

# Le g lf, une APS en milieu scolaire

## Définition

Activité qui consiste à envoyer une balle dans un trou à l'aide d'un club, en un minimum de coups.

Le golf est un jeu, un sport, une façon de vivre dans le respect des autres et de l'environnement.

« le jeu de golf consiste (à imaginer et) à tenter de produire des trajectoires pour atteindre une cible horizontale en se déplaçant sur un parcours » (Didier Nocéra)

## Une Activité Physique de Pleine Nature : Compétence Propre n°2

Le golf peut être considéré comme une activité mesurée athlétique de type « lancer » mais au regard des prises d'informations et des décisions complexes inhérentes à un milieu naturel changeant et varié, l'activité golf s'apparente également à une APPN (CP2).

## Un sport, différentes formules de jeu

L'élève peut jouer individuellement ou en équipe. Il peut jouer seul ou à plusieurs contre le parcours ou contre un ou plusieurs autres joueurs. En équipe, plusieurs formules de jeu sont encore possibles.

Toutes ces possibilités de jeu constituent des outils intéressants dans l'élaboration didactique.

## Les enjeux de formation :

- **MOTEURS ...développer la maîtrise**
  - o **Maîtriser une motricité fine et complexe** : souplesse pour la rotation, adresse, tonicité par une accélération placée précisément dans le temps, coordination et dissociation segmentaire, relâchement, équilibre, stabilité des appuis... Cette maîtrise est essentielle, elle doit être stabilisée (au practice) car elle devra ensuite être adaptable au relief du terrain (pentes...), à la nature du terrain (sable, sol humide, sol encombré de débris...) et aux conditions climatiques (pluie, vent...).
- **SOCIAUX ...développer la capacité...construire l'élève citoyen, c'est l'ETIQUETTE.**
  - o **Accepter différents rôles et assumer des responsabilités** : Co-évaluation en responsabilité, respect sans juge de l'étiquette et du milieu.
  - o **Respecter des règles, des règles de bonne conduite ou de vie ( ! ) en respectant les autres joueurs, le terrain et le matériel, des règles de jeu** :
    - jouer la balle où elle se trouve,
    - compter pour un coup toute tentative de frappe même infructueuse (*le joueur avait l'intention de...*),
    - connaître le statut de la balle (est-elle en jeu ou non si elle est hors limite ou perdue), est-elle dans un obstacle (bunker, eau) ?

- Construire un climat de confiance entre joueurs et s'engager dans une responsabilité
    - pour assurer la sécurité de tous
    - pour permettre un jeu rapide,
    - pour veiller au respect du règlement par tous
    - pour respecter l'esprit du jeu
  - Respecter le parcours et le matériel : réparer un « pitch », replacer un « divot », ratisser les bunkers , (règle des 3 R), utiliser le club approprié sur le green, ne pas marcher sur les bogeys, ne pas courir sur le green, ne pas jouer contre un arbre à tuteur...
- **AFFECTIFS ...développer la maîtrise des réactions émotionnelles : contrôle de soi.**
- Renforcer la confiance en soi et maîtriser ses émotions : grâce à l'acquisition de techniques spécifiques, l'élève étend son champ d'actions et l'on sait qu'un putt court de 50 cm fait trembler, une balle qui vole fait rêver celui qui réussit, lui donne envie de rejouer, efface les échecs du parcours.
  - Rester bienveillant vis-à-vis de ses adversaires/partenaires qui partagent la partie : chaque joueur est responsable de la carte d'un autre joueur, il s'agit de rester vigilant au bon respect des règles mais également à celui de l'esprit du jeu.
- **COGNITIFS...développer la capacité d'analyse, de décision...**
- S'adapter au milieu où repose la balle et effectuer le bon choix : quel coup, quel club, quelle cible ?...
  - Savoir adopter une posture adaptée aux spécificités du milieu naturel pour exécuter son swing (en pente, la balle plus haute ou plus basse que les pieds, sur un sol instable, en étant exposé au vent...)
  - Gérer la prise de risque/ maîtrise du risque : développer des capacités d'analyse et de maîtrise des choix et des situations où l'intégrité émotionnelle peut-être remise en cause.
  - Contribuer à la connaissance de soi : connaître ses difficultés et ses qualités sur le plan technique ou stratégique afin de mieux les appréhender et de les dépasser. Dans la construction de son parcours, coup par coup, dans le réajustement constant de son projet jusqu'au dernier coup, dans la prise en compte de chaque obstacle en jeu, le joueur fait constamment des choix pour s'engager sur l'itinéraire le plus adapté à ses ressources.
- **CULTURELS ...permettre l'accès vers un élément de culture**
- Contexte national et régional favorable au développement de la pratique du golf : actions multiples de la FFG, de la Ligue des PDL, des Comités départementaux, des clubs...pour permettre l'accès des installations aux plus jeunes. Tarifs écoles de golf, étudiants et jeunes attractifs. Constructions des parcours compacts et développement des compétitions sur compacts.
  - Pratique sportive ou de loisir dans la vie future d'adulte  
 Le Golf est donc un jeu très stratégique qui permettra à l'âge adulte de partager en petits groupes des moments de convivialité mais aussi de continuer à se confronter régulièrement à ses limites. Le golf se pratique à tous les âges. (Il est intéressant d'observer que selon les catégories d'âge, les joueurs amateurs développent des compétences spécifiques : des joueurs expérimentés pourront encore rivaliser avec des juniors au drive puissant grâce à la virtuosité de leur petit jeu.)

