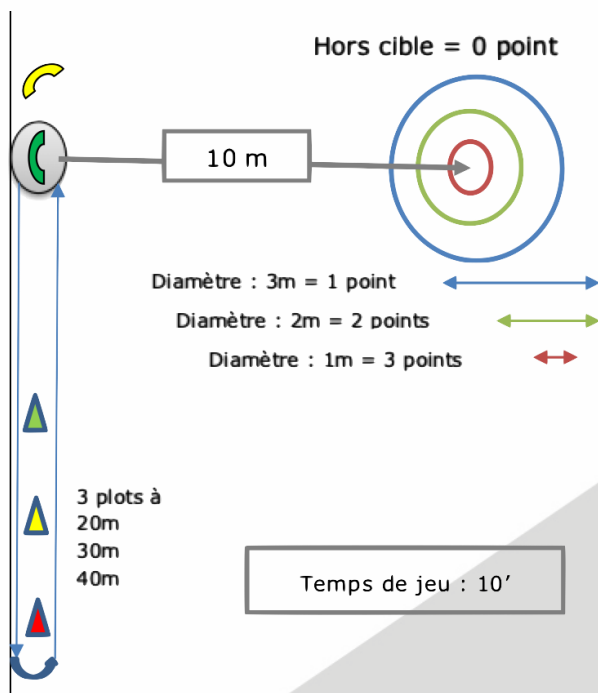
Compensations :

Atelier 1 & 2 - Ajouter 1 balle « joker » pour les catégories C2/C3 et 2 balles pour C4/C5.

Atelier 1 - Diminuer la course de pénalité : 15'' « off » pour C5 // $\frac{1}{2}$ distance pénalité pour C4 // $\frac{3}{4}$ distance pénalité pour C2/C3.

Atelier 2 - Si difficulté, gainage sur les genoux ou autre type de gainage ou position d'équilibre.

Illustration



Déroulement Atelier 1 la cible

Distance cible et Diamètre des 3 cibles : voir illustration

Le joueur 1 joue ses 3 balles à la suite pour marquer le maximum de points (0, 1, 2, ou 3 pts en fonction d'où chaque balle s'arrête). Il peut donc marquer jusqu'à 9 pts

En fonction de son total, il effectue ou pas une pénalité :

À 5 pts ou plus, je ne cours pas.

0 - 1 pt = 40 m aller-retour soit 80 m.

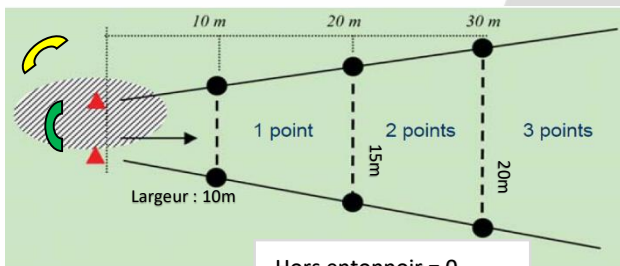
2 - 3 points = 30 m aller-retour soit 40 m.

4 pts = 20 m aller-retour.

Il va chercher en suivant ses 3 balles qu'il dépose au départ.

Le joueur 2 ne peut prendre le relais que lorsque les 3 balles sont déposées au départ et ainsi de suite pendant

10'



Temps de jeu : 0'

Déroulement Atelier 2 l'entonnoir

Mise en place des 3 zones : voir illustration

Même fonctionnement que pour l'atelier 1 ci-dessus.

En fonction de son total, l'élève effectue ou pas une pénalité :

À 5 pts ou plus, je n'ai pas de temps de pénalité.

0-1 pt = 45" gainage planche.

2 - 3 pts = 30" gainage planche.

4 pts = 15" gainage planche.

Le chrono pénalité démarre lorsque l'élève est en position planche.



Déroulement Atelier 3 « Libère ton golf »

1 club pour l'équipe

Au choix 1 balle traditionnelle ou balle 30% par binôme.

Tee autorisé pour le départ.

La cible est définie par un rond d'un diamètre d'une longueur de club.

Le « trou » est réussi lorsque la balle s'arrête dans la cible.

Installation en triangle (voir illustration) :

- ▲ Trou à 30 m pas d'obstacle.
- ▲ Trou à 60 m zone interdite de 30 m à 50 m (à contourner ou à dépasser).
- ▲ Trou 80 m zone interdite 90 m à 110 m.

L'équipe doit réaliser le parcours de 3 trous.

Les élèves évoluent par deux en Greensome :

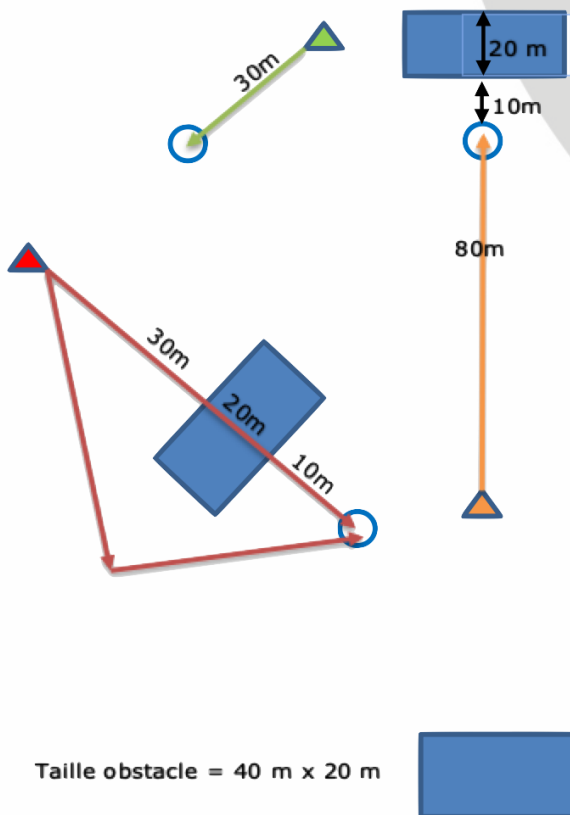
Les 2 joueurs jouent chacun une balle à un départ (compte pour un seul coup), choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement cette balle.

Si la balle s'arrête dans l'obstacle, 1 coup de pénalité

Si elle sort des limites du terrain, 1 coup de pénalité

Rappel pour obtenir le chiffre clé : Additionner le nombre total de coups (pénalités incluses) des 3 trous pour avoir le score de l'équipe sur cet atelier.

Ce score est soustrait du score additionné de l'atelier 1 et 2.



Taille obstacle = 40 m x 20 m