



DÉFI JUNIOR

D'HABILITÉS



MANUEL DE SITE HÔTE

TABLE DES MATIÈRES

Aperçu	3
Préparation du terrain et pointage	
Coups de départ.....	4
Coups d'approche.....	6
Coups roulés.....	7
Préparation de l'évènement	
Préparation avant l'évènement.....	8
Liste de vérification du matériel et de l'équipement.....	8
Jour de l'évènement	9
Déroulement de l'évènement (rôles et responsabilités)	
Inscription.....	9
Coups de départ.....	9
Coups d'approche	10
Coups roulés.....	10
Prix.....	11
Autres considérations	
Bénévoles.....	12
Sécurité.....	13
Règles du golf.....	13
Horaire et minutage.....	13
Exemples d'horaire	15
Annexes	
Cartes de pointage.....	17
Feuilles de rapport.....	18
Feuilles de pointage	18
Feuille imprimable.....	19

APERÇU

Le Défi junior d'habiletés de Golf Canada est une plateforme visant à aider les terrains de golf à initier les jeunes au golf de compétition dans le cadre d'une activité amusante, inclusive et encourageante. Lancé en 2009 en tant que programme de développement du golf junior, il était conçu de façon à permettre aux jeunes golfeurs et golfeuses de mettre à l'épreuve leurs capacités aux trois habiletés fondamentales du golf : les coups de départ, les coups d'approche et les coups roulés. Le programme servait aussi de porte d'entrée au volet compétition du modèle de développement de l'athlète à long terme de Golf Canada. Le Défi junior d'habiletés propose en outre une structure permettant aux entraîneurs de suivre les améliorations des jeunes et constitue une plateforme où ceux-ci peuvent mettre en valeur leurs progrès.

STRUCTURE DE L'ÉVÈNEMENT

Les ressources du Défi junior d'habiletés fournissent des outils aux établissements de golf pour qu'ils organisent leurs propres événements, pouvant aller des petits regroupements d'enfants aux compétitions de grande envergure. Ces événements peuvent constituer d'excellentes activités de clôture des camps ou programmes de golf junior, ou être organisés sous forme d'événements autonomes ouverts à tous les jeunes de la région. Il peut s'agir d'événements privés ou publics : les événements privés sont réservés à un groupe de jeunes choisis (participants d'un camp de golf junior, membres juniors d'un club, participants à des ateliers, etc.), tandis que les événements publics peuvent accueillir les inscriptions de tous les jeunes golfeurs et golfeuses qui souhaitent compétitionner.

DIVISIONS D'ÂGE RECOMMANDÉES

Les garçons et les filles compétitionnent dans des divisions séparées en quatre catégories d'âge : 7 à 9 ans, 10 et 11 ans, 12 et 13 ans, 14 et 15 ans.

POINTAGE

Le Défi junior d'habiletés adhère à une formule structurée où chaque participant(e) a droit à trois coups pour chaque habileté fondamentale de golf – coups de départ, d'approche et roulés. Les points attribués dépendent de la distance et de la précision des coups de départ, tandis que pour les coups d'approche et les coups roulés, les points sont accordés en fonction de la proximité de la balle au trou.

DÉVELOPPEMENT

Afin de faciliter le développement de chacun et chacune, les participant(e)s ont la possibilité de s'entraîner à leur convenance et de suivre leurs progrès en téléchargeant les résultats de leur exercice sur leur compte personnel en ligne.

STATION DES COUPS DE DÉPART

MISE EN PLACE

- 1) Choisir l'aire de départ :
 - Choisir une section du terrain d'exercice offrant :
 - une zone d'atterrissage d'au moins 30 verges de large;
 - une distance disponible d'au moins 280 verges.
- 2) Marquer la largeur de la zone d'atterrissage :
 - À partir de l'aire de départ choisie, mesurer et délimiter une zone de 30 verges de large :
 - tracer les frontières de cette zone avec de la peinture blanche, des cordes, de la craie ou des piquets pour en définir clairement la largeur;
 - s'assurer que tous les piquets sont droits et bien alignés.
- 3) Marquer les distances en verges :
 - À partir de l'aire de départ, mesurer et marquer les distances suivantes sous forme de grille :
 - 60 verges
 - 90 verges
 - 120 verges
 - 150 verges
 - 180 verges
 - 210 verges
 - 240 verges
 - Placer des piquets blancs ou des fanions où sont inscrites les distances à chaque ligne de distance marquée, de chaque côté de la grille.

Remarques :

- La grille des coups de départ peut comporter des pentes, des coudes, des zones d'herbe longue, des fosses de sable ou des obstacles inamovibles.
- Pour améliorer le rythme de jeu et faciliter le pointage, l'on suggère d'utiliser un télémètre, de peindre la valeur en points dans chaque segment de la grille ou d'y planter des fanions indiquant cette valeur.

POINTAGE

Chaque participant(e) frappe trois coups de départ. Les points sont attribués en fonction de la distance et de la précision de chaque coup.