## Problèmes fondamentaux :




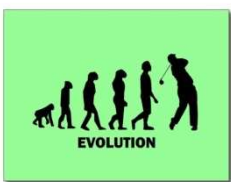
Le milieu est changeant et il y a une complexité de la prise d'information et de décision. La prise d'information est fondamentale, elle doit être faite correctement car elle déterminera des choix pertinents et appropriés en fonction du terrain et en fonction des capacités du joueur : quelle trajectoire, quel coup, quelle orientation, quel dosage, quel club... ? Après ce temps d'analyse et de décision qui doit être effectué assez rapidement (en allant vers sa balle) le joueur doit se recentrer sur la réalisation du coup. Une centration complète sur soi et sur ses repères internes (relâchement, appuis, accélération...). L'exécution du coup nécessite une grande confiance en soi, aucun doute ne doit venir altérer ou parasiter le swing ou le putt.

Parallèlement, le joueur doit assurer la sécurité, organiser son déplacement et gérer son score. Il doit rester attentif au jeu des autres joueurs puisqu'il en assure le co-arbitrage et doit permettre la continuité du jeu (repérer les balles qui s'égarent...)

**Les représentations des élèves :** En arrivant sur un terrain de golf pour la première fois, les élèves sont impressionnés et intrigués par l'environnement « feutré », l'allure des gens, le comportement « codé » qui est lisible. Ils sont dans un monde « de riches », le golf est un « sport de riches ». Faire respecter une conduite de comportement (ne pas crier, ni courir) est difficile mais c'est une opportunité de faire sortir de l'enceinte de l'établissement l'élève qui perd partiellement ses repères et qui doit adapter son comportement à un milieu inconnu.

La deuxième idée reçue, c'est le manque d'engagement physique apparent qui est parfois un obstacle pour de jeunes sportifs qui aiment se dépenser. Toutefois, rapidement, ils se laissent prendre par la notion de performance inhérente à l'activité et rapidement le frapper fort (expérimenté au practice ) laisse place sur le parcours au jouer droit et viser juste. En règle générale, la majorité des élèves trouvent un intérêt à ce sport qui est aussi un jeu. Les formules de jeu en double permettent à certains d'oublier leurs difficultés qui sont compensées sur certains coups par un partenaire plus performant.

## Savoirs à construire

Thèmes		Savoirs
	GRAND JEU = DISTANCE	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Faire voler la balle du premier coup</li> <li>- Faire voler la balle sur des distances plus ou moins longues</li> <li>- Frapper droit</li> </ul>
	PETIT JEU = PRECISION	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sur ou autour du green, lire les caractéristiques du terrain pour choisir le dosage et/ou la direction donnés à la balle pour l'envoyer vers la cible : putting et approche roulée/semi-lobée</li> </ul>
	OBSTACLES (arbres, sable, eau)	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour franchir un obstacle, imprimer une trajectoire haute à la balle : approche lobée.</li> </ul>
	PARCOURS = STRATEGIE	Prendre des informations sur le terrain et élaborer une stratégie afin d'être efficace : <ul style="list-style-type: none"> <li>- Pour s'opposer à un joueur ou une équipe</li> <li>- Pour jouer le moins de coups possible</li> </ul>

## Liens avec le socle commun :

Piliers 1 : communiquer entre partenaires pour définir le coup approprié qu'il faut jouer.

