

LE GOLF



Connaissance de l'activité Golf

- Le parcours
- Le score et la notion de handicap
- Le matériel
- Les coups
- Le lexique utilisé

Un parcours de GOLF

Est composé de 18 trous partagés en 2 parties

 L'aller : les trous numérotés de 1 à 9

 Le retour , les trous de 10 à 18

Chaque demi - parcours est composé de

 2 trous appelés « PAR 3 »

 5 trous appelés « PAR 4 »

 2 trous appelés « PAR 5 »

PAR 3 (moins de 229m.)

PAR 4 (moins de 434 m.)

PAR 5 (plus de 435 m.)

Le GREEN

ROUGH

Départs :
Compétition Hommes
Normal Hommes
Compétition Dames
Normal Dames

Obstacle d'eau :
Lac

FAIR WAY

BUNKER

HORS LIMITE

Eau latérale



Le SCORE et le HANDICAP

Chaque PAR se fait sur son nombre de coups.....

Un PAR trois en 3

Ainsi un demi parcours composé de 2 PAR trois, 2 PAR cinq et 5 PAR quatre se joue en 36 coups

Donc un parcours idéal se joue en 72 coups !

Le HANDICAP (classement) d'un joueur se calcule en fonction du nombre de coups qu'il fait au-dessus du PAR .

Si un joueur réalise le PAR, en 72 coups, il est classé « zéro ». Ainsi un joueur classé Hcp 18 devrait faire le parcours en 90 coups.

Le score net est le score brut (90 coups) diminué du handicap (10, par exemple), est alors 80 . . .

LE MATERIEL

Trois sortes de clubs dans un sac (14 au maximum) numérotés de 1 à 9, sont appelés

 Les **FERS** numérotés de 1 à 9
+ le **sandwedge** et le **pitching wedge**

 Les **BOIS** 7,5,3 et le **Driver**

 Le **PUTTER**

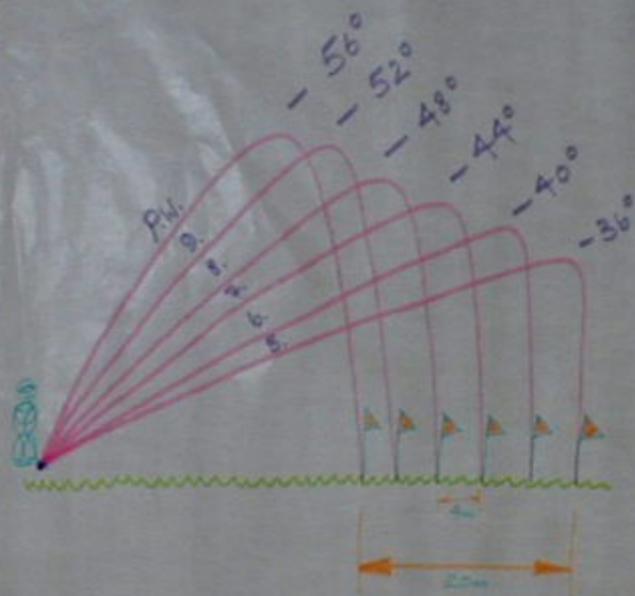
Ce qui les différencie :

L'angle de la tête de club, la taille du manche.

Golf Educatif

etapes indispensables :-

- SENTIR LE "GRIP"
OPEN YOUR EYES
- SENTIR LE "CLUBHEAD"
CLOSE YOUR EYES
- SENTIR LA "BALLE"
LISTEN TO THE BALL
- SENTIR LA "TRAJECTOIRE"
WATCH THE BALL



LES
TRAJECTOIRES
ET
LES DISTANCES
ENTRE
CHAQUE CLUB

LES 3 DEPARTEMENTS DU GOLF

LE JEU

- | | |
|-------------|-----------------------------|
| CLUBS → | PITCHING WEDGE (PW) → FER 5 |
| GRIP → | AUSSI LEGER QUE POSSIBLE |
| BACKSWING → | RAPIDE |
| DOWNSWING → | LENTE |
| PRIORITE → | LE FINISH... (2 SECONDES) |

