



ffgolf[®]

Fédération Française de Golf

LES DRAPEAUX



DOSSIER TECHNIQUE 2004

PGA

Professionnels de Golf Associés
2 av. du Golf
78280 Guyancourt
Tél. 01 34 52 08 46
Fax 01 34 52 05 48
contact@pgafrance.net
www.pgafrance.net

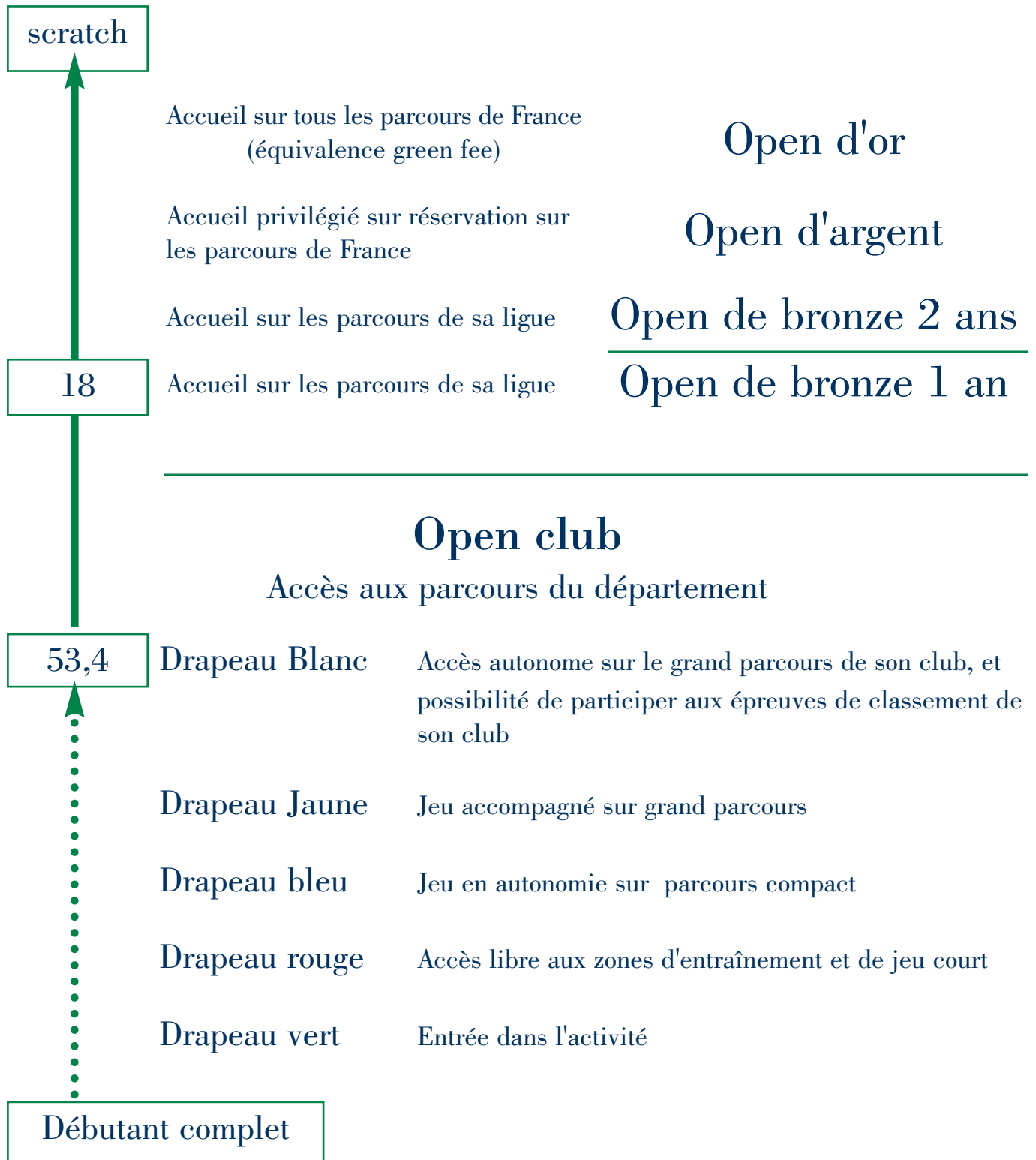
FFGolf

Fédération Française de Golf
68 r. Anatole France
92309 Levallois Perret Cedex
Tél. 01 41 49 77 00
Fax 01 41 49 77 01
ffgolf@ffgolf.org
www.ffgolf.org