Pilier 2 : Utiliser le vocabulaire spécifique anglo-saxon.

Pilier 6 : s'investir dans le co-arbitrage tout en gardant un « bon esprit ». Agir en toute sécurité pour soi et pour les autres. Respecter les règles du jeu et l'étiquette.

Pilier 7 : Apprendre à se connaître par la prise en compte du résultat de ses actions. Construire, seul ou à plusieurs, le parcours en l'appréhendant coup par coup.

## L'équipement

L'équipement en collège/lycée est relativement restreint :

Il n'est pas nécessaire d'être en survêtement (de quoi faire pâler un bon prof. d'EPS), en revanche, il faut porter des vêtements souples et surtout être bien chaussé (le golf est un lancer, ce sont les appuis qui déclenchent le swing et le terrain humide ou accidenté perturbe la stabilité et l'ancrage).

Les clubs : le sac doit être constitué d'un putter, d'un fer 9 ou pitch et d'un fer 7. En lycée, ajouter un SW et un bois 7 ou 5 si les élèves accèdent au grand parcours. (Plus le chiffre du club est élevé – 9, 8...- plus les trajectoires sont levées et courtes...) Il est possible de donner un sac pour 2 élèves. Prévoir des clubs pour gauchers (2 ou 3 clubs de chaque) . Taille des clubs : en 6è/5è (clubs juniors et femmes), ensuite, clubs femmes et hommes.

Les balles : si les élèves jouent sur un parcours de golf, prévoir de vraies balles de golf (qu'il faut apprendre à reconnaître), éviter les balles de practice, elles sont interdites sur les parcours. Dans le cadre d'un terrain aménagé hors golf (stabilisé d'établissement, pelouse de foot...), utiliser les balles 30% qui ne présentent aucun risque (légères, elles volent beaucoup moins loin). En revanche, on ne peut pas faire de petit jeu avec elles car le joueur ne trouve aucune sensation pour doser. Ne pas oublier des tees, un relève pitch (pour réparer le green), une marque de balle.



## Les règles fondamentales

Toutes les règles ci-dessous peuvent néanmoins être aménagées mais il faut préciser aux élèves que ce sont des aménagements afin qu'ils saisissent l'esprit du jeu.

1- On joue la balle où elle se trouve

2- On doit identifier sa balle pour la jouer

3- Tous les coups sont comptabilisés (même les tentatives (air-shots) si on avait l'intention de jouer)

4- On ne casse pas de branche, on n'arrache pas les brins d'herbes qui nous gêneraient pour jouer la balle.

## L'Etiquette : ce qu'il faut surtout retenir

- Respecter les autres joueurs : ne pas les gêner dans leur jeu en bougeant, en faisant du bruit, en les déconcentrant...
- Respecter et faire respecter les règles du jeu.
- Respecter le terrain (règle des 3R) : ne pas l'endommager volontairement et réparer quand cela se produit dans le jeu.
- Assurer la continuité du jeu : jouer rapidement, rester attentif aux trajets des balles pour les retrouver rapidement....