LE SPORT

- | | |
|-------------|-----------------------------------|
| CLUBS → | FER 4 → DRIVER (BOX 1) |
| GRIP → | PROGRESSIVEMENT PLUS SERRE |
| BACKSWING → | LENTE |
| DOWNSWING → | RAPIDE |
| PRIORITE → | L'ADRESSE... (Position de départ) |

LE BUSINESS

- | | |
|-------------|---------------------------------------|
| CLUBS → | Tous dans le domaine de PETIT JEU |
| GRIP → | correspondant à votre caractère comme |
| BACKSWING → | { la même vitesse |
| DOWNSWING → | la finisse (support de la balle) |

LES COUPS

Le Jeu long : coups de progression

Le coup de départ : le drive

Les coups sur le fair-way

Les sorties de bunker et les coups spéciaux

Le jeu court : coups particuliers

Les approches

Pitch, chip, coup roulé

Le putting coups au but

Lexique des mots « franglais » les plus employés en golf

Air-shot : C'est un coup raté qui ne touche pas la balle, et cela compte un coup !

Backswing : mouvement de la montée du club

Birdie : score inférieur d'un coup au par

Bogey : score supérieur d'un coup au-dessus du par

Bunker : obstacle de sable

Chip : Petit coup d'approche du green avec un fer

Club : canne de golf (bois, fer ou putter)

Clubhouse : bâtiment avec la réception, les vestiaires, le bar, le restaurant...

Divot : motte de terre ou de gazon arrachée par le club en jouant (à replacer immédiatement !)

Dogleg : littéralement jambe de chien, désigne un trou qui tourne à

Grip : manche du club. To grip the club (tenir le club)

Green : Partie tondue très rase où se trouve le trou

Green-fee: Prix pour jouer dans un golf

Links : Parcours de golf de bord de mer construit sur des dunes

Par : contrat du trou

Pitch : petit coup d'approche

Pitching-wedge : club pour des trajectoires lobées ou pour des coups d'approche

Practice ou driving-range : terrain d'entraînement où l'on frappe des balles depuis des emplacements fixes sans aller les rechercher.

Putter : club avec une face verticale utilisé sur le green, pour faire rouler la balle jusqu'au trou

Putting-green : Green d'entraînement

Sandwedge : club très ouvert pour sortir des bunkers ou pour des coups lobés ou pour des approches

Shaft : Manche du club

Square : (littéralement « carré »), le club bien aligné devant la balle et perpendiculaire au corps

Stance : position du joueur, on dit aussi « se mettre à l'adresse »

Swing : 1/ Le geste du golf 2/ Le mouvement de la descente du club (opposé au backswing)

Tee : petit objet en bois ou en plastique pour surélever la balle au départ

Topper : frapper la balle sur sa partie supérieure (coup raté)

LE GOLF

La forme scolaire

Les apprentissages visés

**Le matériel et les
conditions**

Un module d'apprentissage

Les S. A. de l'équipe 71

Le partenariat

Les outils

La bibliographie

La forme scolaire et les apprentissages visés

Dans le registre du sens

Maîtriser les paramètres de distance, direction et hauteur pour choisir le club et envoyer la balle dans le trou en jouant le moins de coups possible.

Dans le registre des apprentissages sociaux et cognitifs

Respecter l'environnement. Gérer sa sécurité et celle des autres. Connaître les règles élémentaires pour son autonomie sur le parcours. Connaître les bases de «l 'étiquette ».

Dans le registre des habiletés motrices

Produire des trajectoires adaptées aux situations de jeu : placement ; « adresse »; swing et putt.

