

ETAPE DU CHAMPIONNAT DE FRANCE

Open Lyon Street Golf

Sam.
4 mai
2024



PARCOURS OUVERT A TOUS - CAMPUS DE LA DOUA - INFOS ET RESERVATIONS : WWW.LYONSTREETGOLF.FR



PiLO



equinox
promoteur immobilier responsable



parcimo
L'expert foncier lyonnais



Open Lyon Street Golf 2024

Samedi 04 Mai 2024 - Campus de la Doua



Lyon Street Golf vous remercie de participer à cette étape exceptionnelle du championnat de France de Street Golf 2024. L'occasion pour nous d'organiser une belle fête du golf en plein cœur de Lyon. Street golfeurs, golfeurs, étudiants ou tout simplement curieux, bonne partie, amusez-vous bien !

► Quelques infos utiles sur l'évènement

- Téléphones des coordinateurs :
 - Christophe : 06.87.98.37.62
 - Florent : 06.27.69.80.15
- Programme de la journée



- Vente sur place de bières fraîches Hubster UpTown avec paiement en espèce OU en ligne / CB : 4€
- Soirée / Remise des prix à partir de 19h00 au Pilo : 10 Montée des Carmélites 69001 Lyon



Merci aux partenaires qui nous suivent dans l'aventure



PILO

equinox
promoteur immobilier responsable



CROSSGOLF
URBAN GOLF WORLD