Les DRAPEAUX / Les OPENS

Une méthode de classement du joueur débutant au premier index
une évaluation du joueur confirmé

Deux systèmes complémentaires pour aider les jeunes
à progresser et leur donner envie de continuer



OBJECTIFS des **DRAPEAUX** et des **OPEN**

DEVELOPPEMENT

Favoriser le développement de la pratique des jeunes de tous horizons "dans les golfs" et "hors des golfs".

INTEGRATION

Favoriser l'intégration "dans les golfs" des jeunes qui pratiquent "hors des golfs".

SPORT

Favoriser la pratique sportive compétitive au sein des clubs.

En proposant aux jeunes des outils d'évaluation adaptés à chaque niveau de pratique et aux enseignants un "référentiel" pour élaborer le contenu (technique, règles et étiquette, comportement, stratégie, physique...) de leurs séances d'entraînement.

Le Drapeau **vert**

Premier Passeport pour le golf

Objectif

Encourager les jeunes qui viennent de découvrir le jeu de golf à pratiquer régulièrement et les inciter à obtenir les drapeaux suivants

Règles de comportement abordées

- Respect du moment où l'autre joue
- Respect des installations et du matériel

Règles du jeu abordées

Les principes de jeu

- Jouer la balle là où elle repose sans rien modifier, aménager ni améliorer
- Faire progresser sa balle uniquement en la frappant à l'aide d'une canne

Conditions de passage

<i>Cadre institutionnel</i>	Club, école, collège, centre aéré, organisme de vacances, de stages, Contrat Educatif Local (C.E.L.) ...
<i>Conditions d'obtention</i>	à l'issue d'une séance ou d'une journée découverte, d'une opération fédérale promotionnelle (" golf tour " ; " tous au golf ", etc...)
<i>Habilitation</i>	Enseignant diplômé d'Etat, prof EPS, Professeur des écoles (PE), éducateur territorial (ETAPS) ; animateur bénévole de club, etc...
<i>Equipements</i>	Dans n'importe quelle structure et sur tout type de terrain (golf compact, P&P, installation de swin, parc public, terrain de foot en herbe...) ; et avec tout type de matériel aménagé comme celui du kit P'tit golf (balles de taille et compression diverses)

Attestation :

Le joueur reçoit :

- une plaquette de présentation des drapeaux
- le Passeport officiel des drapeaux sur lequel il pourra valider par la suite les drapeaux rouge, bleu, jaune et blanc.

Le Drapeau rouge

Objectif à atteindre

Faire rouler la balle sur et autour du green.

Règles de jeu abordées

Les principes de jeu

- Jouer la balle là où elle repose sans rien modifier, aménager ni améliorer
- Faire progresser sa balle en la frappant

Les règles qui en découlent

- Le coup et "l'air shot"
- La balle déviée
- La balle au repos déplacée
- La balle qui gêne ou qui aide
- L'ordre de jeu
- L'aire de départ

Règles d'Etiquette abordées

- Sécurité au départ :
 - Pour soi
 - Pour les autres
- Respect du moment où l'autre joue
- Respect des installations et du matériel

Exigences

■ Performance

Sur un parcours de 4 trous, joué en Stroke Play simple, dont on ne retient que les 3 meilleurs scores :

Réaliser un total inférieur ou égal à 15 coups

Respecter les règles de l'étiquette

Appliquer, si la situation se présente, sans intervention extérieure et sans erreur, les règles du jeu de ce drapeau (voir infra)

■ Maîtrise obligatoire de 2 Règles

En situation pratique sur le terrain, démontrer sans erreur les procédures de

- balle au repos déplacée
- balle en mouvement déviée

Organisation du test

- 1) 4 trous, départs en dehors du green à 20m du trou sans difficulté frontale ;
- 2) groupes de 2 ou 3 joueurs maxi ;
- 3) un adulte (pour un ou deux groupes d'enfants maxi),

durant la partie :

- évalue les comportements à l'aide de la fiche ;
- aide les enfants à compter les coups et à appliquer correctement les règles ;
- intervient s'il y a risque d'infraction sur une règle autre que balle au repos déplacée, balle en mouvement déviée ;
- n'intervient pas dans l'application par les enfants des règles obligatoires exigées pour le drapeau rouge.

après la partie :

- fait démontrer les procédures exigées à ce drapeau.