- Les participants peuvent utiliser leurs propres balles de golf, mais elles ne seront pas récupérées immédiatement.
- Les participants devraient prendre environ 4 minutes ou moins pour exécuter leurs trois coups.
- La balle doit s'immobiliser entre les marges de 30 verges pour donner des points.
- La balle doit atteindre une distance minimum de 60 verges pour se qualifier au pointage.
- Une balle qui s'immobilise sur l'une des lignes de démarcation est considérée comme étant dans les limites du terrain.

- Une balle qui s'immobilise sur l'une des lignes de distance obtiendra les points de la distance la plus éloignée des deux.

Distance	Pointage
Essai manqué	5 points
60 verges	10 points
90 verges	15 points
120 verges	20 points
150 verges	25 points
180 verges	30 points
210 verges	35 points
240 verges	40 points

STATION DES COUPS D'APPROCHE

MISE EN PLACE

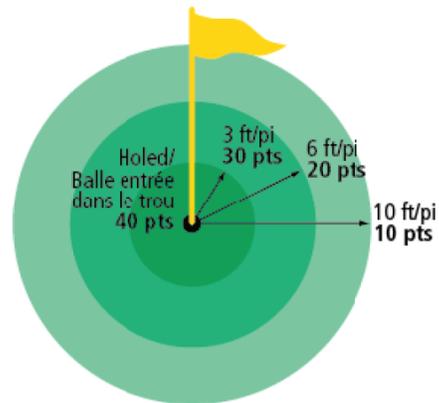
- 1) Choisir un trou à approcher :
 - Choisir un trou au milieu du vert d'exercice, à environ 10 pas de la lisière.
 - S'assurer que le trou choisi n'interfère pas avec la station des coups roulés.
- 2) Délimiter la zone de départ :
 - Installer un jalon de départ à 5 verges du vert.
 - La difficulté du coup doit correspondre à une pose de balle typique pendant le jeu sur un parcours de golf.
 - Une pose de balle sur un sol inégal dans l'herbe de longueur moyenne est recommandée.
- 3) Dessiner des cercles de cible autour du trou :
 - À l'aide d'un ruban à mesurer partant de la base du fanion :
 - tracer un cercle d'un rayon de 3 pieds autour du trou;
 - tracer un cercle d'un rayon de 6 pieds autour du trou;
 - tracer un cercle d'un rayon de 10 pieds autour du trou.
 - Les cercles peuvent être tracés à la peinture blanche, à la craie, à l'aide de poudre de talc ou avec des cordes, en faisant le tour du trou à la distance indiquée par le ruban à mesurer.

POINTAGE

Chaque participant(e) frappe trois coups d'approche. Les points sont attribués en fonction de la proximité de la balle au trou, après que la balle se soit immobilisée.

- Une balle qui s'arrête sur n'importe quelle ligne de pointage obtient la valeur de points la plus élevée des deux.
- Les participants devraient prendre environ 3 minutes ou moins pour exécuter leurs trois coups.
- Les participants ne peuvent pas se servir d'un fer droit pour les coups d'approche.
- Les participants peuvent utiliser leurs propres balles de golf.

Proximité	Pointage
Dans le trou	40 points
À moins de 3 pi du trou	30 points
À moins de 6 pi du trou	20 points
À moins de 10 pi du trou	10 points
Essai manqué	5 points



STATION DES COUPS ROULÉS

MISE EN PLACE

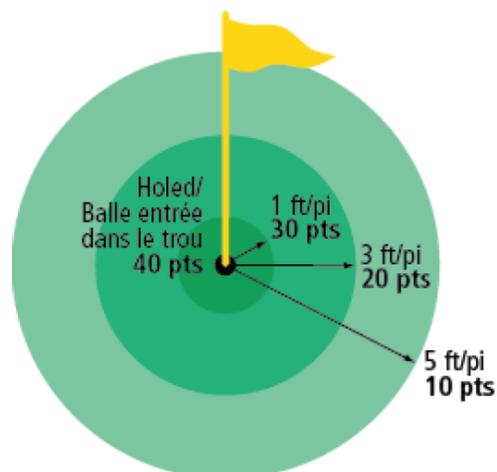
- 1) Choisir le trou où faire rouler la balle :
 - Choisir un trou, sur le vert d'exercice, qui ne gênera pas les coups d'approche.
- 2) Établir les distances des coups roulés :
 - Mesurer et marquer des distances de coups roulés à partir de :
 - 5 pieds
 - 10 pieds
 - 20 pieds
 - S'assurer que les coups viendront de différentes directions vers le trou.
 - À chaque distance, installer une série de jalons de départ ou de piquets à intervalles d'environ 6 pieds.
- 3) Dessiner des cercles de cible autour du trou :
 - Mesurer et tracer des cercles entourant le trou à :
 - 1 pied du trou;
 - 3 pieds du trou;
 - 5 pieds du trou.