Le matériel et les conditions de mise en œuvre

Un parcours proche ou

Un terrain de foot, un pré, la cour de l'école

Un sac avec un club pour deux élèves

Des balles adaptées par élève

De la rubalise, des cônes de couleur

Des seaux



LOGIQUE DE L'ACTIVITE

- faire avancer la balle
- et se déplacer
- en étant suffisamment précis

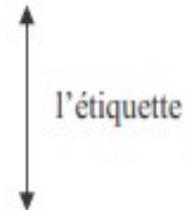
pour arriver dans la cible avant les autres, en respectant un certain nombre de règles constitutives et de fonctionnement.

Règles constitutives :

- frapper la balle arrêtée à l'aide d'un club
- jouer la balle où elle se trouve
- chaque coup ou intention compte un point
- le déplacement de la balle autrement qu'avec le club est réglementé

Règles de fonctionnement

- le danger vient du club et de la balle ; chacun doit jouer à son tour
- il faut respecter le parcours
- les règles de jeu doivent être appliquées rapidement



JE JOUE AU GOLF : L'ESSENTIEL

(Fédération française de golf)

UN TROU DE GOLF :

comprend :

- **UN DEPART** : zone d'où l'on doit jouer pour commencer le trou, délimitée par des marques de couleurs.
- **LE FAIRWAY** : surface engazonnée et entretenue qui relie le départ au green.
- **LE GREEN** : surface de gazon très ras sur laquelle se trouve le trou, signalé par un drapeau.
- **LE ROUGH** : espaces naturels entourant le trou (herbe haute, forêt, arbustes ...)
- **LE BUNKER** : obstacle rempli de sable.
- **LES OBSTACLES D'EAU** : mares, ruisseaux...

L'ETIQUETTE : le savoir-vivre du golf, le respect du terrain et des autres joueurs

- **SECURITE ET COURTOISIE :**

. **le danger:**

- ne pas jouer quand d'autres joueurs sont à portée de coup ;
- s'assurez lorsque vous faites des mouvements d'essai, que les joueurs qui vous entourent ne risquent pas d'être touchés.

. **le jeu rapide:**

- quittez le green quand vous avez fini de jouer le trou ;
- soyez prêt à jouer quand votre tour arrive ;
- quand vous cherchez une balle, laissez passer la partie suivante sans attendre les cinq minutes réglementaires.

. **la gêne:**

lorsque quelqu'un joue, évitez de vous tenir trop près de lui, de vous déplacer, de parler.

. **les priorités:**

- les parties de deux balles sont prioritaires ;
- une partie qui coupe ou qui joue un tour incomplet n'a aucun droit sur le parcours.

- **SOINS AU TERRAIN :**

. **sur le parcours:**

remplacez les divots (motte de gazon) que vous arrachez,

. **dans les bunkers:**

en quittant le bunker, effacez les traces de club et de pas à l'aide du râteau,

. **sur le green:**

- en arrivant, réparez votre pitch(marque d'impact),
- ne posez pas votre sac ou votre chariot,
- ne traînez pas les pieds, ne courez pas
- ne marchez trop près du trou,
- remplacez le drapeau avant de quitter le green.

Problèmes fondamentaux se posant à l'élève Golfeur

Il est confronté à chaque coup à l'obligation d'élaborer un projet d'action pour faire avancer sa balle en étant précis et faire un choix stratégique et technique en tenant compte de la situation dans laquelle il se trouve.

Savoirs à construire

THEMES	SAVOIRS
GRAND JEU = DISTANCE	<ul style="list-style-type: none">- faire partir la balle du 1^{er} coup- faire voler la balle sur des distances plus ou moins longues- frapper droit
PETIT JEU = PRECISION	<ul style="list-style-type: none">- 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
OBSTACLE (arbre, sable, eau)	<ul style="list-style-type: none">- pour franchir un obstacle, imprimer une trajectoire haute à la balle : approche lobée
PARCOURS = STRATEGIE	<ul style="list-style-type: none">- prendre des informations sur le terrain et élaborer une stratégie afin d'être efficace :<ul style="list-style-type: none">. pour s'opposer à un joueur ou une équipe. pour jouer le moins de coups possible

