

Informations déroulement des animations « parcours » :

- Chaque classe devra au préalable avoir constitué des binômes de jeu (*il est préférable que la constitution des binômes soit faite bien en amont, en tous les cas, avant l'arrivée sur site par les responsables de classes !*),
- Les élèves seront conduits sur leur zone de jeu (en fonction de leur groupe et horaire...) par les Jeunes Officiels identifiés,
- Deux binômes de classes différentes se rendent sur chaque trou, départ en « Shot Gun », tous en même temps ! (*cf règle du jeu ci-dessous*)
- Les Jeunes officiels donneront le temps de jeu (sifflets ou autre signal...) et informeront de la fin de du temps par ce même signal,
- Les Jeunes Officiels informeront les jeunes du sens de jeu et l'ordre des trous. Afin de faciliter le repérage des enfants, les plots de départs seront de couleur similaire au Drapeaux du trou joué. Deux trous qui se suivent ne pourront pas être de la même couleur.
- Chaque binôme disposera d'un club hybride « Y-Golf » et d'une balle mousse à disposition à l'entrée de chaque zone. Ce matériel sera prêté et remis par les Jeunes Officiels avec l'aide des enseignants. Il devra être remis eu même endroit à la fin du temps de jeu afin de permettre aux groupes suivants de pratiquer dans de bonnes conditions.
- Les élèves seront à la fois joueurs ET arbitres. Ils évolueront sur le parcours de manière autonome et responsable. Le « contrôle » des adultes référents portera **UNIQUEMENT** sur la notion de sécurité (placement des non-joueurs en position de « miroir » face aux joueurs, jamais derrière !) et se fera **SI POSSIBLE** sans intervention directe sur le jeu.
- Dans un souci de facilitation du temps de jeu et du fait que certaines classes n'ont pas encore réalisé de cycle golf en EPS, il ne sera pas demandé aux enfants de noter leurs scores. Néanmoins, nous essaierons de conserver la notion « d'honneur » de jeu au binôme qui aura joué le moins de coups sur le trou précédent, à l'instar des joueur(se)s de la Ryder Cup Junior qui évoluent en match-plays. Tirage à la courte « herbe » pour le 1^{er} trou.

Règles du jeu « parcours » :

- Le jeu se fera en **Shot Gun** (en suivant les n° des trous à partir du numéro de départ)
Exemple : je commence au n° 2, je passe ensuite au n° 3, et ainsi de suite... jusqu'au dernier trou (si le temps de jeu n'est pas terminé, après le dernier trou, je reprends au trou n°1.
- La forme de Jeu sur les 2 parcours (Trous LONGS et Trous COURTS) est la même : « **A TOI, A MOI** ». Chaque binôme joue la même balle alternativement par chacun des joueurs d'où « à toi, à moi. Dans chaque binôme, un des joueurs jouera le départ des trous pairs tandis que l'autre prendra le départ des trous impairs, à l'instar des joueur(se)s de la Ryder Cup Junior qui jouent en « foursome ».

- Un trou est réussi dès lors que l'élève approche sa balle à moins d'une longueur de club du drapeau.

En résumé :

Deux formes de jeu retenues identiques à la forme de jeu pratiquée par les joueur(se)s de la Ryder Cup Junior et de la Ryder Cup :

Le MATCH-PLAY : le trou est gagné par le binôme qui entre sa balle en moins de coups que l'autre binômes. 1 point est alors attribué et l'honneur lui est confiée au trou suivant. En cas d'égalité, aucun des binômes ne remporte de point et l'honneur est conservée par le binôme qui a démarré le trou précédent. Le binôme qui a le plus de points à la fin du dernier trou joué remporte la partie.

Le FOURSOME : Formule appelée plus simplement « A TOI, A MOI ». L'un des joueurs du binôme jouera le départ des trous pairs tandis que l'autre joueur prendra le départ des trous impairs.

- Dans un souci de facilitation du temps de jeu et du fait que certaines classes n'ont pas encore réalisé de cycle golf en EPS, la règle du **air-shot** (= tout essai tenté et manqué) sera adapté. Les air-shot ne seront pas comptabilisés comme un coup.

Recommandations

A/ A l'attention des Enseignants :

- Rappeler aux élèves la nécessité d'avoir une tenue adaptée à l'activité et au temps, compte-tenu des prévisions météorologiques. Pensez à l'aspect pratique : les pulls et K-Way peuvent être attachés autour de la taille, pour les manteaux c'est plus difficile !
- Penser à prendre de l'eau (petites bouteilles dans les sacs pour les enfants), une trousse de secours et les fiches individuelles des élèves comme pour toute sortie scolaire. Prévoir des bouteilles d'eau supplémentaires en cas de grosse chaleur.
- Veiller à respecter les créneaux horaires qui vous seront communiqués (le bon déroulement de la journée en dépend).
- Pour les élèves bénéficiant d'un PAI, le signaler au responsable du groupe (Jeune Officiel référent).

B/ A l'attention des adultes accompagnateurs :

Vous êtes « **accompagnateur** » pour votre classe sur cet événement et nous vous en remercions vivement !

Pour cette **Ryder Cup Junior**, 3000 élèves sont attendus chaque jour, ce qui implique une grande vigilance au niveau de la sécurité et du respect des consignes, du parcours et des joueur(se)s.

Nous vous proposons ce **mémo** avec quelques points clés :

Sécurité :

- Sur les zones de parcours, les déplacements s'effectuent sur le parcours avec la tête du club dans le creux de la main,

- Grande vigilance requise en ce qui concerne la position de sécurité et le « lieu d'attente » : au moment où le joueur s'apprête à jouer, il doit voir DEVANT lui TOUS les membres de son groupe, y compris les accompagnateurs, qui doivent se trouver hors de portée du club ;
- Au signal de la fin du parcours, enfants et accompagnateurs se rassemblent au point de départ auprès du responsable du groupe (Jeune Officiel référent) et rejoignent le lieu d'animation suivant avec lui, sans jamais traverser le parcours et en empruntant autant que possible les chemins.

« Etiquette » ou respect du matériel, du parcours et des autres

Sur le parcours :

- Les déplacements s'effectuent de façon calme et ordonnée (si possible en binôme).
- Ne pas traîner : d'autres joueurs attendent derrière ! (ne pas laisser trop d'écart avec le groupe précédent)
- Etre respectueux, éviter les « cries »
- Les greens sont des espaces très fragiles et très coûteux à entretenir : ne pas courir dessus et ne jamais taper avec le club sur un green.