POINTAGE

Chaque participant(e) frappe un coup roulé à partir de chaque distance (5 pi, 10 pi et 20 pi). Les points sont attribués en fonction de la proximité de la balle au trou, après que la balle se soit immobilisée.

- Une balle qui s'arrête sur n'importe quelle ligne de pointage obtient la valeur de points la plus élevée des deux.
- Les participants devraient prendre environ 3 minutes ou moins pour exécuter leurs trois coups.
- Les participants ne peuvent pas se servir d'un fer droit pour les coups d'approche.
- Les participants peuvent utiliser leurs propres balles de golf.

Proximité	Pointage
Dans le trou	40 points
À moins de 1 pi du trou	30 points
À moins de 3 pi du trou	20 points
À moins de 5 pi du trou	10 points
Essai manqué	5 points



PRÉPARATION DE L'ÉVÈNEMENT

PRÉPARATION AVANT L'ÉVÈNEMENT

- 1) Recruter du personnel et/ou des bénévoles à l'avance pour aider à la tenue de l'évènement.
- 2) Préparer une feuille d'inscription à remettre aux responsables des inscriptions :
 - Y indiquer le nom, le genre et l'âge de chaque participant(e).
 - Répartir les participants dans l'ordre alphabétique ou par division d'âge et de genre.
 - Envisager de préparer des autocollants d'identification à distribuer aux participants lors de l'inscription.
- 3) Élaborer un ordre de jeu pour les groupes :
 - Regrouper les participants par tranches horaires (p. ex., 25 jeunes à 9 h, 25 à 10 h, etc.) en fonction de l'âge ou du genre pour assurer la fluidité de l'évènement.
 - Ménager une fenêtre de 30 minutes avant le début des activités pour l'inscription et la période d'échauffement.
 - L'évènement peut se dérouler dans l'ordre de rotation qui convient le mieux au genre d'installation de golf et d'aménagement du terrain. Il n'est pas nécessaire de suivre l'ordre « départ, approche, roulé ».
 - Envisager de faire avancer les jeunes athlètes d'une station d'habileté à la suivante, plutôt que d'attendre que tout le groupe ait complété le défi de la station avant de passer à la suivante (s'il y a assez de personnel pour le faire).
 - S'il y a assez de personnel et d'espace pour permettre de le faire en toute sécurité, activer les trois stations simultanément.
- 4) Rassembler tout le matériel et l'équipement nécessaire à la tenue de l'évènement (consulter la liste fournie ci-dessous).
- 5) Préparer le matériel de pointage :
 - Distribuer des planchettes à pince avec les feuilles de rapport aux bénévoles préposés au pointage de chaque station d'habileté.
- 6) Informer les parents ou tuteurs des détails de l'évènement :
 - L'horaire de l'évènement doit être communiqué à l'avance, de même que toute autre information pertinente, telle que les détails du pointage, l'emplacement de chaque station d'habileté et l'ordre de jeu.

LISTE DE VÉRIFICATION DU MATÉRIEL ET DE L'ÉQUIPEMENT

- Stylos, crayons et marqueurs indélébiles
- Planchettes à pince (1 pour l'inscription, 2 pour la station des coups de départ, 1 pour la station des coups d'approche, 1 pour la station des coups roulés)
- Feuilles de rapport pour les préposés au pointage (1 pour chaque station d'habileté ou 1 pour chaque groupe d'âge)
- Cartes de pointage (pour chaque athlète)
- Grande feuille de pointage pour afficher les résultats de l'évènement
- 2 rubans à mesurer (1 pour la station des coups d'approche, 1 pour la station des coups roulés) ou, avec mesure prise à l'avance, peinture blanche, craie ou poudre de talc
- 1 tige de drapeau avec fanions (pour la station des coups d'approche)
- 5 ensembles de jalons de départ (1 ensemble pour la station des coups de départ, 1 pour la station des coups d'approche, 3 pour la station des coups roulés)
- 14 piquets blancs ou fanions marqués (pour la station des coups de départ)
- Tente (au besoin pour l'inscription des participants)
- 1-2 tables et 1-2 chaises (pour l'inscription et la remise de prix)
- Radios (talkie-walkie, si disponible, pour la station des coups de départ)

- Télémètre (si disponible, pour la station des coups de départ)
- Il est recommandé de mettre une gamme de bâtons de golf – droitiers et gauchers, pour hommes, femmes et jeunes – à la disposition des athlètes qui ne possèdent pas leurs propres bâtons : p. ex., deux bois de départ, deux cocheurs et deux fers droits.
- Il est aussi recommandé d'avoir une bonne réserve de tés et de balles de golf.
- Prix (si possible)

JOUR DE L'ÉVÈNEMENT

- 1) Préparer les stations de coups de départ, de coups d'approche et de coups roulés (prévoir au moins 1 heure de travail) :
 - Se faire aider dans cette tâche par des bénévoles.
 - La station des coups de départ est celle qui prendra le plus de temps à préparer.
- 2) Préparer une table d'inscription (sous une tente au besoin) où les participants se présenteront et où on leur communiquera clairement les attentes, ainsi qu'aux parents et tuteurs, pendant leur inscription.
- 3) Préparer la zone du tableau des meneurs et de la remise des prix.
- 4) Avant l'arrivée des jeunes athlètes, expliquer une dernière fois au personnel et aux bénévoles les détails du pointage et de la tenue de l'évènement.