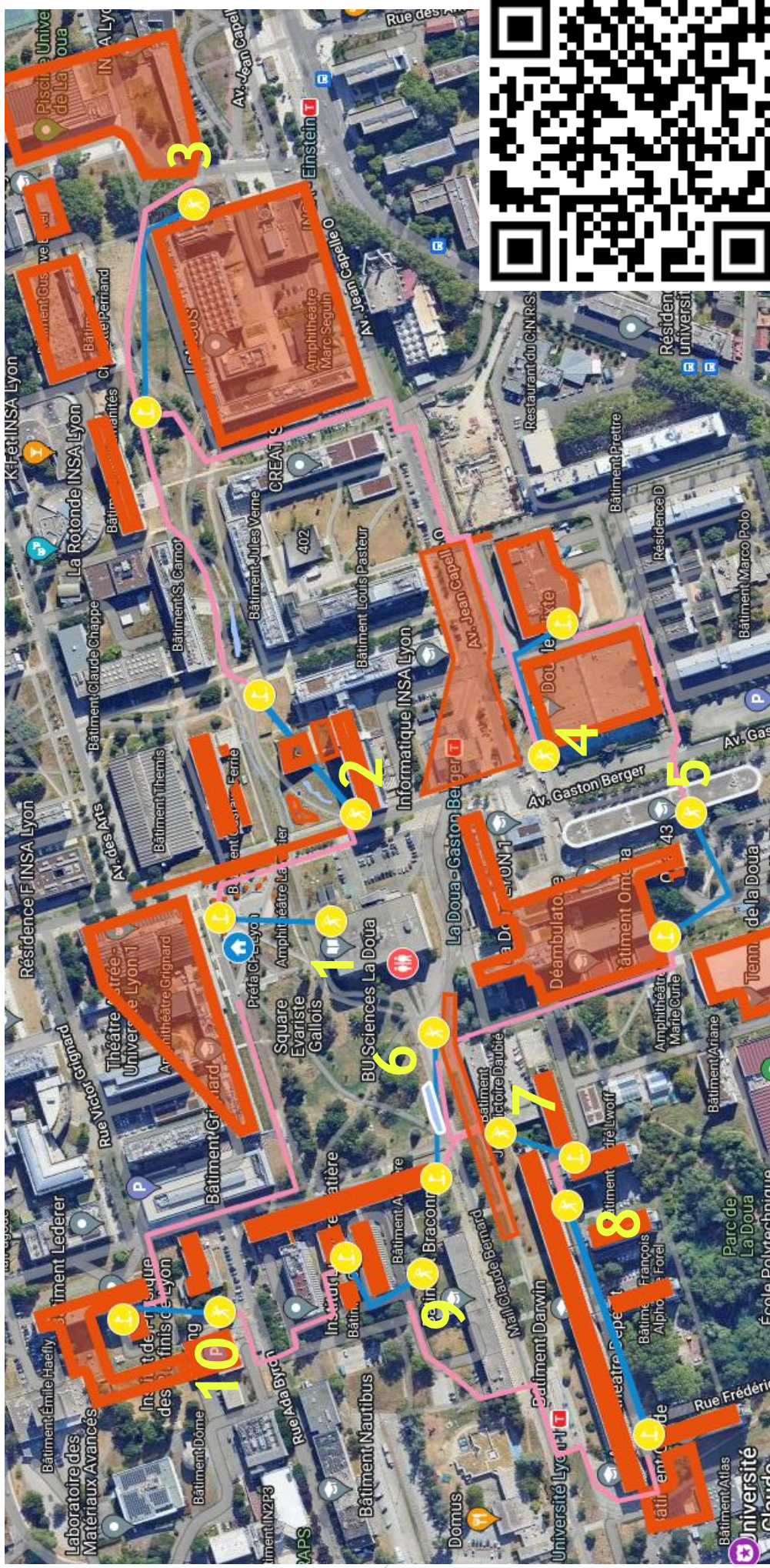


GOLF PLUS



- Fédération Sportive de Street Golf : THE Fédération qui nous aider à développer le Street Golf en France
- Université Claude Bernard Lyon 1 : Université française spécialisée dans les domaines des sciences et technologies, de la santé et des sciences du sport
- Equinox Immobilier : Un promoteur immobilier responsable
- PILO Lyon : Où nous ferons la soirée / remise des prix dans un lieu chargé d'histoire et qui propose également un hébergement pour nos joueurs à tarif préférentiel
- Hubster : Notre bière lyonnaise préférée
- PopScores : Le logiciel by Lyon Street Golf (Pierre BONNAFOUS) pour faciliter et centraliser les résultats du championnat de France
- Crossgolf.de : Fournisseur officiel et exclusif des balles de Street Golf Almostgolf
- Golf Plus Lyon : Plus de 30 ans d'expérience pour vous équiper au mieux en matériel, accessoires, textile, chaussures, clubs sur mesure et atelier de golf
- Parcimo : Expert de la valorisation foncière, Parcimo sécurise toutes les étapes de vente d'un bien & l'obtention du meilleur prix à un promoteur.