## Les principales formules de jeu...une multitude de formules ludiques, l'esprit du jeu de golf

### Les formules individuelles :

- **Stroke-play** : (c'est la formule des pros et des premières séries, mais elle peut être jouée en scolaire pour permettre de comprendre un des aspects importants du jeu: ne jamais abandonner !). On comptabilise tous les coups et on joue la balle jusqu'à ce qu'elle rentre dans le trou. On compte en « brut » (pour les puristes, le vrai golf)
- **Stableford** : formule adaptées aux débutants. chaque trou possède un « PAR », qui correspond au nombre de coups idéal pour accomplir le trou (exemple : sur un parcours compact de 6 trous, tous PAR 3, on décidera que certains trous plus difficiles le PAR est 4 ou 5 ou, pour des élèves en difficultés, le PAR est également réévalué). On compte alors en « net ».
- **Match-play** : on joue contre un autre joueur. L'objectif est de gagner le plus de trous possible. Un trou gagné (moins de coup que l'adversaire = 1 point). Après chaque trou, on donne le score : exemple : on est à +1 (et donc l'adversaire est à -1), ou + 2 ( et l'adversaire est - 2). En cas d'égalité, on est « square », c'est-à-dire que l'on a fait les mêmes scores sur chaque trou ou que l'on a gagné le même nombre de trous chacun.

### Des stratégies différentes :

Dans les formules stroke-play et stableford, le joueur joue contre le parcours (il doit battre le parcours) et bien sûr aussi contre les autres joueurs. Dans la formule match-play, le joueur « oublie » le PAR, il joue avant tout contre l'autre joueur.

Ce sont deux stratégies différentes : en match-play, il ne faut pas risquer un coup difficile si l'autre joueur est en difficulté. Il compte déjà sur le trou un nombre supérieur de coups joués au sien. Au contraire, le joueur en retard, peut risquer le tout pour le tout...en stroke-play ou stableford, il faut gérer pour rester dans une limite acceptable de coups (la carte de score finale est l'enjeu)

## Les formules en équipe :

- **Scramble à 2** : Chaque joueur joue sa balle au départ du trou. Pour jouer le second coup, l'équipe décide de jouer à partir de l'emplacement de la balle la mieux placée. Cela, jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou.

Avantage de cette formule : elle est conviviale, elle permet de mettre des joueurs débutants en réussite et de faire jouer ensemble des joueurs de niveaux différents. Désavantage : c'est une formule lente.

- **Scramble à 3,4** : Même principe que la formule à 2 mais le joueur dont la balle a été choisie ne joue pas le coup suivant, ce qui implique encore un autre aspect stratégique (on peut décider de choisir une balle un peu moins bien placée afin de laisser jouer un joueur plus performant lors du coup suivant.)

- **Greensome (2 joueurs)** : Les deux joueurs jouent chacun leur balle à tous les départs. Avant de jouer le second coup, ils doivent décider de ne conserver qu'une seule balle, la mieux placée, et jusqu'à la fin du trou, ils joueront en alternance la seule balle qui reste en jeu.

- **Forsome (2 joueurs)** : Avant de commencer, les deux joueurs doivent décider de l'ordre de jeu, car on ne jouera alternativement qu'une seule balle du début, jusqu'à la fin du parcours. Un joueur prendra donc les départs dits impairs (1,3,5...) et l'autre, les départs pairs (2,4,6...). Ils joueront chacun leur tour, jusqu'à ce que la balle rentre dans le trou. Un joueur peut donc rentrer le dernier putt et prendre le départ suivant.

Cette formule est la seule formule officielle en double, la plus difficile (on ne joue qu'un coup sur 2) mais la plus rapide. Ces formules en double peuvent également se jouer en match-play !

## La sécurité

La sécurité doit être matérialisée au départ dans l'organisation « practice » afin que les élèves sachent ensuite se placer, s'organiser et se déplacer ensemble sur le parcours.

Le principe est de ne jamais se trouver en avant du joueur (sur la trajectoire de la balle), ni dans l'espace proche du joueur (sur la trajectoire du club). Lors d'une partie de golf, les joueurs avancent en ligne (comme des chasseurs).



Photos 1 et 2 : se placer en miroir du joueur ne comporte aucun risque (exemple, en situation de jeu en double).

Attention, aux joueurs gauchers (ne pas se placer dans leur dos).

Photo 3 : l'organisation « practice » (avec ou sans tapis). Eloigner suffisamment les élèves les uns des autres. Les

élèves en attente de jouer doivent être au-delà des ombres des joueurs (sur la photo) et les joueurs doivent être alignés (ne jamais se déporter en avant, on devient une cible).