Conditions de passage

<i>Cadre institutionnel</i>	Club, école, collège, centre aéré, centre vacances, stages, P'tit Golf...
<i>Habilitation</i>	Enseignant diplômé d'Etat, prof EPS, Professeur des écoles (PE), éducateur territorial (ETAPS)
<i>Equipements</i>	Tout terrain (ex : installation de swin) et matériel aménagé comme celui utilisé du kit P'tit golf (balles de taille et compression diverses)

Le Drapeau bleu

Objectif à atteindre

Faire voler la balle et être capable de franchir une difficulté frontale (ex : bunker)

Règles de jeu abordées

- Jouer la balle là où elle repose
 - Sur le parcours
 - Dans un obstacle
- Balle injouable
- Dropper la balle
- Le drapeau

Règles d'Etiquette rencontrées

- Sécurité en cours de déplacements
- Respect du parcours :
 - Le green (pitches)
 - Le fairway (divots)
 - Les bunkers (traces)
- Rythme de jeu

Exigences

■ Performance

Sur un parcours de 4 trous, joué en Stroke Play simple, dont on ne retient que les 3 meilleurs scores :

Réaliser un total inférieur ou égal à 15 coups ;

Respecter les règles de l'étiquette ;

Appliquer, si la situation se présente, sans intervention extérieure et sans erreur, les règles du jeu de ce drapeau (voir infra) et du précédent ;

Tenir une carte en marquant son score sur chaque trou.

■ Maîtrise obligatoire de 1 Règle

En situation pratique sur le terrain, démontrer sans erreur les 3 options de la Balle injouable.

Organisation du test

1) 4 trous ; départs à 40 m du trou avec obligatoirement une difficulté sur la ligne de jeu assez proche du départ (exemple : bunker ; buisson, petit arbre, rocher, haie, billon, balustrade, zone d'herbe haute...)

2) groupes de 2 ou 3 joueurs maxi

3) un adulte (pour 1 ou 2 groupes maxi)

en cours de jeu :

- évalue les comportements à l'aide de la fiche

- vérifie le comptage des coups par les enfants et l'application correcte des règles ;

- intervient s'il y a risque d'infraction sur une règle autre que balle au repos déplacée, balle en mouvement déviée et balle injouable ;

- en cours de jeu, n'intervient pas dans l'application par les enfants des règles obligatoires exigées pour les drapeaux rouge et bleu ;

- en cours de jeu, n'intervient pas dans l'application par les enfants des règles obligatoires exigées pour le drapeau bleu et rouge ;

après la partie :

- fait démontrer les procédures exigées à ce drapeau.

Conditions de passage

<i>Cadre institutionnel</i>	Club, école, collège, centre aéré, centre vacances, stages...
<i>Habilitation</i>	Enseignant diplômé d'Etat, prof EPS, Professeur des écoles (PE), éducateur territorial (ETAPS)
<i>Equipements</i>	Tout terrain (ex : installation de swin) et matériel aménagé comme celui utilisé du kit P'tit golf (balles de taille et compression diverses)

Le Drapeau jaune

Objectif à atteindre

Faire voler la balle en direction

Règles abordées

- Hors limites
- Balle perdue
- Balle provisoire

Règles d'étiquette rencontrées

- Rythme de jeu
 - Démarrage après les coups de départ
 - Swing d'essai
 - Préparation du coup
 - Gestion du matériel
 - Repérage, recherche des balles

Exigences

■ Performance

Sur un parcours de 4 trous, joués en Stroke Play simple, dont on ne retient que les 3 meilleurs scores,

Réaliser un total inférieur ou égal à 15 coups ;

Respecter les règles de l'étiquette ;

Appliquer, si la situation se présente, sans intervention extérieure et sans erreur, les règles du jeu de ce drapeau (voir infra) et des précédents ;

Tenir une carte et noter le score d'un des autres joueurs du groupe sur chaque trou ; vérifier sa carte ; la signer.