DÉROULEMENT DE L'ÉVÈNEMENT (RÔLES ET RESPONSABILITÉS)

REMARQUES GÉNÉRALES

Each participant will compete at all three skill stations.

- Chaque participant(e) compétitionnera à chacune des trois stations d'habileté.
- Les participants cumuleront des points en exécutant trois essais pour chaque habileté de golf.
- Le ou la participant(e) de chaque division d'âge et de genre qui cumulera le plus grand nombre de points pour l'ensemble sera le ou la gagnant(e) de sa division.

INSCRIPTION

- 1) Vérifier et cocher le nom de chaque participant(e) sur la liste d'inscription et lui fournir une étiquette à son nom, le cas échéant.
- 2) Récolter les frais d'inscription (s'il y en a).
- 3) Donner les instructions de départ (c.-à-d., informer chaque participant(e) de la zone de départ ou de la station d'habileté qui lui est assignée).
- 4) Fournir à chaque participant(e) une carte de pointage officielle et un crayon pour qu'il ou elle inscrive ses propres scores.

STATION DES COUPS DE DÉPART

- Responsabilités du préposé aux départs et au pointage :
 - Avertir chaque participant(e) quand c'est son tour de frapper son coup de départ.
 - Prévenir les observateurs en position dans la zone d'atterrissage des balles avant que chaque participant(e) n'exécute son coup.

- Utiliser des radios, si possible.
 - Inscrire les résultats sur la feuille de rapport immédiatement après chaque essai.
 - Informer les participants de leurs points après chaque coup.
- Responsabilités de l'observateur préposé au pointage :
 - Déterminer si chaque balle atterrit à l'intérieur de la zone désignée et si elle dépasse la distance marquée.
 - Récupérer les trois balles après que le ou la participant(e) a terminé son tour.
 - Inscrire les résultats après chaque coup ou une fois que le ou la participant(e) a frappé ses trois coups.
 - Autrement, l'observateur peut relayer les résultats au préposé au pointage installé dans la zone de départ à l'aide d'une radio.

STATION DES COUPS D'APPROCHE

- Responsabilités du préposé aux départs et au pointage :
 - Avertir chaque participant(e) quand c'est son tour de frapper son coup d'approche.
 - Inscrire les résultats sur la feuille de rapport immédiatement après chaque essai.
 - Informer les participants de leurs points après chaque coup.
- Responsabilités de l'observateur
 - Après chaque coup d'approche, mesurer la distance entre la balle et le trou, puis communiquer au préposé au pointage la valeur correspondante en points.
 - Récupérer la balle après chaque coup et remettre les trois balles à l'athlète après ses trois essais.

STATION DES COUPS ROULÉS

- Responsabilités du préposé aux départs et au pointage :
 - Avertir chaque participant(e) quand c'est son tour de frapper son coup roulé.
 - Les participants vont généralement exécuter leurs coups roulés dans l'ordre suivant : à partir de 5 pieds, puis de 10 pieds et ensuite de 20 pieds.
 - Inscrire les résultats sur la feuille de rapport immédiatement après chaque essai.
 - Informer les participants de leurs points après chaque coup.
- Responsabilités de l'observateur
 - Après chaque coup roulé, mesurer la distance entre la balle et le trou, puis communiquer au préposé au pointage la valeur correspondante en points.
 - Récupérer la balle après chaque coup et remettre les trois balles à l'athlète après ses trois essais.

PRIX

- Il faut toujours s'assurer de vérifier les scores finaux AVANT d'annoncer les prix.
 - Un bénévole ou un membre du personnel peut être affecté au ramassage des feuilles de rapport pendant l'évènement, afin de confirmer les calculs, d'évaluer les bris d'égalité et d'identifier les gagnants de chaque habileté de golf.
- Les organisateurs de l'évènement peuvent décerner des prix aux grands gagnants de chaque division d'âge/genre.
 - En cas d'égalité, la méthode suivante permettra de départager le ou la gagnant(e) :
 - Étape 1 : comparer les totaux cumulatifs des 3 essais aux coups roulés.
 - Étape 2 : si les totaux cumulatifs sont les mêmes, comparer les points du 3^e essai aux coups roulés et, s'ils sont encore égaux, comparer ceux du 2^e essai puis, au besoin, ceux du premier essai.
 - Étape 3 : si l'égalité n'est pas brisée avec les coups roulés, comparer les totaux cumulatifs des 3 essais aux coups d'approche.
 - Étape 4 : au besoin, répéter l'étape 2 avec les points des coups d'approche.
 - Étape 5 : si l'égalité n'est pas brisée avec les coups roulés et les coups d'approche, comparer les totaux cumulatifs des 3 essais aux coups de départ.
 - Étape 6 : au besoin, répéter l'étape 2 avec les points des coups de départ.
 - Enfin, si l'égalité persiste encore, des co-champions de cette division seront déclarés.
- Les organisateurs de l'évènement peuvent décerner des prix au meilleur score dans chaque habileté de golf pour chaque division d'âge/genre.
 - En cas d'égalité, comparer le 3^e essai dans l'habileté où les meilleurs scores sont à égalité. Si l'égalité persiste, comparer le 2^e essai et, au besoin, le premier essai.
 - Enfin, si l'égalité persiste encore, des co-champions de cette habileté seront déclarés.

