



# **challenge des écoles de golf**

**les règles pour réussir**



# Un challenge national des écoles de golf

## Enjeux et objectifs

Développer l'approche du golf par l'activité, en situation réelle de jeu et répondre à l'attente des jeunes

Inciter les jeunes à jouer sur le parcours, en dehors des entraînements organisés par les écoles de golf

Expérimenter différents formats de jeu (seul ou par équipes, stroke play, match play, etc. )

➔ **Toutes les écoles de golf déclarées sur Extranet seront automatiquement classées dans le challenge**



# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

1. J'enregistre tous les jeunes de mon école de golf sur Extranet.

➔ *Services -> Ecole de golf -> Inscription des jeunes*

Les joueurs éligibles au Challenge sont les U16, membres AS ou abonnés, ayant un index  $\geq 20$  au 1er septembre 2021. Ils seront automatiquement identifiés dans le système

### 2 catégories d'index

- **Catégorie 1** :  $20 \leq \text{Index} < 53,9$
- **Catégorie 2** : Index = 54 (Non classé)



# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

### 2. Les animations sportives : Toutes les épreuves ne comptant pas pour l'index

- Je crée des Animations Sportives en dehors des heures d'entraînement dans mon club (Animations EDG) ou avec d'autres clubs (Animations inter-EDG),
  - je les identifie clairement sur **EXTRANET** et j'y inscris les jeunes éligibles
  - Les animations organisées par chaque club sont comptabilisées dans l'item « **Animations organisées par le club** » et **valent 1 point / animation**.
  - Pour que l'animation soit comptabilisée, le club ou les clubs (inter-clubs) doivent faire participer **au minimum 4 enfants dans l'une des 2 catégories**
- J'incite les jeunes de mon club à participer aux animations organisées par mon comité départemental (y compris le circuit des comités par équipe) et par ma ligue (y compris la finale régionale). Les clubs présents gagnent des points en fonction du nombre de jeunes engagés et dès le 1<sup>er</sup> participant



# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

### 2. Les points liés aux animations sportives

- Les points « Animations » :
  - ils ne sont comptabilisés que dans le cas où l'organisateur est un club. Chaque animation organisée par un club rapporte 1 point "animation" au club. Pour les interclubs, c'est le club organisateur qui marque 1 point « animation »
  - Il n'y a pas de point "animation" pour les animations organisées par les CD et les ligues
- Les points rapportés par chaque participant:
  - Si animation club ou interclubs => Les jeunes rapportent des points à leur club si minimum de 4 participants du club dans l'une des 2 catégories de jeu
  - Si animation CD ou ligue => Les jeunes rapportent des points à leur club dès le 1<sup>er</sup> participant

#### Points par joueur

Animation EDG	1
Animation inter EDG	2
Animation départementale	3
Animation de ligue	4



# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

### EXEMPLE D'UNE ANIMATION ENREGISTREE par un club SUR EXTRANET

- Page : Sport -> Animations et compétitions -> Enregistrer une animation
- Date de l'animation : JJ/MM/AAAA
- Nom de l'animation: *Fête de l'école, Les défis de l'EDG, Scramble des familles, etc...*
- Inscriptions des joueurs

### Comptabilisation des animations :

**4 joueurs minimum dans une même catégorie d'index**

Sport
Suivi de licenciés
Résultats de compétitions
Cpt par équipes
S'inscrire
Circuit Fédéral
Moyenne Stroke Play
Challenge Ecoles de Golf
Présentation et Règlements
Jeunes éligibles
Animations et compétitions
Dynamisme Ecole de Golf
Classement du Challenge
Mérites
National Messieurs

### Animations et Compétitions

## Challenge des écoles de golf

Les évènements listés ci-dessous sont pris en compte dans le calcul des points pour le Challenge, selon les conditions décrites dans le règlement.

Enregistrer une animation



Aucune animation éligible n'a été trouvée



3



# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

### 3. Les **compétitions**: Toutes les **compétitions individuelles comptant pour l'index**

- Je crée des compétitions de club et j'inscris les jeunes qui y participent sur le logiciel RMS-Clubs puis **j'envoie les scores pour la gestion des index** et je publie les résultats
- J'incite les jeunes à participer aux compétitions organisées par mon comité départemental et ma ligue

**Les points:** Chaque participant rapporte **1 point à son club par tour joué**

- Le nombre de point est le même pour toutes les compétitions comptant pour l'index (club, club voisin, département, ligue)
- Dès lors que les résultats sont envoyés à la ffgolf, les points sont comptabilisés automatiquement
- Il n'y a pas de minimum de nombre de participant par catégorie.