■ Maîtrise obligatoire de 2 Règles

En situation pratique sur le terrain, démontrer sans erreur les procédures de

- o balle hors Limites
- o balle perdue

Organisation du test

- 1) 4 trous ; départs à 80 m du trou avec des difficultés et un Hors Limites en jeu sur au moins 2 trous . Ces hors limites seront matérialisés par des piquets blancs ;
- 2) groupes de 2 ou 3 joueurs maxi ;
- 3) un adulte (pour un ou deux groupes maxi).

en cours de jeu :

- évalue les comportements à l'aide de la fiche ;
- vérifie le comptage des coups par les enfants et l'application correcte des règles ;
- intervient s'il y a risque d'infraction sur une règle autre que celles exigées au drapeau jaune et aux précédents ;
- en cours de jeu, n'intervient pas dans l'application par les enfants des règles obligatoires exigées pour le drapeau bleu et rouge ;

après le parcours :

- fait démontrer les procédures exigées à ce drapeau.

Conditions de passage

<i>Cadre institutionnel</i>	Club, AS de collège répertoriée ; licenciés scolaires
<i>Habilitation</i>	Enseignant diplômé d'Etat ; prof EPS responsable d'une AS répertoriée ; EP, ETAPS en relation avec le pro du club
<i>Equipements</i>	Parcours de golf compact ou grand parcours aménagé

Le Drapeau blanc

Objectif :

Faire voler la balle en direction, sur des coups de différentes longueurs

Règles de jeu abordées

- Obstacles d'eau (OE et OEL)
- Obstruction, Détritus
- Terrain en réparation
- Marquage de la carte
- Erreur de balle
- La ligne de putt du joueur

Règles d'étiquette rencontrées

- Rythme de jeu : marche dynamique, jeu éclaté
- La ligne de putt des autres joueurs

Exigences

■ Performance

Sur un parcours de 4 trous, joués en Stroke Play simple, dont on ne retient que les 3 meilleurs scores,

Réaliser un total inférieur ou égal à 15 coups ;

Respecter les règles de l'étiquette ;

Appliquer, si la situation se présente, sans intervention extérieure et sans erreur, les règles du jeu de ce drapeau (voir infra) et des précédents.

Marquer correctement la carte trou par trou ; vérifier sa carte, la signer.

■ Maîtrise obligatoire de 2 Règles

En situation pratique sur le terrain, démontrer sans erreur les procédures de

- Dégagement d'un Terrain en Conditions anormales
- Obstacles d'eau (OE et OEL).

Organisation du test :

1) 4 trous ; départs à 160 m du trou avec des difficultés (obstacles), un hors limite sur un trou, un obstacle d'eau sur un autre trou, et un obstacle d'eau latéral sur un troisième trou.

Ces zones seront matérialisées par des piquets aux couleurs correspondantes.

2) groupes de 2 ou 3 joueurs maxi,

3) un adulte (pour un ou deux groupes maxi),

en cours de jeu :

- évalue les comportements à l'aide de la fiche

- vérifie le comptage par les enfants et l'application correcte des règles ;

- intervient s'il y a risque d'infraction sur une règle autre que celles exigées à tous les drapeaux ;

- n'intervient pas dans l'application par les enfants des règles obligatoires exigées pour tous les drapeaux ;

après la partie :

- fait démontrer les procédures exigées à ce drapeau.

Conditions de passage :

<i>Cadre institutionnel</i>	Club, AS de collège (jeune licencié UNSS - ffgolf)
<i>Habilitation</i>	Enseignant diplômé d'Etat Prof EPS responsable AS golf répertoriée et en relation avec l'enseignant du club
<i>Equipements</i>	Parcours de golf aménagé

Rappels et Précisions

Conditions de passage et d'obtention des drapeaux

Pour se présenter à un "test drapeaux", le joueur doit être :

- licencié ffgolf s'il passe dans le cadre d'un club
- licencié scolaire ET ffgolf s'il passe le drapeau jaune et/ou blanc dans le cadre scolaire ;
Pour les autres drapeaux passés dans le cadre scolaire, il n'y a pas d'obligation de licence
- prêt à jouer : cannes, balles, tees, marque-balle, relève pitches et crayon (drapeau jaune et blanc)

