



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).

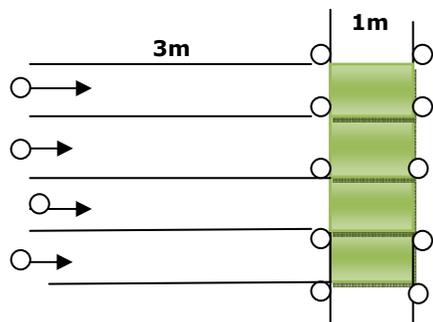
-Le **tee** peut être remplacé sous la balle si herbe haute.

-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 :									

PETIT JEU : LE DOSAGE AU PUTTING



La situation peut être installée sur un coin du putting green, elle ne requiert pas beaucoup d'espace

Matériel : plots, 3 balles, 1 putter/élève (qui peuvent échanger après leur passage)

S 1 : Putter 3 balles à la suite, dans un couloir de jeu.

But : dépasser une limite matérialisée par les plots et située à 3m

Objectif : Trouver l'élan nécessaire que l'on doit donner au putter (longueur du chemin de club et vitesse)

Consignes : Stratégie : dépasser toujours le trou. Dépasser un peu la ligne pour se donner des chances de rentrer le 2^e putt.

Technique : déplacement symétrique du putter/balle, toucher « soft » sur la « ligne de putt »

IR : La balle dépasse « raisonnablement » la ligne



S1' : Idem mais la balle ne doit pas dépasser la 2^e ligne de plots

C : Visualiser, se concentrer sur les actions à faire et le but. Ecouter le bruit du contact. Donner du rythme à son balancier.

IR : Les balles s'arrêtent régulièrement entre les deux obstacles

S 1'' : Tester d'autres distances

C : A chaque nouvelle distance, évaluer, se concentrer. Tenir compte des putts précédents (+ ou - longs, + ou - de vitesse et/ou de translation du club)

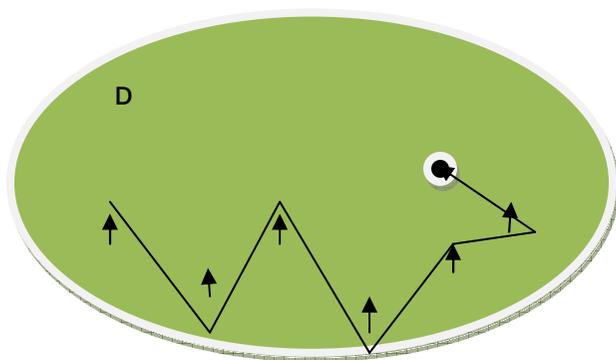
S2 : Effectuer un slalom au putting pour aller jouer le trou.

But : Jouer le moins de coups possible entre D et le trou.

Objectifs : lire le parcours, ajuster la longueur de chaque putt

C : dépasser toujours le plot afin de pouvoir jouer directement le suivant, effectuer quelques putts d'essai en regardant l'objectif afin de doser le coup.

IR : un seul putt entre deux plots



Situation sur le putting-green

Plusieurs parcours possible

Les élèves peuvent dessiner leur parcours

Formules de jeu :

- On peut jouer contre le parcours (*strokeplay*)
- On peut jouer contre un adversaire (*matchplay*)

Matériel :

1 putter, 1 balle / élève ou 2 élèves

des plots ou des tees

S2' : Idem en mettant le slalom sur des pentes

But : idem S2

Objectifs : « imaginer » le trajet de la balle et sa vitesse (selon que le putt soit en montée ou en descente, que la pente soit directe ou de latérale...)

Consignes : se représenter le plot à un endroit décalé par rapport à la réalité (qui permettra à la balle de finir où elle doit finir)

IR : Idem S2