Ressources mobilisées

Affectivité

- Respect de l'autre (notion d'espace et de sécurité)
- Travail en binôme
- Contrôle de soi
- Stress (regard des autres)
- Motivation et but à atteindre

Connaissance

- Prise d'informations (distance, direction et force du vent, obstacles, pentes, emplacement de la balle...)
- Prise de décision
- Stratégie

Motricité

Equilibre, dissociation segmentaire, coordination, relâchement, rythme

Un Module d'apprentissage

C1- Réaliser une performance mesurée. C3 -S'opposer individuellement et/ou collectivement

Géographie : Utilisation et construction d'un parcours : tracé, orientation. Se situer sur le parcours.

Sciences : Connaissances en botanique et physique

Education civique : Respect de l'environnement, de l'esprit sportif, des règles, de l'étiquette.

Langues vivantes : Apprentissage du vocabulaire golfique (anglais).

La 1ère séance organise la découverte du matériel (tout ce qui servira lors des autres séances) pour :- mettre en place les consignes de sécurité, - mettre en place des consignes d'organisation.

La classe peut être partagée en trois groupes* qui tournent sur trois ateliers de 20 minutes :

Un atelier « Putting » : SA n°

Un atelier « grands coups » : SA n°

Un atelier « Parcours » : situation repère jouée en autonomie, sur le compact, selon une consigne donnée et en renseignant un carnet de bord personnel. les groupes peuvent être homogènes ou hétérogènes selon la situation travaillée.

Un club pour deux élèves et 2 balles pour chacun. Les espaces du terrain ou de la cour sont matérialisés par des plots et de la rubalise qui limitent les espaces d'évolution. Les consignes de sécurité (balle et club) sont affichées. Les consignes d'organisation sont impératives. Chacun a son livret.

Démarche d'apprentissage

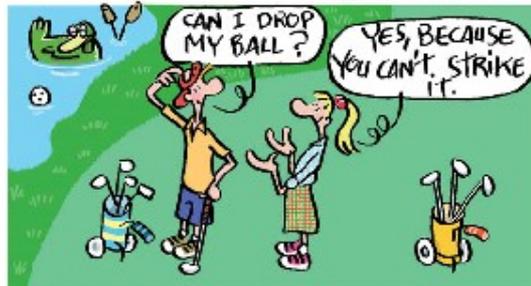
PHASE D'ENTREE DANS L'ACTIVITE : FAMILIARISATION (2 à 3 séances)	PHASE DE REPERAGE : EVALUATION (1 séance)	PHASE DE STRUCTURATION DES APPRENTISSAGES (6 à 8 séances)	PHASE DE REINVESTISSEMENT : EVALUATION (1 séance)
<u>Pourquoi ?</u> Pour installer l'organisation pédagogique <u>Comment ?</u> Par des situations simples, ne nécessitant pas d'apprentissages	<u>Pourquoi ?</u> Pour repérer les besoins des élèves <u>Comment ?</u> Par une situation de référence posant les problèmes de l'activité aux élèves	<u>Pourquoi ?</u> Pour apprendre de façon ciblée, sur des besoins identifiés <u>Comment ?</u> Par des situations d'apprentissage réduisant la complexité de l'activité (tous les problèmes ne sont pas posés simultanément)	<u>Pourquoi ?</u> Pour réinvestir les apprentissages, les acquisitions et évaluer l'efficacité de l'action pédagogique <u>Comment ?</u> Par la même situation de référence
<u>Rôle de l'enseignant :</u> Organiser la classe, insister sur les règles collectives, de sécurité <u>Activité des élèves :</u> Découvrir l'activité et ses contraintes	<u>Rôle de l'enseignant :</u> Mettre en place une situation permettant de relever des résultats et d'observer des comportements <u>Activité des élèves :</u> Se confronter aux problèmes de la situation et relever des résultats	<u>Rôle de l'enseignant :</u> Apporter un soutien, une aide, des conseils afin que les apprentissages soient effectifs et durables : simplifier ou complexifier les situations pour les rendre accessibles <u>Activité des élèves :</u> Apprendre en se confrontant aux contraintes des situations	<u>Rôle de l'enseignant :</u> Permettre un relevé de résultats individuels et observer l'évolution des comportements <u>Activité des élèves :</u> Se confronter aux problèmes de la situation et relever des résultats