<i>Drapeau</i>	<i>Cadre institutionnel</i>	<i>Habilitation</i>	<i>Equipements</i>
VERT	À l'issue d'une séance ou journée découverte (ex : étape du "Golf Tour FFGolf"...) en club, école, collège, organisme de vacances, de stages...	Enseignant diplômé d'Etat, prof EPS, Professeur des écoles (PE), éducateur territorial (ETAPS)	Dans n'importe quelle structure et sur tout type de terrain (golf compact, P&P, installation de swin, parc public, terrain de foot en herbe...); et avec tout type de matériel aménagé comme celui du kit P'tit golf (balles de taille et compression diverses)
ROUGE	En Club, école, collège, centre aéré, centre de vacances, organisme de vacances, de stages...		
BLEU	Club, école, collège, centre aéré, organisme de vacances, de stages...		
JAUNE	Club, AS de collège ou de lycée répertoriée (élève licencié fédération scolaire ET ffgolf)	Enseignant diplômé d'Etat ; prof EPS responsable AS golf répertoriée ET en relation avec le Pro du club	Parcours de golf compact ou grand parcours aménagé
BLANC			Grand parcours aménagé

- Sur un parcours de 4 trous, joués en Stroke Play simple, dont on ne retient que les 3 meilleurs scores,
 - Réaliser un total inférieur ou égal à 15 coups .
 - Jouer vite et Respecter les règles de l'étiquette.
 - Appliquer, si la situation se présente, sans intervention extérieure et sans erreur, les règles du jeu de ce drapeau (voir infra) et des précédents.
 - Savoir compter les coups, marquer une carte de score et la rendre vérifiée et signée (demandé au drapeau jaune; exigé au drapeau blanc).
 - En situation pratique sur le terrain, démontrer sans erreur les procédures de la ou des règles(s) exigées au drapeau considéré.

Organisation du passage des “tests drapeaux”

Nombre de sessions :

Le passage des drapeaux peut être organisé plusieurs fois dans l'année et calqué sur le rythme scolaire, c'est à dire une session par trimestre.

Heures de départ :

Le passage des drapeaux peut s'organiser comme une compétition classique :

- tableau officiel
- horaires des départs affichés

obligation d'être à l'heure au départ et prêt à jouer (matériel, balles...).

Parcours :

Les **drapeaux rouges et bleus** peuvent être organisés autour d'un green (d'entraînement, d'approche, de parcours) ou sur toute autre installation aménagée de façon golfique (un départ matérialisé par des marques, plots divers ; une zone d'arrivée tondue, un trou, un piquet et un fanion).

Les parcours des tests **drapeaux jaunes et blancs** sont organisés sur un parcours compact ou, à défaut, sur 4 trous aménagés d'un grand parcours.

Mise en place des parcours :

Les piquets de couleur (type kit "p'tit golf") conviennent parfaitement pour délimiter des zones spécifiques : Hors Limites, TER, Obstacles d'eau, Obstacles d'eau latéraux.

Aménagement de "parcours drapeaux" permanents :

On peut placer des repères de départ "drapeaux" permanents sur quelques trous d'un parcours standard. Ces repères fixes de couleur, placés à ras du sol pour ne pas gêner la tonte, pourront être utilisés lors des entraînements, des tests et pour la pratique libre.

Lorsqu'un enfant jouera sur le parcours avec un adulte (parent, animateur bénévole), ce dernier veillera à lui faire utiliser le départ qui correspond au niveau du dernier drapeau obtenu.

Evaluation :

Principe : L'objectif des tests est de s'assurer que l'enfant connaît les règles et les applique en situation. L'évaluation se fera donc uniquement à partir de situations réelles :

- Evaluation de l'étiquette en cours de jeu (cf fiche d'évaluation)
- Evaluation des règles en cours de jeu pour les règles exigées à chaque drapeau, ET
- Mise en situation obligatoire après le parcours pour démontrer la ou les procédures de la ou des) règle(s) obligatoires) exigées) à chaque drapeau. Avec démonstration pratique avec confirmation orale de la procédure utilisée : "je dis ce que je fais et je fais ce que je dis".

NB : Les questionnaires joints au kit ne sont pas utilisés pour la certification. Mais ils sont indispensables pour les entraînements hivernaux et servent à l'apprentissage.

