



**Règles de
comportement
pour le premier
parcours de golf**



ETIQUETTE

Respect des joueurs

Devant moi : Je joue lorsqu'ils sont hors de ma portée.

Avec moi : Je suis silencieux et immobile lorsqu'ils jouent.

Derrière moi : Je respecte le temps de jeu.



ETIQUETTE

Respect du terrain

Replacez vos divots

Ratissez vos traces dans les bunkers

Relevez votre pitch sur le green

PARCOURS DE GOLF

Le PAR définit le nombre de coups à réaliser sur un trou.

100 à 228m



PAR 3

229 à 434m



PAR 4

435m et plus



PAR 5

Répartition sur un parcours

PAR 3 X 4 = 12

PAR 4 X 10 = 40

PAR 5 X 4 = 20

PAR Total = 72

Niveau du joueur

L'estimation du niveau d'un joueur est donné par son **INDEX**.

Un joueur non-classé est assimilé à l'index 54.

Un parcours est composé de 18 trous.

Soit $54 / 18 = 3$ coups au dessus du PAR sur chaque trou.

Le contrat du joueur

Le contrat du joueur sur chaque trou est donc :

PAR + 3

Mais celui-ci ne tient pas compte de la difficulté du parcours



Niveau du parcours

Deux critères définissent si le parcours est facile ou difficile:

Le premier est le **SLOPE**

Le deuxième le **SSS**

Le SLOPE

Le slope est le coefficient de difficulté du parcours.

Moyenne = 113

Un slope supérieur à 113 indique que le parcours est plus difficile que la moyenne et inversement.



Le S.S.S

Scratch Score Standard

Il tient compte de la longueur et des difficultés du parcours pour un joueur d'index 0.



Niveau du joueur sur le parcours

Le handicap de jeu tient compte de l'index du joueur (ex: 54) et de la difficulté du parcours (SLOPE et SSS).

Il permet de déterminer le contrat que le joueur doit faire sur chaque trou.

Calcul de l'handicap de jeu

Voici la formule qui permet de calculer l'handicap de jeu :

$$\frac{(\text{Index} \times \text{SLOPE}) + (\text{S.S.S} - \text{PAR})}{113}$$

Calcul de l'handicap de jeu

Cas de figure d'une dame débutant sur le parcours de Maisons Laffitte.

$$\frac{(53,5 \times 100)}{113} + (58,4 - 60) = 46$$

Le handicap de jeu

sur ce parcours est de 44 pour un homme,
et 46 pour une dame

Calcul du contrat

Prenons l'exemple d'un joueur ayant un handicap de jeu de 44 ou de 46.

Si le joueur réalise 44 coups de plus que le PAR ($60+44=104$) il aura joué son niveau.

Si ce joueur est une dame, alors elle doit réaliser 46 coups de plus que le par pour jouer son niveau (106 coups).

Si le joueur réalise moins de coups que son niveau lui autorise, il aura donc mieux joué et son index diminuera.

Calcul du contrat

Ces 44 et 46 coups ne sont pas divisibles par 18.

Nous faisons la répartition suivante :

2 coups sur chaque trou, ce qui fait 36 coups.

Il reste 8 coups, répartis sur les 8 trous les plus difficiles pour un homme.

Pour une dame, il nous reste 10 coups à répartir sur les 10 trous les plus difficiles.

Calcul du contrat

Soit pour un homme:

$$10 \text{ trous à Par } +2 = 20$$

$$8 \text{ trous à Par } +3 = 24$$

$$= 44$$

Soit pour une dame:

$$8 \text{ trous à Par } +2 = 16$$

$$10 \text{ trous à Par } +3 = 30$$

$$= 46$$

Calcul du contrat

Le trou le **plus difficile** du parcours est le trou classé 1 (coup reçu 1)

Le trou le **plus facile** du parcours est le trou classé 18 (coup reçu 18)

Les trous classés de 1 à 8 seront pour les dames les trous classés de 1 à 10 seront en PAR +3, les 8 autres en PAR +2 en PAR +2

Calcul du contrat

Nous allons donc répartir
les **PAR + 3** : \triangle

sur les trous les plus difficiles (8 trous $\♂$ ou
10 trous $\♀$).

Les **PAR + 2** : \times

sur les trous les plus faciles (10 trous $\♂$ ou
8 trous $\♀$).



STABLEFORD

Le stableford est une formule de jeu permettant de transformer un nombre de coups en nombre de points lors d'une partie de golf.

Cette méthode est conçue pour donner du rythme à la partie mais aussi à ne faire trop de coups.

CALCUL DES POINTS

Score	Points stableford
3 de moins	5
2 de moins	4
1 de moins	3
CONTRAT	2
1 de plus	1
2 ET plus	0

STABLEFORD

Lorsque le joueur ne peut plus marquer de point il est dans l'obligation de ramasser sa balle et de passer au trou suivant.

Score	Points stableford
3 de moins	5
2 de moins	4
1 de moins	3
CONTRAT	2
1 de plus	1
2 ET plus	0



OBJECTIF

Réaliser le maximum de points stableford sur chaque trou.