En EPS, au cours d'un module de golf, les élèves apprennent et utilisent le lexique spécifique de l'activité. Cet apprentissage repose sur l'acquisition de vocabulaire anglais qui, dans un cadre interdisciplinaire bénéfique, s'intègre aux structures langagières déjà connues et se combine aux autres termes et expressions de la vie courante connus des élèves.

Mise en œuvre : pendant l'activité physique, l'enfant utilise la langue étrangère lorsqu'il s'adresse à son partenaire, comme le font ces personnages.

Lionel Bruneau, CPD-EPS,
Véronique Filipe, CPD-Langues (71).

On a golf course



Des situations d'apprentissage

Coups au but
Putting

- L'éventail
- La marelle

Autres coups

- La rivière
- Le piège

Coups de
progression

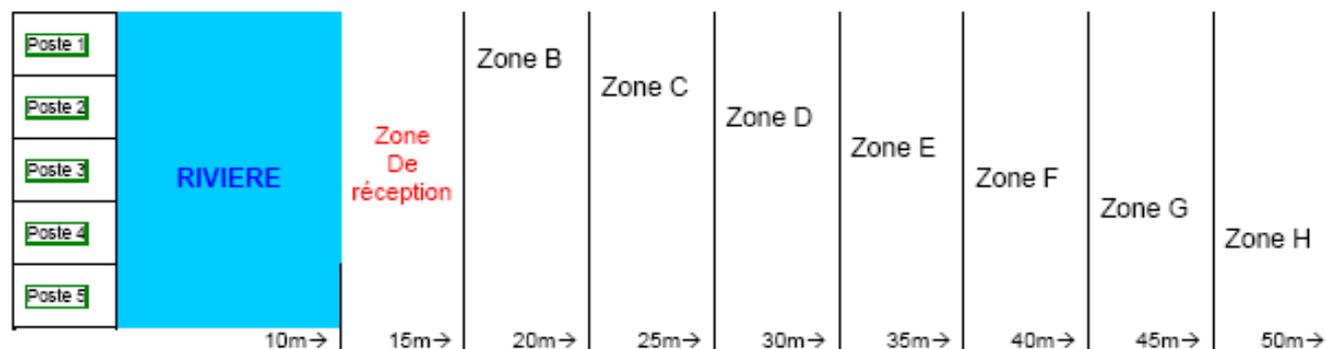
les cibles
Le gagne terrain

APPRENTISSAGES ATTENDUS : Frapper la balle en la traversant (vitesse du coup supérieure à la force)
Produire une trajectoire haute et faire arriver sa balle pour qu'elle roule peu.

DISPOSITIF ET TACHE

Sur le practice (ou dans un espace aménagé en practice : un petit carré de moquette 50 x 50 cm par poste et une pancarte de distance sur la ligne qui limite chaque zone), l'élève doit envoyer avec un coup de club – wedge ou fer 9 – une série de 10 balles dans la zone de réception marquée. Les balles ne doivent pas rouler hors de la zone. Les consignes de sécurité sont énoncées clairement puis affichées.

Il note sur sa fiche [livret personnel Fiche n°1] le nombre de balles réussies par série.



CONSIGNES

Essayez de « traverser la balle »
Ne pas frapper, mais laisser tomber le club.
On ramassera les balles quand tous les élèves sur un poste auront fini leur série.
Essayez de « traverser la balle »

CRITERES DE REUSSITE

Plus de la moitié des essais sont validés. (balle dans la zone de réception indiquée).
Le nombre de coups réussis augmente à chaque série.

PLUS FACILE

Le point compte même si la balle roule hors de la zone de réception.