## Lexique

**ADRESSE / STANCE** : Position de préparation au swing.

**AIRSHOT** : Coup frappé au dessus ou à côté de la balle.

**ALBATROS** : Trou réalisé - le plus souvent par chance et par hasard - en trois coups en dessous du par.

**APPROCHE** : Coup destiné à aborder le green, et pour lequel un fer court ou un wedge est utilisé.

**AVANT-GREEN** : Surface entourant le green sur laquelle l'herbe est tondue plus ras que sur le fairway.

**AIRE DE DEPART / TEE DE DEPART** : Surface tondue ras sur laquelle le joueur se place pour entamer le trou. C'est la seule zone où le joueur est autorisé à placer sa balle sur un tee.

**BIRDIE** : Trou réalisé en un coup en dessous du par.

**BOGEY** : Trou réalisé en un coup au-dessus du par (double bogey, triple bogey...)

**BOIS** : Club dont la tête était en bois à l'origine, aujourd'hui elle est métallique, utilisé au départ et pour les longs coups sur le fairway.

**BUNKER** : Obstacle de sable situé autour d'un green ou sur le fairway.

**CLUB** : Canne utilisée pour propulser la balle, qu'il s'agisse d'un bois ou d'un fer. Le nombre de clubs utilisés par un joueur est limité à 14 (généralement 4 bois, 9 fers dont 2 wedges, et un putter).

**CLUB-HOUSE** : Infrastructure où est situé l'accueil du golf.

**DETRITUS** : Feuilles et brindilles non fixées au sol et n'adhérant pas à la balle, que l'on peut retirer sans pénalité. La balle ne doit pas être déplacée.

**DIVOT** : Morceau de gazon soulevé par l'impact du club sous la balle. L'une des principales règles de l'étiquette veut que le joueur remette son divot en place.

**DRAPEAU** : Marque indiquant la position du trou sur le green.

**DRIVE** : Le coup de départ sur un trou assez long (souvent joué avec un driver ou Bois n°1)

**DROPPER** : Ramasser sa balle pour la sortir d'un endroit injouable et, face au trou, la laisser retomber sur le côté, bras tendu, moyennant la perte d'un coup.

**EAGLE** : Trou réalisé en deux coups en dessous du par, le plus souvent sur les par 5.

**EAU FORTUITE** : Flaque sur le green , sur le fairway ou dans un bunker due à de fortes pluies. Le joueur peut dégager sa balle et la dropper sans pénalité.

**ETIQUETTE** : Code de bonne conduite du golfeur sur un parcours.

**FACE DE CLUB** : Surface du club sur laquelle a lieu l'impact avec la balle.

**FAIRWAY** : Partie du parcours couverte d'herbe rase, comprise entre le départ du trou et le green, comportant éventuellement des obstacles et bordée par le rough.

**FER** : Club à tête métallique. On classe traditionnellement les clubs en trois catégories : longs (1 à 4), moyens (5 à 7), courts (8 à 10 plus SW).

**FINISH** : Dernière étape du swing.

**FOURSOME** : Match entre deux équipes de deux joueurs. Chaque équipier joue alternativement la même balle.

**FREE DROP** : Drop sans pénalité accordé dans certaines situations en accord avec les règles (terrain en réparation par exemple) .

**GREEN** : Partie finale de chaque trou où se trouve le trou proprement dit.

**GREEN-KEEPER** : Responsable de l'entretien du parcours. Il dirige l'équipe de jardiniers.

**GREENSOME** : Formule de jeu entre deux équipes de deux joueurs. Les quatre joueurs jouent leur drive sur chaque trou, et terminent en jouant chacun leur tour à partir du meilleur drive.

**GRIP** : 1. Partie supérieure du manche d'un club sur laquelle on place les mains. 2. Technique de prise du club.

**HANDICAP** : Classement d'un joueur amateur, représenté par un nombre de points qu'il est autorisé à déduire de son score effectivement réalisé, en fin de parcours (cf. score net)

**HONNEUR** : Droit de jouer le premier sur un trou, privilège du vainqueur du trou précédent.

**HORS-LIMITES** : Terrain situé en dehors de la zone de jeu autorisée, délimité en général par des piquets blancs. Une balle hors-limites doit être rejouée du point d'envol initial, avec un coup de pénalité.

**INJOUABLE** : Un joueur peut déclarer sa balle injouable moyennant un coup de pénalité, et la dropper sans se rapprocher du trou.