Le parcours



Rappel Règlement du championnat de France de Street Golf 2024



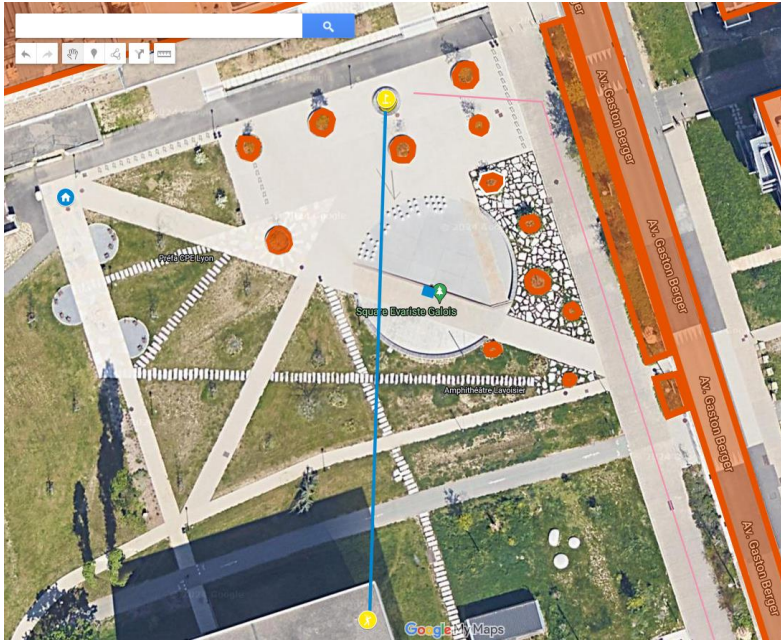
- ▶ **En détail** : <https://streetgolf.fr/reglement/>
- ▶ **Un référent arbitre par fly sera identifié avant le départ de l'étape afin de rappeler ce règlement ainsi que les spécificités locales (avec briefing de 15 min avec l'ensemble des arbitres)**
- ▶ **Forcus Formule de Jeu**
 - ▶ **Le chapman** : Les 2 joueurs de l'équipe jouent chacun une balle du départ, puis les échangent pour le 2ème coup, et choisissent ensuite celle qui leur convient le mieux pour terminer le trou en jouant alternativement
 - ▶ **Le scramble libre** :
 - ▶ Au départ, chaque partenaire joue sa balle.
 - ▶ Ils choisissent la meilleure balle et, depuis l'emplacement de celle-ci, chaque joueur joue un second coup, et ainsi de suite jusqu'à ce que le trou soit terminé.
 - ▶ En cas de hors limites des 2 partenaires, chacun rejoue une balle, en appliquant la règle correspondante
 - ▶ **Le greensome simple**: Les 2 joueurs jouent chacun une balle du départ, choisissent celle qui leur convient le mieux et terminent le trou en jouant alternativement
 - ▶ Les coups de pénalité ne modifient pas l'ordre de jeu
 - ▶ En cas de hors limite des 2 partenaires au départ, 1 seul rejoue, en appliquant la règle correspondante. L'ordre de jeu défini au départ reprend.
 - ▶ **Le 4 balles / 2 balles**: Chaque joueur joue séparément sa balle. Le score du camp pour un trou est le score le plus bas des deux partenaires sur ce trou.
- ▶ **Focus Nombre de coups maximum par trou**
 - ▶ Le nombre de coups max sur tous les trous est 8. Une croix « X » vaut 10
- ▶ **Focus Règle du doute** : s'il y a un doute ou un désaccord sur l'interprétation d'une règle, (Exemple: une équipe ou un joueur considère qu'une balle est en jeu et l'autre équipe ou joueur considère qu'elle est hors-jeu)
 1. Prendre une photo de la situation
 2. Jouer les 2 interprétations : jouer 2 balles jusqu'à toucher la cible avec chacune des interprétations
 3. Noter les 2 scores en entourant le score joué avec la 1ère
 4. En référer à l'organisateur de la compétition ou à un membre de la commission sportive AVANT la signature de la carte de score.

Rappel Règlement local pour cette étape



- ▶ Un arbitre référent & joueur par fly accompagne les joueurs sur chacun des trous. Celui-ci sera en charge de vous aider à comprendre le parcours & noter en même temps que les joueurs, les scores des équipes afin de comparer les scores en fin de trou et de parcours
- ▶ Si litige, utiliser la règle du doute OU contacter Christophe ou Florent. Tous les départs, cibles et les dropping zone sont marqués.
- ▶ Respecter les passants, les automobilistes et le milieu urbain.
- ▶ Drop sans pénalité à une longueur de grip à tout moment, à 360 degrés depuis la position de la balle. Obligation de marquer la balle avant toute manipulation de celle-ci.
- ▶ Si balle injouable alors drop à 2 clubs de la position de la balle toujours en arrière de l'objectif (pénalité +1). Si balle encore injouable alors rejouer depuis le coup précédent avec 1 point de pénalité.
- ▶ Si balle située proche véhicule : drop sur le côté sans se rapprocher du trou jusqu'à 2 clubs sans pénalité.
- ▶ Hors limite : toits, massifs végétaux, haies, arbres, routes, local vélo, parking pour certains trous où il est interdit de jouer. Drop en arrière (obstacle front) ou de côté (obstacle côté) sans limite de clubs / sans se rapprocher de la cible (pas de max de nombre de clubs à respecter) depuis l'endroit où votre balle est entrée dans la zone ou d'utiliser la Dropping-Zone si disponible (zone bleu). 1 point de pénalité.
- ▶ Balle perdue : 1 point de pénalité en jouant depuis la précédente mise en jeu.
- ▶ Tous les clubs sont autorisés à tout moment.
- ▶ Merci de jouer rapidement quand c'est votre tour.
- ▶ Signer la carte de score du fly avant de la remettre en fin de partie à l'organisateur après avoir vérifié que les cartes de votre fly sont cohérentes. Tout score non signé, illisible ou perdu ne sera pas comptabilisé.
- ▶ **Appliquer les mêmes règles à toutes les équipes.**