PLUS DIFFICILE

La zone de réception est placée plus loin (zone B, C...) et la rivière s'élargit d'autant. (exemple : zone de réception en zone D = rivière large des postes à la zone C)
A chaque coup réussi reculer la zone.
Jouer sans tapis.

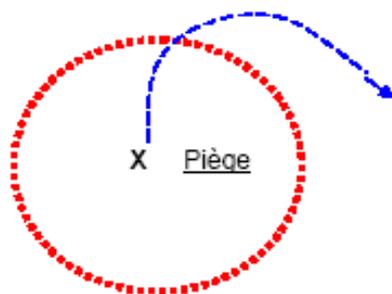
OBSERVATIONS

Les critères de réalisation sont : un positionnement stable des pieds légèrement écartés perpendiculaires à la trajectoire ; la ligne des épaules parallèle à la trajectoire ; ne pas regarder sa balle partir ; la vitesse du coup l'emporte sur la force de la frappe : « traverser ». Rester en équilibre à la fin du coup.
Possibilité de jouer en attribuant des points aux zones ou par deux en défis.

APPRENTISSAGES ATTENDUS : Frapper la balle en la traversant (vitesse du coup supérieure à la force)
Envoyer la balle à tous les coups.

DISPOSITIF ET TACHE

Le joueur doit envoyer une série de 10 balles hors du piège. Le piège est un espace enclos (rubalise fixé sur de piquets). Le sol de cet espace est au choix (et selon le degré de difficulté référé au niveau de maîtrise) un terrain dur (stabilisé – cour d'école), meuble (sable), herbeux (herbe tondue ou haute) encombré ou non d'obstacles artificiels (chaise, banc, plot...) ou naturels (arbustes...)



CONSIGNES	CRITERES DE REUSSITE	PLUS FACILE	PLUS DIFFICILE
<p>Essayez de « traverser la balle » Envoie toute ta série hors du piège dans la même direction. Les balles qui sortent mais ne passent pas au-dessus du ruban ne rapportent pas de point. Quand une série est réussie (>à 75%) élargir le rayon de la zone.</p>	<p>Taux de réussite supérieur à la moitié de chaque série. Evolution du dispositif : élargissement du rayon de la zone de jeu au fur et à mesure des séries.</p>	<p>Supprimer la contrainte de hauteur. Supprimer la frontière de la zone et se limiter au déplacement de la balle.</p>	<p>Elargir le rayon du piège. Délimiter autour de la frontière du piège une couronne concentrique de réception. Rétrécir le rayon de la couronne. Sur un sol de + en + difficile. Zone en contrebas, contre-haut. Dans un espace encombré.</p>
<p>OBSERVATIONS <u>Les critères de réalisation sont :</u> un positionnement stable des pieds légèrement écartés perpendiculaires à la trajectoire ; la ligne des épaules parallèle à la trajectoire ; ne pas regarder sa balle partir ; la vitesse du coup l'emporte sur la force de la frappe : « traverser ». Rester en équilibre à la fin du coup. <u>Formes possibles de jeu :</u> par deux en défi – en donnant des points à des zones.</p>			

DISPOSITIF S.A. : LA TIQUE /GOLF /Cycle 3

Le joueur se positionne sur le putting-green ou sur la surface aménagée.

A l'aide s'un putter, je dois toucher le plot.



Matériel : La cible peut être matérialisée par différents objets(piquets, seau ...)

CONSIGNES :

Prise du club : les mains allongées sur le manche. La main droite enserre l'index gauche allongé en opposition à l'index droit.

Traverser la balle.

Se préparer, putter et ensuite suivre la balle des yeux.

CRITERES DE REUSSITE :

Je touche la cible. 4 essais sur 6 sont validés.

PISTES POUR LA REGULATION

Pour faciliter

Diminuer la distance joueur/cible.
Augmenter la taille de la cible.

Pour compliquer

Augmenter la distance joueur/cible.
Diminuer la taille de la cible(balle , tee...)
Varier l'écartement.
Putter avec une seule main ou mains inversées.
Terrain plat, en pente ou en dévers.