AUTRES CONSIDÉRATIONS

BÉNÉVOLES

Le recrutement de bénévoles pour aider à la tenue de l'évènement est un atout. Envisager de recruter des membres du comité junior du club, s'il y en a, ainsi que des parents ou tuteurs de participants, ou d'autres membres du club.

Important : Afin d'assurer l'équité et de prévenir toute perception de biais, éviter de confier aux parents ou tuteurs de participants des tâches où des conflits d'intérêts pourraient survenir (p. ex., en comptant le pointage de leur propre enfant).

Taches de bénévoles suggérées

- **Inscription** : 1 ou 2 bénévoles
- **Supervision de l'aire d'échauffement** : 1 ou 2 bénévoles
- **Station des coups de départ** :
 - 1 préposé aux départs
 - 1 ou 2 bénévoles dans la grille des coups de départ pour noter les scores
- **Station des coups d'approche** : 2 bénévoles
- **Station des coups roulés** : 2 bénévoles
- **Patrouille et tableau des meneurs** : 1 ou 2 bénévoles pour ramasser les scores pendant l'évènement et mettre à jour le tableau des meneurs
- **Remise des prix** : 1 bénévole

Conseils d'efficacité

Selon la formule et l'horaire de l'évènement, des bénévoles peuvent accomplir plusieurs tâches pendant la journée. Par exemple :

- Les bénévoles préposés à l'inscription peuvent ensuite aider à la collecte des scores, à la mise à jour du tableau des meneurs et à la remise des prix.
- Les superviseurs de l'échauffement peuvent aussi aider à tenir les scores des stations d'habileté ou servir de préposés aux départs.

Lorsque l'on dispose d'un nombre limité de membres du personnel et de bénévoles, il importe d'ajuster la taille des groupes en conséquence pour assurer la sécurité des participants et leur offrir à tous une expérience agréable.

Reconnaissance des bénévoles

Il importe de reconnaître le travail des bénévoles et de les remercier après l'évènement, car leur soutien est essentiel à sa réussite. Les gestes de reconnaissance peuvent les encourager à poursuivre leur engagement. Voici quelques exemples de reconnaissance des bénévoles :

- Les remercier en les nommant dans l'infolettre ou sur le babillard du club.
- Des remerciements publics pendant la cérémonie de remise des prix.
- Repas, collations ou rafraîchissements gratuits le jour de l'évènement.
- Droits de jeu ou frais de terrain d'exercice réduits.
- Petits cadeaux ou marques d'appréciation (bouteille d'eau, chapeau ou porte-clés avec logo ou marque, etc.)

SÉCURITÉ

Un environnement sécuritaire est la priorité pour tous les participants, spectateurs et organisateurs de l'évènement. Il importe de rester vigilant tout au long de l'évènement.

- Le personnel et les bénévoles devraient tous contrôler les éventuels problèmes de sécurité en tout temps.
- S'assurer qu'il y a suffisamment de personnel et de bénévoles pour surveiller correctement toutes les zones.
 - Il ne faut pas oublier que des frères, sœurs et amis des participants peuvent être présents pour les encourager, sans être directement impliqués dans l'évènement.
- Veiller à ce que la taille des groupes reste raisonnable afin de garder le contrôle et de garantir une expérience sûre et positive pour tous.
- Utiliser des cordes ou des câbles, ou d'autres barrières visibles, pour rehausser la sécurité, en particulier autour des zones à haut risque comme le terrain d'exercice et le tertre des coups de départ.
- Affecter au moins un bénévole ou un membre du personnel à chaque station d'habileté de golf pour gérer l'organisation du jeu et la sécurité.
- Envisager des protocoles en cas d'intempéries si de la pluie et/ou des vents violents sont prévus ou s'approchent.

RÈGLES DU GOLF

Les Règles du Golf sont en vigueur à toutes les stations d'habileté et s'appliquent à tous les participants.