Organisation

Les joueurs sont répartis en groupes de 2 ou 3 balles maximum ;

Un animateur adulte contrôle au maximum 2 groupes et utilise la fiche d'évaluation présente dans le kit joint.

En cours de jeu :

- il évalue les comportements à l'aide de la fiche
- il vérifie le comptage par les enfants et l'application correcte des règles ;
- il intervient s'il y a risque d'infraction sur une règle autre que celles exigées à tous les drapeaux ;
- il n'intervient pas dans l'application par les enfants des règles obligatoires exigées pour tous les drapeaux

Après la partie :

- il fait démontrer les procédures réglementaires exigées à ce drapeau

Kit de passage des drapeaux

Ce kit comprend :

- La fiche d'évaluation de l'enseignant
- La fiche d'inscription pour le passage des drapeaux
- La fiche de résultats du passage des drapeaux
- Un exemple de questionnaire pour s'entraîner à chacun des drapeaux
- Une fiche "Bon de commande" des brochures

Le kit "p'tit golf" convient parfaitement pour faire passer les premiers drapeaux (vert, rouge, bleu). Demandez-le à votre Comité Départemental.

“Dépliants” et “Passeports” des Drapeaux

Ces documents peuvent être obtenus à la FFGolf.

S'adresser à : fernando.torres@ffgof.org

ou commander par : net.ffg.net



FEUILLE DE DEPART

date

Heure	Joueur
-------	--------

Heure	Joueur
-------	--------

QUESTIONNAIRE D'ENTRAINEMENT AU DRAPEAU ROUGE

NOM : Prénom :

Lorsque j'arrive sur le green, que dois-je faire en premier ?

- Je pose mon sac près de ma balle et je putte
- Je pose mon sac en dehors du green vers le départ suivant
- Je joue en même temps que les autres joueurs

Si ma balle est la plus proche du trou :

- Je marque ma balle et je tiens le drapeau
- comme ma balle gêne, je joue au lieu de marquer
- Je joue sans m'occuper de des autres joueurs

Où doit-on placer sa balle sur le départ ?

- En avant des boules de départ
- En arrière des boules de départ à moins de deux longueurs de club
- Uniquement entre les boules de départ
- N'importe où

En voulant frapper la balle, je la manque, mon coup compte t-il ?

- OUI NON

Sur le green, à quel moment peut-on marquer sa balle ?

- Quand elle gêne Tout le temps Au bord du trou

Peut-on pousser la balle sans la frapper ?

- OUI NON

En partie par coups, je joue ma balle qui se trouve sur le green et elle est arrêtée par une autre balle :

- a. De combien de coup est la pénalité ? b. Qui reçoit la pénalité ?
- Aucun coup
 - 1 coup
 - 2 coups
 - Moi
 - L'autre joueur

Je joue en dehors du green, ma balle touche le drapeau qui n'est pas pris en charge, j'ai :

- 1 coup de pénalité 2 coups de pénalité Aucun coup de Pénalité

Sur le départ, qui joue le premier ?

- Le meilleur score du dernier trou joué
- Le plus mauvais score du dernier trou joué
- N'importe qui

Ailleurs que sur l'aire de départ, qui joue en premier ?

- En général, Le plus loin du drapeau Le plus près du drapeau

A la fin du jeu du trou, qui replace le drapeau ?

- Le dernier rentré Le premier rentré N'importe qui

QUESTIONNAIRE D'ENTRAINEMENT AU DRAPEAU BLEU

NOM : Prénom :

Sur le green, je relève mon pitch :

- Avec une clé
- Avec mon club
- Avec un relève pitch en soulevant, puis en aplanissant avec le putter

Lorsqu'un autre joueur joue, où dois-je me placer ?

- Entre le joueur et le drapeau
- Derrière le joueur
- Face au joueur mais relativement loin pour ne pas gêner

Qui peut déclarer ma balle injouable ?

- Moi
- Mon adversaire
- L'arbitre

Si elle est déclarée injouable, j'encours :

- 1 coup de pénalité
- 2 coups de pénalité

Quand j'applique la règle de la balle injouable, je peux me dropper :

- A deux longueurs de club d'où ma balle repose sans me rapprocher du trou
- A l'endroit où j'ai joué mon dernier coup
- En arrière sur la ligne « balle-drapeau »

Comment droppe t-on une balle ?

