

Les tests de Ligue 2010 des 13 – 16 ans

Putting

Putts courts.

Putts en étoile à une longueur de putter, 20 situations différentes autour de 4 trous, enchaîner un maximum de putts en changeant de départ à chaque fois. Le test s'arrête au premier putt raté. On note la série.

Un seul essai.

Si le joueur rate le premier putt, on note 0.

Putts à 3m.

20 putts de 3 m autour de 4 trous.

Dans le trou = 3 points, devant: 0, derrière à moins d'un grip = 2 points.

Putts longs.

10 putts entre 6m et 15m.

Si le putt est court à moins d'une longueur de putter = 1 point, long à moins d'une longueur de putter = 3 points, rentré = 5 points.

Test de putting générique.

Rentrer, ou dépasser et faire 2, à 10m du trou.

Choisir à chaque fois une situation différente.

Durée 20 mn.

Points max = nombre de séries réussies.



Les tests de Ligue 2010 des 13 – 16 ans

Chipping

Chipping n°1:

Réaliser 15 situations de chip and run (5), lobe shot (5), approche roulée (5) avec le même principe de calcul de points que pour les putts longs.

Chipping n°2: *(Créativité)*

Idem le test de chipping n°1 mais avec un autre club et 30 situations, chip and run (10), lob shot (10), approche roulée (10).

Chipping n°3: *(Créativité)*

Idem, mais au putter.

Wedging

Wedging n°1:

Sur la zone de wedging du CREPS, une seule balle par situation, jouer 10 situations de 10m à 100m, chaque balle réussie vaut 2 points.

Wedging n°2: *(Créativité)*

Idem, mais les clubs sont tirés au sort ou imposés.



Les tests de Ligue 2010 des 13 – 16 ans

Grand jeu

Test de grand jeu n°1:

Driving: Jouer 10 drives dans un couloir de 30m de large à XXXm minimum (roule). Si le drive tombe dans la zone = 1 point, s'il tombe et reste dans la zone = 2 points.

Test de grand jeu n°2: (*Créativité*)

Fer 6, dans une situation normée par:

Un axe de visée déterminé par un club au sol,
Un départ de balle déterminé par deux jalons verticaux,
Une cible à atteindre.

Alterner:

Une balle basse: Droite, en fade, en draw,

Une balle haute: Droite, en fade, en draw,

Une balle normale: Droite, en fade, en draw.

3 points si hauteur + trajectoire, 1 point si seulement hauteur ou trajectoire.

Coef de 2 pour la deuxième balle et les suivantes réussies consécutivement.

Bunker

Sorties de bunker:

5 sorties courtes différentes (environ 6m) et 5 moyennes (environ 15m), même système de comptabilisation que pour les putts longs.