Principales règles à noter pour cet évènement :

- Groupes aux aires de départ (Règle 6)
 - « L'aire de départ est un espace rectangulaire d'une profondeur de deux longueurs de bâton dont : la limite avant est définie par la ligne tirée entre les extrémités avant de deux jalons placés par le comité, et les limites de côté sont définies par les lignes tirées depuis les bords extérieurs des jalons. »
- Hors limites (Règle 18)
 - « Une balle au repos est hors limites seulement quand toute la balle est à l'extérieur de la limite du terrain. »
- Les verts (Règle 13)
 - 13.1a Quand la balle est sur le vert
 - 13.1b Marquer, lever et nettoyer la balle sur le vert
 - 13.1c Améliorations autorisées sur le vert
 - 13.1d Lorsqu'une balle ou un marque-balle est déplacé ou se déplace sur le vert
 - 13.1e Défense d'éprouver l'état des verts de façon délibérée
 - 13.1 f Dégagement obligatoire d'un mauvais vert

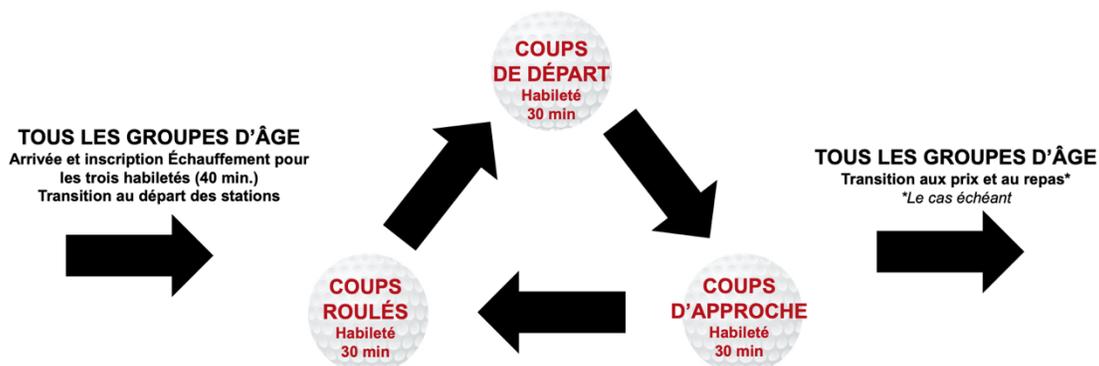
HORAIRE ET MINUTAGE

Le temps nécessaire pour présenter un Défi junior d'habiletés dépend du nombre de participants, de l'espace disponible et du nombre de membres du personnel et de bénévoles qui aident à son exécution. D'habitude, ces évènements prennent en moyenne 1 à 2 heures à mener à terme.

Voici trois exemples d'horaire pour aider à la planification d'un évènement :

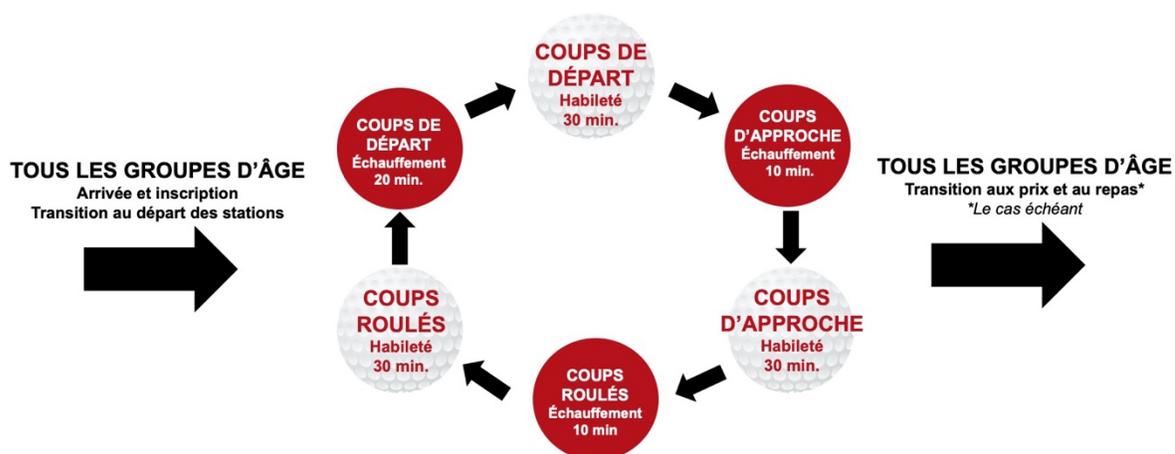
OPTION A : Approche simultanée avec échauffement combiné

- Tous les groupes d'âge se présentent et effectuent leur échauffement en même temps, puis exécutent leurs essais aux stations d'habileté simultanément.
- Idéal pour les terrains de golf disposant d'une aire d'échauffement et de zones séparées pour accueillir les stations d'habileté.



OPTION B : Approche simultanée avec échauffements entre les stations

- Tous les groupes d'âge se présentent en même temps et exécutent leurs essais aux stations d'habileté simultanément.
- Idéal pour les terrains de golf disposant d'aires d'échauffement séparées.
- Option exigeant le moins de temps.