**LIE** : Position de la balle sur le sol, souvent déterminante pour le choix du club.

**LIRE** : Etudier les pentes du green avant de putter.

**MARQUEUR** : Joueur qui enregistre un score (marque sur la carte)

**MATCH-PLAY** : Formule de jeu où il n'est tenu compte que des trous gagnés par chaque joueur.



**OBSTACLE** : Obstruction naturelle sur le terrain (bunker, ruisseau, pièce d'eau...)

**OBSTACLE D'EAU FRONTAL** : Fossé, cours d'eau ou pièce d'eau situés sur le fairway dans la ligne de jeu, matérialisés le plus souvent par des piquets jaunes.

**OBSTACLE D'EAU LATERAL** : Fossé, cours d'eau ou pièce d'eau parallèles à la ligne de jeu, matérialisés le plus souvent par des piquets rouges. Le drop peut s'effectuer de part et d'autre de cet obstacle.

**OBSTRUCTION AMOVIBLE** : Objet non fixé au sol comme les feuilles, les brindilles ou les pierres. Ils peuvent être enlevés à condition de ne pas faire bouger la balle.

**OUVERT** : 1. Quand la tête de club est tournée vers l'extérieure. 2. Dans le cas du stance, lorsque la ligne des pieds est orientée à gauche de l'objectif pour un droitier.

**PAR** : 1. Score théorique dans lequel doit être joué un parcours. 2. A chaque trou est assigné un par en fonction de sa longueur (par 3, 4 ou 5)

**PARCOURS** : Partie du terrain sur laquelle se déroule le jeu, généralement constitué de dix-huit trous.

**PARTAGE** : Un trou est partagé par deux joueurs lorsqu'ils y enregistrent le même score en match-play.

**PITCH** : 1. Point d'impact de la balle retombant sur le green. Ce petit trou est réparé par le joueur avec un relève-pitch.  
2. Petit coup en hauteur joué vers le green, afin que la balle ne roule pratiquement pas.

**PLUGEE** : Se dit d'une balle enfoncée dans un bunker ou dans un terrain meuble.

**PRACTICE** : Aire d'entraînement sur laquelle les joueurs vont taper des balles ou travailler leur swing.

**PROVISOIRE** : Balle jouée et annoncée comme telle lorsque la précédente semble égarée ou hors limites. Si la première balle est retrouvée et jouable, la balle provisoire ne sera pas prise en compte. Dans le cas contraire, elle sera prise en compte et le joueur sera pénalisé d'un point de pénalité.

**PUTT** : Coup roulé joué sur le green avec un putter.

**PUTTER** : Club utilisé sur les greens pour rentrer la balle dans le trou.

**RELEVE-PITCH** : Ustensile que tout golfeur respectueux de l'étiquette doit porter sur lui. Il permet de réparer les trous sur greens occasionnés par les pitches.

**ROUGH** : Partie du parcours bordant le fairway et qui laissée à l'état sauvage peut comporter arbres, arbustes, buissons ou hautes herbes.

**SAND WEDGE** : Club le plus ouvert permettant de sortir d'un bunker, franchir des obstacles hauts...

**SCRAMBLE** : Formule de jeu collective. Tous les joueurs d'une équipe frappent individuellement leur balle. Le capitaine choisit alors la balle la mieux placée et tous les joueurs rejouent à partir de ce point. Ceci jusqu'au putt final.

**SEMELLE** : Partie inférieure de la tête de club, reposant sur le sol.

**SHAFT** : Autre nom du manche du club.

**SHOT GUN** : Compétition au cours de laquelle les parties prennent place sur différents tees du parcours. Un signal sonore indique à l'ensemble des participants qu'ils peuvent commencer l'épreuve (à utiliser avec les élèves)

**SQUARE** : 1. Terme désignant deux joueurs à égalité. 2. Position des pieds parallèles à la ligne de vol.

3. Positionnement de la face de club parfaitement perpendiculaire à la ligne de jeu derrière la balle, à l'adresse ou à l'impact.

**STABLEFORD** : Forme de compétition contre le par, dans laquelle les pars sont rehaussés en fonction de l'index du parcours.