- Le bras plié
- Le bras tendu à l'horizontale
- En la plaçant à la main

Où doit-on noter le score à la fin du trou ?

- Sur le green
- Sur le départ suivant
- N'importe où

Dans un bunker, comment procédez-vous ?

- Je rentre par la partie la plus plate et la plus proche de ma balle
- Je ressors n'importe où
- Je ressors par où je suis rentré
- Je ratisse en reculant sur mes propres traces

Sur le green, où doit-on poser le drapeau ?

- En dehors du green obligatoirement
- Derrière le trou
- Sur le green ou à l'extérieur en faisant attention qu'il ne gêne pas le jeu

Autour du green, où doit-on poser son matériel ?

- En direction du départ suivant
- N'importe où
- Sur le green

Avant de jouer ma balle, je peux aplanir l'herbe ou le sable, et casser les branches qui me gênent ?

- Vrai
- Faux

QUESTIONNAIRE D'ENTRAÎNEMENT AU DRAPEAU JAUNE

NOM : Prénom :

Sur le parcours avant de jouer, que dois-je faire ?

- J'attends immobile et silencieux
- J'attends près de mon coup précédent
- Je fais des mouvements d'essais pendant que les autres jouent si je ne les gêne pas

Quelle est la pénalité lorsque je déplace ma balle en étant à l'adresse ?

- Aucun coup
- 1 coup
- 2 coups

Lorsque ma balle se déplace en étant à l'adresse, que dois-je faire ?

- Jouer la balle là où elle se trouve
- Replacer la balle là où elle se trouvait

Lorsque ma balle risque d'être perdue, que puis-je faire ?

- J'avance en pensant la retrouver
- Je rejoue une balle sans rien annoncer
- Je rejoue une balle en annonçant « balle provisoire »
- Je rejoue une balle sans pénalité

Sur le départ, je tape et la balle tombe dans un buisson

- Avant de quitter le départ, je prends un point de repère pour la retrouver facilement
- J'attends que tout le monde ait joué avant d'aller la chercher
- Je cours rapidement vers le buisson sans attendre les autres joueurs

En cherchant ma balle, ma partie est rattrapée par la suivante et j'ai plus d'un trou de retard

- Je laisse passer la partie en leur faisant signe de la main et en les regardant jouer
- Je ne m'occupe pas d'eux et ils doivent attendre

Quelle est la couleur des piquets de hors-limites ?

- Jaune
- Blanc
- Rouge
- Bleu

Ma balle est hors-limites. Que faire ?

- Je droppe une balle à l'endroit où elle est sortie avec un coup de pénalité
- Je rejoue une balle depuis le coup précédent avec 2 coups de pénalité
- Je rejoue une balle depuis le coup précédent avec 1 coup de pénalité
- Je joue la balle là où elle se trouve

Mon troisième coup termine hors-limites. Quel coup vais-je taper ?

- Mon troisième
- Mon quatrième
- Mon cinquième

Ma balle est perdue lorsque :

- Elle n'est pas retrouvée après 5 minutes de recherche
- Elle est dans un obstacle d'eau
- J'ai rejoué une autre balle sans annoncer « balle provisoire »
- J'arrête les recherches et je retourne au coup précédent pour rejouer

QUESTIONNAIRE D'ENTRAINEMENT AU DRAPEAU BLANC

NOM : Prénom :

Ma balle repose dans un terrain en réparation, quelle peut-être la couleur des piquets ?

- Jaune Bleu Vert

Quelle est la pénalité encourue lorsque ma balle repose dans un terrain en réparation ?

- Aucun coup et je droppe à une longueur de club du point le plus proche
 1 coup et je droppe la balle à une longueur de club
 2 coups si je joue la balle dans le terrain

En arrivant sur le green, j'ai commis une erreur de balle :

- J'encours 2 coups de pénalité et je rejoue ma balle d'origine à l'endroit où elle se trouve
 Je rejoue ma balle d'origine sans pénalité
 Je continue avec la même balle avec 2 coups de pénalité

Quelle est la couleur des piquets délimitant un obstacle d'eau ?

- Blanc Jaune Rouge

Combien ai-je de solutions quand ma balle repose dans un obstacle d'eau ?

- 1 2 3 4 5

Quelle est la couleur des piquets délimitant un obstacle d'eau latéral ?