OPTION C : Approche échelonnée

- Idéal pour les terrains de golf ne disposant pas d'aires d'échauffement séparées.
- Option exigeant le plus de temps.

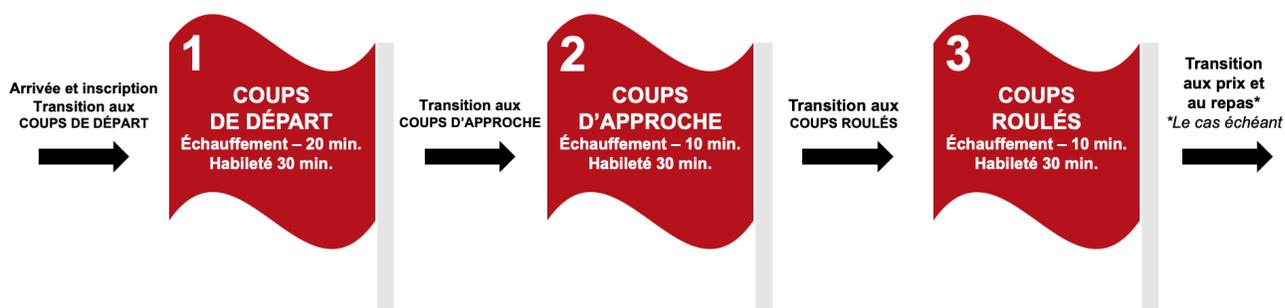
Un seul petit groupe

- Idéal pour les petits groupes de participants avec un nombre limité de bénévoles et de personnel.

- Tous les participants arrivent en même temps.
- Les participants et le personnel d'encadrement progressent en groupe d'une station d'habileté à la suivante.

Un grand groupe

- Idéal pour les grands groupes de participants avec un nombre suffisant de bénévoles et de personnel.
 - Les participants sont répartis par groupes d'âge et leur arrivée est échelonnée.
 - Chaque groupe progresse ensemble d'une station d'habileté à la suivante.
 - Le personnel et les bénévoles restent postés à chaque station d'habileté tout au long de l'évènement.



Exemples d'horaire

Station	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3
Arrivée et inscription	8 h 30	9 h	9 h 30
Échauffement pour les coups de départ	8 h 45	9 h 15	9 h 45
Échauffement pour les coups d'approche	9 h	9 h 30	10 h
Transition à l'aire de compétition	9 h 15	9 h 45	10 h 15
Habilité aux coups de départ	9 h 30	10 h	10 h 30
Habilité aux coups d'approche	10 h	10 h 30	11 h
Habilité aux coups roulés	10 h 30	11 h	11 h 30

ÉCHAUFFEMENT	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3
10 h 30 à 10 h 45	Échauffement roulés/approche		Échauffement départs
10 h 45 à 11 h	Échauffement départs		Échauffement roulés/approche
11 h	Transition à l'attente des coups de départ	Transition à l'habileté des coups de départ	Transition à l'habileté des coups d'approche
COMPÉTITION	Groupe 1	Groupe 2	Groupe 3
11 h	En attente	Départ	Approche
11 h 30	Départ	Approche	Roulés
12 h	Approche	Roulés	En attente
12 h 30	Roulés	En attente	Départ

ANNEXES

Cartes de pointage

Name/Nom : _____ Birthdate (YYYY/MM/DD) : _____
Date de naissance (AAAA/MM/JJ)

