



Repères d'étiquette / règles

Jouer en sécurité

- S'assurer que les joueurs qui précèdent ne soit plus à portée de coup.
- S'assurer que les observateurs soit en sécurité avant de jouer.

Respect du matériel et du parcours

- Prendre soin de tout matériel utilisé.
- Sur le parcours, replacer les **divots**.
- Ne pas laisser de détritrus.

Respect des autres

- A proximité d'un joueur, se mettre en sécurité, ne pas parler.
- Etre prêt à jouer lorsque c'est son tour.
- Comptabiliser honnêtement son nombre de coups.
- Rester serein malgré réussite ou échec.

Repères d'étiquette/jeu

-Ordre du jeu :

Sur le parcours, le joueur dont la balle est la plus éloignée de la cible doit jouer.

-Un **air-shot** compte comme un coup joué.

-Si une balle est perdue, hors limite ou injouable, le joueur devra **dropper** la balle à l'endroit du coup précédent (1 coup de pénalité), soit dropper après l'obstacle (3 coups de pénalité).

-Le **tee** peut être remplacé sous la balle si herbe haute.

-Si le score atteint le double du par, c'est terminé et ce score est à noter sur la carte pour l'élève concerné.

-Si 3 coups de sifflet : regroupement vers le professeur

Groupe n° :	Carte de scores GOLF EPS Collège Le Joncheray								
NOMS /Prénoms des golfeurs	Jaune PAR : 5		Rouge PAR : 5		Vert PAR : 5		Bleu PAR : 5		Nombre de coups total fait sur le parcours
	Je veux faire	J'ai fait	Je veux faire	J'ai fait	Je veux faire	J'ai fait	Je veux faire	J'ai fait	
									Nombre de coups total du groupe :