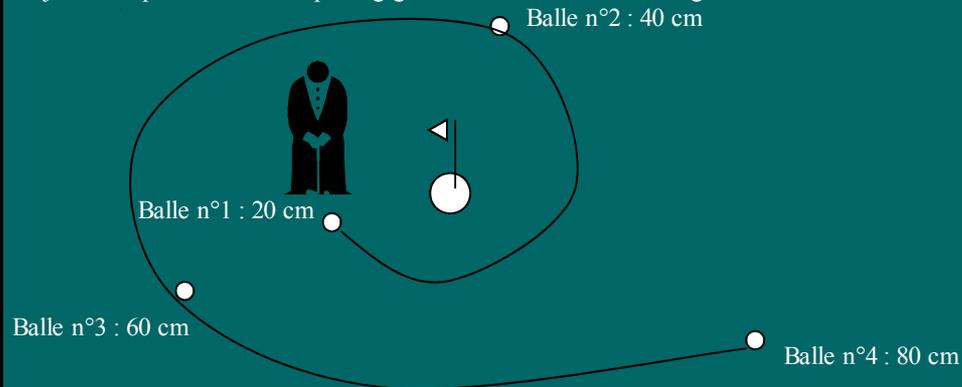
CE QUI EST A INTERIORISER

Identifier le sens des consignes et des précisions.

Identifier la direction de put et la maîtriser.

DISPOSITIF S.A. : L'ESCARGOT /GOLF /Cycle 3

Le joueur se positionne sur le putting-green ou sur la surface aménagée.



A l'aide d'un putter, je rentre les quatre balles disposées autour du trou à différentes distances. Je dois recommencer au point de départ si je rate un trou.

Variante : Faire le tour dans le sens inverse.

Matériel : Pastilles, pièces, marque-balle plantés dans le sol.

CONSIGNES :

Prise du club : les mains allongées sur le manche. La main droite enserme l'index gauche allongé en opposition à l'index droit.

Traverser la balle.

Se préparer, putter et ensuite suivre la balle des yeux.

CRITERES DE REUSSITE :

Je parviens à effectuer le parcours ou au bout de la coquille sans rater de trou et le plus rapidement possible.

PISTES POUR LA REGULATION

Pour faciliter

Effectuer de cônes ou d'arbres dans la forêt.

Pour compliquer

Augmenter le nombre d'effectuer (2 tours consécutifs)
Augmenter la distance b.
Putter avec une seule main inversées.
Terrain plat, en pente dévers.

CE QUI EST A INTERIORISER

Identifier le sens des consignes et des précisions.

Identifier la direction et la distance de put et les maîtriser.

AU GOLF

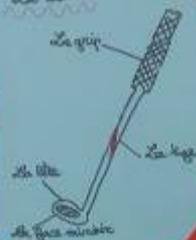
Le cycle golf

Tout le monde a bien aimé le golf. Le cycle est une découverte pour certaines personnes, qui n'en avaient jamais fait. Tout le monde a remarqué que les épreuves étaient plus ou moins dures.

Le plus aimé: Sarah aime plus le putting.
Enzo aime tout.

Le moins aimé: Furkan n'aime pas à toi à moi.

Le club



Les accessoires

Les balles

Les sacs à golf

Les cônes

Le plus important le club



Les règles

Je dois

① Répondre à la question
② Je ne dois pas

③ Je dois être en ligne de visée
④ Quand je ne joue pas, je dois

⑤ Je dois être en ligne de visée
⑥ Quand je ne joue pas, je dois

Je ne dois pas

⑦ Je ne dois pas

⑧ Je ne dois pas

⑨ Je ne dois pas

RÈGLES et POSITIONS



Il faut toujours être en position de départ avant de tirer l'un en face de l'autre.



Elisa n'est pas en sécurité, Julien risque de lui faire mal avec le club.



En l'air on est instable, il est mal positionné pour tirer dans la balle.