Golf Facility/Installation de golf : _____ M/F : _____

Driving Score/
Coups de départ : 1 _____ 2 _____ 3 _____ TOTAL : _____

Chipping Score/
Coups d'approche : 1 _____ 2 _____ 3 _____

Putting Score/
Coups roulés : 1 _____ 2 _____ 3 _____

FINAL SCORE/SCORE FINAL _____



	DRIVING / COUPS DE DÉPART	CHIPPING / COUPS D'APPROCHE	PUTTING / COUPS ROULÉS																																										
<p>Junior Skills Challenge helps introduce juniors to competitive golf in a fun, inclusive, and encouraging environment. Originally launched in 2009 as a junior golf development program, it was designed to help young golfers test their abilities in the three fundamental golf skills: driving, chipping, and putting, while also serving as an entry point to competition within Golf Canada's Long-Term Player Development Model.</p>  <p>Le Défi junior d'habiletés aide à initier les jeunes au golf compétitif dans un environnement amusant, inclusif et encourageant. Lancé en 2009 en tant que programme de développement du golf junior, il était conçu de façon à permettre aux jeunes golfeurs et golfeuses de mettre à l'épreuve leurs capacités aux trois habiletés fondamentales du golf : les coups de départ, les coups d'approche et les coups roulés. Le programme servait aussi de porte d'entrée au volet compétition du modèle de développement de l'athlète à long terme de Golf Canada.</p>	<p>3 DRIVES EACH / 3 COUPS CHACUN/CHACUNE:</p> <p>Note: The drive must reach required distance and land within the 30-yard width in order to qualify for points. Note: Pour amasser des points, la balle doit couvrir la distance requise et doit atterrir dans les limites de 30 verges.</p> <p>Required distance Distance requise:</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Distance</th> <th>Points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Missed attempt essai manqué</td> <td>5 pts</td> </tr> <tr> <td>60 yds/ver</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>90 yds/ver</td> <td>15 pts</td> </tr> <tr> <td>120 yds/ver</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>150 yds/ver</td> <td>25 pts</td> </tr> <tr> <td>180 yds/ver</td> <td>30 pts</td> </tr> <tr> <td>210 yds/ver</td> <td>35 pts</td> </tr> <tr> <td>240 yds/ver</td> <td>40 pts</td> </tr> </tbody> </table>	Distance	Points	Missed attempt essai manqué	5 pts	60 yds/ver	10 pts	90 yds/ver	15 pts	120 yds/ver	20 pts	150 yds/ver	25 pts	180 yds/ver	30 pts	210 yds/ver	35 pts	240 yds/ver	40 pts	<p>3 SHOTS EACH / 3 COUPS CHACUN/CHACUNE</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Accuracy & Scoring / Précision et pointage</th> <th>Points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Holed/Balle entrée dans le trou</td> <td>40 pts</td> </tr> <tr> <td>Within 3ft of the pin Moins de 3 pi du trou</td> <td>30 pts</td> </tr> <tr> <td>Within 6ft of the pin Moins de 6 pi du trou</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>Within 10ft of the pin Moins de 10 pi du trou</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>Missed attempts Essai manqué</td> <td>5 pts</td> </tr> </tbody> </table> 	Accuracy & Scoring / Précision et pointage	Points	Holed/Balle entrée dans le trou	40 pts	Within 3ft of the pin Moins de 3 pi du trou	30 pts	Within 6ft of the pin Moins de 6 pi du trou	20 pts	Within 10ft of the pin Moins de 10 pi du trou	10 pts	Missed attempts Essai manqué	5 pts	<p>3 SHOTS TOTAL / 3 COUPS AU TOTAL 1 SHOT PER DISTANCE / 1 COUP PAR DISTANCE DISTANCE: 5 FT/PI • 10 FT/PI • 20 FT/PI</p> <table border="1"> <thead> <tr> <th>Accuracy & Scoring / Précision et pointage</th> <th>Points</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>Holed/Balle entrée dans le trou</td> <td>40 pts</td> </tr> <tr> <td>Within 1ft circle of hole Moins de 1 pi du trou</td> <td>30 pts</td> </tr> <tr> <td>Within 3ft circle of hole Moins de 3 pi du trou</td> <td>20 pts</td> </tr> <tr> <td>Within 5ft circle of hole Moins de 5 pi du trou</td> <td>10 pts</td> </tr> <tr> <td>Missed attempts Essai manqué</td> <td>5 pts</td> </tr> </tbody> </table> 	Accuracy & Scoring / Précision et pointage	Points	Holed/Balle entrée dans le trou	40 pts	Within 1ft circle of hole Moins de 1 pi du trou	30 pts	Within 3ft circle of hole Moins de 3 pi du trou	20 pts	Within 5ft circle of hole Moins de 5 pi du trou	10 pts	Missed attempts Essai manqué	5 pts
Distance	Points																																												
Missed attempt essai manqué	5 pts																																												
60 yds/ver	10 pts																																												
90 yds/ver	15 pts																																												
120 yds/ver	20 pts																																												
150 yds/ver	25 pts																																												
180 yds/ver	30 pts																																												
210 yds/ver	35 pts																																												
240 yds/ver	40 pts																																												
Accuracy & Scoring / Précision et pointage	Points																																												
Holed/Balle entrée dans le trou	40 pts																																												
Within 3ft of the pin Moins de 3 pi du trou	30 pts																																												
Within 6ft of the pin Moins de 6 pi du trou	20 pts																																												
Within 10ft of the pin Moins de 10 pi du trou	10 pts																																												
Missed attempts Essai manqué	5 pts																																												
Accuracy & Scoring / Précision et pointage	Points																																												
Holed/Balle entrée dans le trou	40 pts																																												
Within 1ft circle of hole Moins de 1 pi du trou	30 pts																																												
Within 3ft circle of hole Moins de 3 pi du trou	20 pts																																												
Within 5ft circle of hole Moins de 5 pi du trou	10 pts																																												
Missed attempts Essai manqué	5 pts																																												

Feuillet imprimable

8.5" x 11"



Le Défi junior d'habiletés est un programme de Golf Canada conçu pour initier les jeunes au golf de compétition dans un environnement amusant, inclusif et encourageant. Il est axé sur le développement des habiletés clés du coup roulé ou d'approche et du coup de départ.

**Nous organisons un événement
aujourd'hui, inscris-toi!**

Date : _____

Heure : _____

Lieu : _____

Contact : _____

Inscription _____

Qui peut s'inscrire? _____

Renseignements supplémentaires _____