- Bleu Jaune Rouge

Combien ai-je de solutions quand ma balle repose dans un obstacle d'eau latéral ?

- 1 2 3 4 5

Je suis sur le parcours, ma balle, qui est en jeu, touche mon sac, quelle est la pénalité en partie par coups ?

- 1 coup 2 coups aucune

Je joue en dehors du green et ma balle touche le drapeau, quel est la pénalité en partie par coups ?

- 1 coup 2 coups aucune

Où peut-on déplacer la balle sans pénalité ?

- Dans un bunker Sur une bouche d'arrosage
 Contre un arbre Dans une flaque d'eau
 Sous un banc à l'intérieur d'une zone délimitée par des piquets bleus

Parmi les éléments suivants, quels sont ceux qui sont des détritrus ?

- Un râteau Une poubelle
 Une bouteille Une brindille
 Des rejets de vers de terre Un insecte

Parmi les éléments suivants, quels sont ceux qui sont des obstructions ?

- Un râteau Une poubelle
 Une bouteille Une brindille
 Des rejets de vers de terre Une pomme de pin

Ma balle se trouve dans un trou de lapin, que dois-je faire ?

- Je la joue là où elle se trouve
 Je la droppe avec deux coups de pénalité à deux longueurs de club
 Je la droppe sans pénalité à une longueur de club du point le plus proche qui évite la gêne sans me rapprocher du trou

LES DRAPEAUX

Fiche d'évaluation

Sur un parcours de 4 trous, joué en Stroke Play simple, dont on ne retient que les 3 meilleurs scores :

Réaliser un total inférieur ou égal à 15 coups

Respecter les règles de l'étiquette

Appliquer, si la situation se présente, sans intervention extérieure et sans erreur, les règles du jeu du drapeau considéré

Temps de jeu imparti pour jouer les 4 trous : 40'

Heure de départ

Heure d'arrivée

Nom
Prénom

Trou n°1

Trou n°2

Trou n°3

Trou n°4

TOTAL

Mettre une croix quand le joueur n'a pas maîtrisé un des points ci-dessous

Drapeau rouge	Règles	Balle au repos déplacée				
		Frapper la balle et non la pousser				
		"L'air-shot" vaut un coup				
		Balle en mouvement déviée sur le green				
	Etiquette	Tour de jeu : honneur, terminer				
Jeu et Sécurité sur le départ ; placement						
Marquer la balle, pourquoi, où et quand ?						
Drapeau : prise en charge, retiré, posé, remplacé						
Drapeau bleu	Règles	Jouer la balle où elle repose				
		Dropper : où et comment ?				
		Balle injouable : procédures				
		Respect du lie dans les bunkers				
	Etiquette	Respect du parcours : green, divots				
Sécurité parcours : déplacement						
Traces effacées dans le bunker						
Pitches relevés sur les greens						
Drapeau jaune	Règles	Hors-limites				
		Balle perdue				
		Balle provisoire				
		Détritus dans obstacle				
	Etiquette	Préparation du coup, temps morts				
Démarrage rapide du tee de départ						
Gestion générale du matériel						
Repérage et recherche de balles						
Drapeau blanc	Règles	Obstacles d'eaux et Obstacles d'Eau Latéraux				
		Obstructions amovibles, inamovibles				
		Erreur de balle				
		Terrain en réparation				
	Etiquette	Swings d'essais				
Marche dynamique, jeu éclaté						
Eviter les lignes de putts						
Bilan rapide sur le départ suivant						



LES DRAPEAUX

BON DE COMMANDE

NOM du PRO :.....

Libellé de la Facture

Prénom :.....

.....

Golf :

.....

.....

.....

Adresse de livraison

.....

.....

Numéro de Siret :

.....

.....

.....

.....

N° de TVA Intracommunautaire :

Broches Drapeau Rouge :

Broches Drapeau Bleu :

Broches Drapeau Jaune :

Broches Drapeau Blanc :

Nombre de broches total :..... x 5 € = € TTC

Frais de Port + 5,5 € TTC

TOTAL = € TTC

Fait à :.....

Le.....

Signature

Commande à envoyer, accompagnée du règlement à :

PGA France
Golf National, 2 Av. du Golf
78 280 GUYANCOURT