**1 point rapporté par jeune éligible dès le premier participant**



# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

### 4. Les drapeaux:

- Je forme mes joueurs, je leur fais passer les drapeaux et les motive pour jouer sur le parcours

#### Les points :

- Les drapeaux doivent être **enregistrés sur Extranet** pour être comptabilisés
- Chaque **drapeau de couleur** enregistré rapporte **1 point**
- Chaque **drapeau de métal** enregistré rapporte **2 points**
- Les points rapportés par les drapeaux enregistrés sont ramenés au nombre de jeunes éligibles au challenge dans l'école de golf





# Un challenge national des écoles de golf



## Les 6 points pour une participation réussie

5. Si l'école de golf est bien classée, le club participe à la finale régionale (Cf. Règlement sportif de la ligue)
6. Un classement dynamique pour que les clubs puissent connaître leur position sur chaque critère et suivent au jour le jour leur progression



# Détermination du classement final



Éléments pris en considération dans chaque module du challenge

## L'école de golf

- Nombre d'enfants inscrits à l'école de golf, ayant moins de 17 ans au 1<sup>er</sup> septembre 2021 et un index  $\geq 20$ , licenciés actifs membres AS ou abonnés
- Evolution du nombre d'inscrits à l'école de golf par rapport à l'année précédente (en %)
- Nombre de jeunes inscrits à une école de golf depuis plus de 3 ans (en %)

## Animations & Compétitions

- **Animations**
  - Nombre d'animations **organisées et enregistrées par l'EDG** (6, 9 ou 18 trous)
  - Pourcentage de jeunes éligibles de l'EDG ayant participé à au moins une animation (club, CD ou ligue) dans la saison
  - Nombre total de points acquis par les participants de l'EDG
- **Compétitions**
  - Pourcentage de jeunes éligibles de l'EDG ayant participé à au moins une compétition index dans la saison
  - Nombre total de points acquis par les participants de l'EDG

## La progression du niveau de jeu

- Pourcentage de jeunes éligibles dont l'index a évolué sur la période du Challenge
- Evolution de la moyenne des index des jeunes éligibles
- Moyenne de points de drapeaux enregistrés: Somme du nombre de drapeaux (ceux de métal comptant double) divisé par le nombre d'inscrits éligibles



# Détermination du classement final

## Système d'attribution des points (classement unique global)

### L'école de golf

Chaque **résultat** (nombre de points, %) des 3 critères de ce module détermine le **rang** auquel se trouve l'EDG par rapport à toutes les autres EDG classées

Le **rang** permet d'attribuer des **points** pour chaque critère selon le barème ci-dessous:

- **100 points** pour les EDG classées dans les 1% les meilleures
- **1 point** pour celles appartenant aux 1% les moins bien classées



1% les meilleures	> 1 % à 2%	> 2 % à 3%	> 3% à 4%	...	> 95% à 96%	> 96% à 97%	> 97% à 98%	> 98% à 99%	>99% à dernier
100 points	99 points	98 points	97 points	... points	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point

Les points des 3 critères sont additionnés

**Pondération pour le classement final 30%**

### Animations & Compétitions

Chaque **résultat** (nombre de points, %...) des 5 critères de ce module détermine le **rang** auquel se trouve l'EDG par rapport à toutes les autres EDG classées

Le **rang** permet d'attribuer des **points** pour chaque critère selon le barème ci-dessous:

- **100 points** pour les EDG classées dans les 1% les meilleures
- **1 point** pour celles appartenant aux 1% les moins bien classées



1% les meilleures	> 1 % à 2%	> 2 % à 3%	> 3% à 4%	...	> 95% à 96%	> 96% à 97%	> 97% à 98%	> 98% à 99%	>99% à dernier
100 points	99 points	98 points	97 points	... points	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point

Les points des 5 critères sont additionnés

**Pondération pour le classement final 50%**

### La progression du niveau de jeu

Chaque **résultat** (nombre de points, %) des 3 critères de ce module détermine le **rang** auquel se trouve l'EDG par rapport à toutes les autres EDG classées

Le **rang** permet d'attribuer des **points** pour chaque critère selon le barème ci-dessous:

- **100 points** pour les EDG classées dans les 1% les meilleures
- **1 point** pour celles appartenant aux 1% les moins bien classées



1% les meilleures	> 1 % à 2%	> 2 % à 3%	> 3% à 4%	...	> 95% à 96%	> 96% à 97%	> 97% à 98%	> 98% à 99%	>99% à dernier
100 points	99 points	98 points	97 points	... points	5 points	4 points	3 points	2 points	1 point

Les points des 3 critères sont additionnés

**Pondération pour le classement final 20%**

**Bon challenge à tous**