**STANCE (ADRESSE)** : Position des pieds d'un joueur lorsqu'il se met à l'adresse.

**STROKE-PLAY** : Formule de jeu où tous les coups sont comptés, le gagnant étant le joueur qui a réalisé le score le plus bas sur 18 trous.

**SWING** : Mouvement décrit par le club lors de l'exécution d'un coup. **BACKSWING** : Début du swing correspondant à la montée du club vers l'arrière de la balle **DOWNSWING** : Etape du swing correspondant à la descente du club, jusqu'à l'impact avec la balle. **TRAVERSEE** : Partie du swing dans laquelle se situe la frappe elle-même.

**TALON** : Partie de la tête de club située sous le manche. Voir socket.

**TEE 1**. Aire de départ d'un trou. 2. Pointe de bois ou de plastique sur laquelle le joueur est autorisé à placer sa balle au départ uniquement.

**TEMPO** : Rythme sur lequel est effectué un swing.

**TOPPEE (BALLE)** : Coup raté lorsque la balle est frappée au-dessus de la ligne médiane. Elle vole alors au ras du sol.

## Le Golf est une histoire de couleurs :

**Piquets ou lignes sur le terrain :**

Rouge : obstacles d'eau latéraux

Jaune : obstacles d'eau frontal

Bleu : (éventuellement complété d'un périmètre blanc au sol) : terrain en réparation

**Marques de départ :**

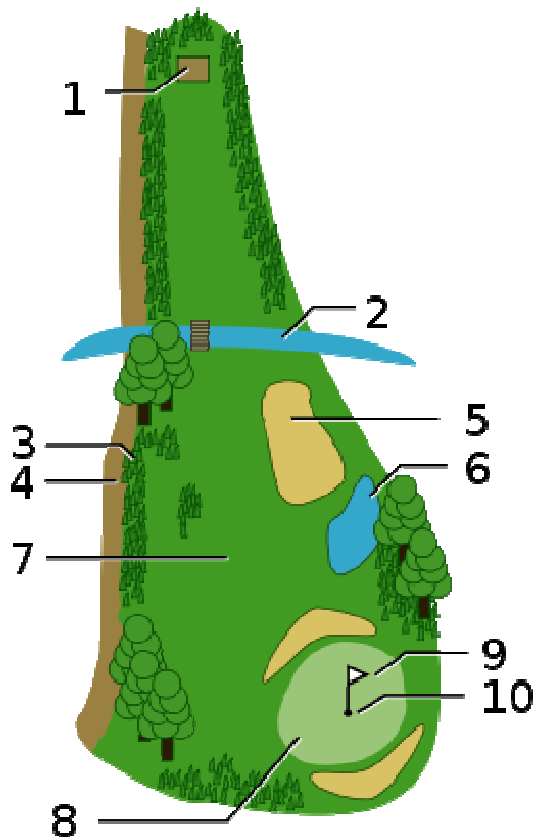
Rouge : Dames

Bleu : Dames, bon index

Jaune : Messieurs

Blanc : Messieurs, bon index

## Anatomie d'un parcours de golf



(1) aire de départ, (2) obstacle d'eau frontal, (3) rough (herbe haute), (4) hors limite, (5) bunker de sable, (6) obstacle d'eau latéral, (7) fairway(allée), (8) green, (9) drapeau, (10) trou

Le terrain est délimité par des piquets blancs (hors-limites). Si une balle est hors-limite, elle est considérée comme perdue et le joueur doit en rejouer une autre depuis l'endroit du coup précédent en prenant un coup de pénalité.

Histoire du golf, origines et législation : **St ANDREWS**

Saint Andrews est située sur la côte de la mer du Nord entre Édimbourg et Dundee . La ville est considérée comme la maison du golf due à l'ancienneté et à la beauté de ses terrains de golf, mais aussi à la présence du Royal and Ancient Golf Club, fondé en 1754, qui possède l'autorité législative sur le monde du golf. Saint Andrews compte cinq parcours de golf dont l'Old Course, le plus célèbre parcours au monde, qui reçoit tous les cinq ans environ l'Open britannique et sur lequel il faut réserver trois ans à l'avance ou avoir la chance d'un tirage au sort favorable pour pouvoir jouer.