Trou 01 : Bibliothèque / Skat-Park



- ▶ Par 3
- ▶ Formule de jeu : 4 balles
- ▶ Départ : en Haut de la bibliothèque (attention aux skatteurs et hors limites)
- ▶ Cible : à l'intérieur du banc sans arbre. La balle doit rester à l'intérieur. Si la balle reste sur le banc, ce n'est pas la cible. Il faut jouer un nouveau coup pour finir
- ▶ Dropping Zone si au niveau du skatepark. Si la balle repose à 1 club du bord bas, Free drop dans la dropping zone en haut de la marche (au niveau de la plaque d'égout) = pas de coup de pénalité
- ▶ Zone Végétale = free drop à 1 club de la balle sans se rapprocher du trou
- ▶ Hors Limite (Zone Rouge comme les bacs à fleurs, la végétation dense, la route)) : Drop en arrière sans limite de clubs depuis l'endroit où votre balle est entrée dans la zone sans se rapprocher de la cible => 1 point de pénalité



Trou 02 : Le Mur de l'Insa



04-05-24



- ▶ Par 4
- ▶ Formule de jeu : Chapman
- ▶ Départ : sur la plaque d'égout
- ▶ Cible : Poteau à côté de la poubelle derrière le mur de l'Insa. Tous les éléments du poteau compte (de haute en bas)
- ▶ Dropping Zone si la balle est dans une zone hors limite après votre première mise en jeu (Zone Rouge comme le bâtiment 503, la route, les toits), alors vous pouvez utiliser cette Dropping Zone = 1 coup de pénalité, vous jouez donc votre 3ième coup
- ▶ Zone Végétale / Zone de Cailloux = Free drop 1 club en limite de la zone au niveau de la balle sans se rapprocher du trou



Trou 03 : L'Humanité / Rhinocéros de l'INSA



04-05-24



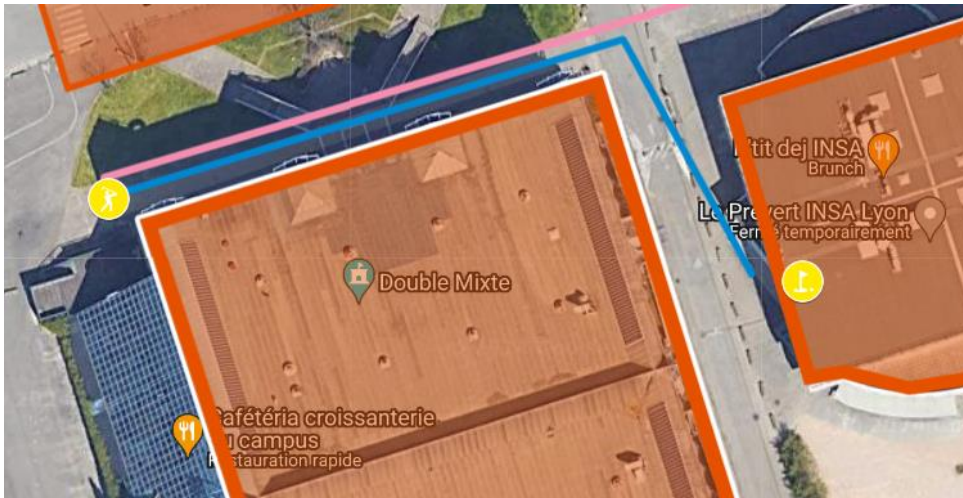
- ▶ Par 5
- ▶ Formule de jeu : Greensome
- ▶ Départ : sur la plateforme inférieure au niveau des marches
- ▶ Cible : Le rhinocéros de l'INSA
- ▶ Dropping Zone : Si la balle est dans une zone hors limite OU si vous n'arrivez pas à monter après votre première mise en jeu, alors vous pouvez utiliser cette Dropping Zone = 1 coup de pénalité, vous jouez donc votre 3ième coup
- ▶ Hors Limite hors première mise en jeu (toit) : Drop en arrière depuis l'endroit où votre balle est entrée dans la zone sans se rapprocher de la cible => 1 point de pénalité