Les deux, on met ses pieds parallèles on ne croise pas les pieds.



Quand je me déplace, je tiens le club par le tête, je ne tiens pas.

Je ne tiens jamais le club par le grip!



Les coups longs



Les coups longs

Les coups longs sont ceux qui permettent de parcourir de longues distances en un seul coup. Ils sont donc très utiles pour gagner du temps et de l'énergie.

Les coups courts



arrivée



départ

Les coups courts

Les coups courts sont ceux qui permettent de parcourir de courtes distances en un seul coup. Ils sont donc très utiles pour gagner du temps et de l'énergie.

Les zones



Les zones sont des zones de jeu qui permettent de gagner des points. Elles sont donc très utiles pour gagner du temps et de l'énergie.

PRACTICE

À la ligne de départ nous plaçons des cônes, deux grands pas en arrière nous plaçons des cônes et c'est là que le 2^{ème} personne de derrière va attendre, pendant que l'autre joue. Celui qui joue va essayer de dépasser la ligne des cônes en moins de coups possible.



P

P Les lignes des cônes

1 - Les cônes qui jouent

2 - Les 2^{ème} personnes de derrière qui attendent (cônes en arrière)

1 1 1 1 1 1 1 - Les lignes de départ

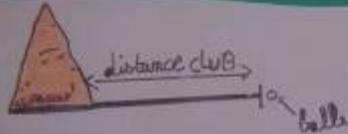
2 2 2 2 2 2 2

Les coups d'approche

(putting)

La tige

On installe un plot et doit y avoir un club d'écart entre le plot et moi (on place un club de façon assez spéciale). Il faut viser le plot et le toucher, tu marques 2 points et si tu le rates, 0 point. Quand tu as gagné tu dois refaire un club d'écart jusqu'à aller le plus loin possible.



Les rails

Il faut faire passer la balle entre deux bandes en plastique. Si tu y arrives tu marques 2 points, sinon 0 point.



Le putting

Il faut faire passer la balle par les trous.

Il faut viser le trou et la balle.

Il faut faire passer la balle par les trous.

Il faut viser le trou et la balle.



le trou

Fiche technique élève golfeur

A/ Tenue du grip

J'ai un grip correct(j'ai une tenue de club correcte)

Pour un droitier, prise du club dans la main gauche (pouce et index en gâchette), La main droite recouvre la main gauche, le creux de la paume droite, exerce une légère pression sur le pouce gauche posé sur le grip.

B/ Stance (position)

- . Les yeux au-dessus de la balle
- . Jambes écart légèrement fléchies
- . Poids sur le pied avant

C/ Swing

3 temps :

1. Backswing : Montée du club, bras levier tendu (gauche pour les droitiers)
2. Frappe (balayage de la balle)
3. Accompagnement

Fiche sécurité élève golfeur

1. Se placer obligatoirement en face et à une distance de sécurité du joueur qui exécute le mouvement
2. Le joueur qui exécute le mouvement s'assure du respect de cette consigne.
3. Lorsqu'un joueur joue son coup, évitez de bouger et de parler pour qu'il puisse se concentrer
4. Lorsque tous les joueurs ont frappé leur premier coup, le joueur le plus loin du drapeau est le joueur qui rejoue le premier (Règles de l'étiquette)

Quel partenariat ?

La Ligue de BOURGOGNE et la FFG

Les « professionnels » et les ETAPS

La convention départementale

Les Parcours de Saône et Loire

CHALON La Roseraie – MACON La

Salle – AUTUN – LE CREUSOT Le

Château d'Avoise – MONTCEAU –

BOURBON LANCY Le Golf de Givallon

La bibliographie

Le module Golf scolaire

Equipe EPS 71 site

Jeux de GOLF : du lancer au drive

Nicolas LEMOINE (Editions Revue EPS)

Le SWIN-GOLF

USEP site www.usep.org

Les Casquettes et les new cap

FFG Didier NOCERA

Le Golf c'est facile

Jean Claude TAIRRAZ