Pour améliorer votre index, vous devez marquer, **sur 18 trous**, un minimum de **37 points Stableford**

EXEMPLE 1

Score réalisé sur 18 trous = 40 pts

Bénéfice de 4 pts (36 + 4)

L'index du jour du joueur est 50 (54-4)

EXEMPLE 2


Score réalisé sur 18 trous = **24 pts**

Il manque **12 pts** ($36 - 24$) pour jouer son index.

Le niveau du jour du joueur est **66** ($54 + 12$)

La carte de Parcours

Les balles de practice sont strictement interdites !






DATE : _____ Formule : _____											Heure de départ : _____					Repères : Blanc Jaune Bleu Rouge							
Épreuve : _____											Slope : En cours d'homologation												
Trou N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	SSS	
Repères 	95	315	252	100	120	115	95	315	252	1659	100	120	115	95	315	252	100	120	115	1332	2991		
Par	3	4	4	3	3	3	3	4	4	31	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29	60		
Coups reçus	18	3	9	15	6	12	17	2	8		14	5	11	16	1	7	13	4	10				
1																							
2																							
3																							
4																							
Compétiteur (s)										HPC	Points	Signatures :					Résultat	BRUT	HCP	NET			
1 - _____												Joueur											
2 - _____																							
3 - _____												Marqueur					Résultat	BRUT	NET				
4 - _____																	final						

Si votre balle est allée sur la piste, vous devez impérativement la retrouver !



La carte de Parcours

Les balles de practice sont strictement interdites !

DATE : _____ Formule : _____											Heure de départ : _____					Repères : Blanc Jaune Bleu Rouge						
Épreuve : _____											Slope : En cours d'homologation											
Trou N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Aller	10	11	12	13	14	15	16	17	18	Retour	Total	SSS
Repères 	95	315	252	100	120	115	95	315	252	1659	100	120	115	95	315	252	100	120	115	1332	2991	
Par	3	4	4	3	3	3	3	4	4	31	3	3	3	3	4	4	3	3	3	29	60	
Coups reçus	18	3	9	15	6	12	17	2	8		14	5	11	16	1	7	13	4	10			
1 	X	△	X	X	△	X	X	△	△		X	△	X	X	△	△	X	△	X			
2 	X	△	△	X	△	X	X	△	△		X	△	X	X	△	△	X	△	△			
3																						
4																						
Compétiteur (s)										HCP	Points	Signatures :					Résultat	BRUT	HCP	NET		
1 - _____												Joueur										
2 - _____																						
3 - _____												Marqueur					Résultat	BRUT	NET			
4 - _____																	final					
<p align="center">Si votre balle est allée sur la piste, vous devez impérativement la retrouver !</p>  																						

Carnet Carte Verte

Préparation au passage de la CARTE VERTE

LES 5 PARCOURS DE 9 TROUS (en parties libres de 3 balles)

	DATE	TAMPON DU CLUB
1		
2		
3		
4		
5		

Très important : Ces parties se déroulent toutes sur le parcours du club qui a accepté de prendre en charge l'initiation et qui fera passer le test final : il y a donc "osésoif" entre le jour de début et le club d'accueil.

Pour que ces parcours de préparation soient validés par la structure, le joueur devra faire preuve au cours de chaque partie, d'une maîtrise suffisante des règles de comportement (respect des autres initiateurs et du terrain) tout en jouant au rythme habituel d'un groupe de 3 balles.

Ces 5 "parcours libres" sont un minimum. Ils ne doivent être le prolongement de l'intermittente période d'apprentissage guidée sur parcours, préalable à toute pratique libre. Ils constituent la suite logique de l'initiation (séquences d'exercices, stages de toutes natures, parcours accompagnés, parties organisées avec un bon joueur...). Ils ne le remplacent pas. En effet, un débutant ne doit pas être "libéré" sans formation sur un parcours.

En revanche, pour apprendre à jouer sur parcours, il est indispensable de jouer... sur parcours ! Le club doit donc prendre des garanties avant de laisser un joueur débiter sa série de parcours libres. Le professionnel du club est l'interlocuteur privilégié pour en parler.

ATTESTATION DE CAPACITÉ délivrée par

Nom du pro :

N° licence du pro :

Club du pro :

Date et signature :

Capacité à jouer de des trajectoires

Savoir progresser à belle vitesse les coups de départ avec un bon
Exemple de situation de référence : test de mise au jeu des DPEX

Savoir progresser la balle sur le parcours avec un bon
Exemple de situation de référence : test de mise au jeu des DPEX

Réalisation des apprends :
Ex de situation de référence : test des DPEX (approches au bû, au milieu bûtes, sorties de bûte.)

Capacité à choisir le coup adapté à son niveau autour des greens

Savoir se repérer de près "en sécurité"

Réussir quelques 4 put s à partir de situations variées

Contrôle de la balle et application sur le terrain des principes de jeu

(diff : une pratique des règles et rituels exigés pour l'accès au jeu DPEX de l'usage)

Balle jouée au elle repose

Balle réglable

Balle dans obstacle d'eau

Balle perdue, hors limites

Balle au repos déplacée intentionnellement par un comp



Alliance Coach

Fin

Merci et bon parcours . . .