Trou 04 : Double Mixte



04-05-24



- ▶ Par 4
- ▶ Formule de jeu : Scramble
- ▶ Départ : au niveau de l'entrée du double mixte
- ▶ Cible : Poubelle du Crous
- ▶ Dropping Zone : Si la balle est dans une zone hors limite après votre première mise en jeu (toit, tram), alors vous pouvez utiliser cette Dropping Zone = 1 coup de pénalité



Trou 05 : Quai 43



- ▶ Par 4
- ▶ Formule de jeu : Chapman
- ▶ Départ : sous le préau du quai 43
- ▶ Cible : Panneau d'affichage avant (partie supérieure uniquement. Les pieds & le panneau arrière ne compte pas)
- ▶ Pas de dropping Zone
- ▶ Hors Limite (toit) : Drop en arrière / côté depuis l'endroit où votre balle est entrée dans la zone sans se rapprocher de la cible => 1 point de pénalité



Trou 06 : Tramway



04-05-24



- ▶ Par 3
- ▶ Formule de jeu : 4 balles
- ▶ Départ : En bord de ligne de tramway
- ▶ Cible : Colonne sèche (intérieur, tuyaux rouges, bord intérieur. Les bords extérieurs ne comptent pas)
- ▶ Pas de dropping zone. après première mise en jeu, si hors limite, repartir du départ avec 1 coup de pénalité si hors limite ou perdue. Vous jouerez donc votre 3ième coup
- ▶ Hors Limite à partir du 2ième coup : Drop sur le côté depuis l'endroit où votre balle est entrée dans la zone sans se rapprocher de la cible => 1 point de pénalité
- ▶ Merci de ne pas jouer lorsqu'un tramway passe.



Trou 07 : L'Herbier



- ▶ Par 3
- ▶ Formule de jeu : Greensome
- ▶ Départ : Plateforme en haut
- ▶ Cible : Panneau gris "Colonne sèche A" en hauteur (positionner quelqu'un en bas pour vérifier si la balle touche ou est hors limite)
- ▶ Dropping Zone (1 coup de pénalité) : sous la rampe si la balle est hors limite (toit, haie) ou perdue



Trou 08 : Darwin



- ▶ Par 5
- ▶ Formule de jeu : Scramble
- ▶ Départ : Entre la première et deuxième arche
- ▶ Cible : Poteau "Interdit de stationnement au bout de la rue
- ▶ Bonus : -1 sur le panneau rond stationnement interdit
- ▶ Pas de dropping zone
- ▶ Hors limite (toit / coursive bâtiment droite) : Drop côté depuis l'endroit où votre balle est entrée dans la zone sans se rapprocher de la cible => 1 point de pénalité
- ▶ Free drop (2 clubs sur le côté) si balle sous une voiture ou borne recyclage papier (paprec)



Trou 09 : Cryo



- ▶ Par 4
- ▶ Formule de jeu : Greensome
- ▶ Départ : Dans l'herbe tondu / derrière le bonzaï
- ▶ Cible : Petit lampadaire (angle 90° à 42m)
- ▶ Hors Limite (toit / arbre) : après première mise en jeu, repartir du départ avec 1 coup de pénalité. Vous jouerez donc votre 3ième coup
- ▶ Pas de dropping zone



Trou 10 : Dirac



04-05-26



- ▶ Par 4
- ▶ Formule de jeu : Scramble
- ▶ Départ : au niveau de la plaque d'égout en hauteur
- ▶ Cible : Grille ronde en hauteur derrière le bâtiment
- ▶ Hors Limite (toits) : Repartir du départ. Vous jouerez votre 3ième coup
- ▶ Pas de dropping zone

