



# CARTE VERTE

Apprenez les fondamentaux pour jouer sur le parcours.

- respect du PARétiquette (voir feuille 2),
- respect des règles du jeu (voir feuille 3),



## FORMULE CARTE VERTE

Tarif 12 heures

540€

10 heures de préparation

Technique

2h. petit jeu,  
2h. grand jeu,  
1h. putting

Règle

1h.

Terrain

4h. d'apprentissage  
sur le parcours

2 heures d'évaluation sur le parcours

# CARTE VERTE



Grille de comportements « PARETIQUETTE »

Repères	Comportement du joueur débutant	Comportement acceptable	Comportement Exemplaire
Marque Honneur	Joue sans préparation ni routine, très vite ou trop tard. Marque le score et discute sur le green.	Marque les scores au départ suivant, puis se préoccupe de savoir qui à l'honneur.	Anticipe, se tient prêt, marque ou joue en fonction du tour de jeu.
Préparation	Se prépare, bouge quand un joueur est à l'adresse. Gêne, se met en danger.	Ne commence à se préparer que lorsque vient son tour de jeu, n'ose pas bouger, est placé en SECURITE.	Utilise en silence le temps et les angles morts, est prêt à jouer quand vient son tour, est placé en SECURITE.
Démarrage	Démarré ou remue avant que chaque joueur ait frappé, se met en DANGER.	Rassemble son matériel et se prépare à partir en SECURITE quand la dernière balle est arrêtée.	Démarré alors que la dernière balle du groupe est encore en mouvement, SECURITE maîtrisée.
Swings d'essai	En fait beaucoup, trop tard et en arrachant de l'herbe.	N'ose plus en faire ou arrache encore de l'herbe par accident.	N'en fait qu'un ou deux, au bon moment, sans arracher d'herbe.
Divots	Centré sur la balle, l'oublie. Ne retrouve ni le divot, ni l'emplacement.	L'oublie encore quelques fois sous l'émotion d'un coup inhabituel.	Réparer les dégâts fait partie de ses routines de joueur.
Allure de marche	Marche lente, jeu éclaté.	Joue groupé quelle que soit la situation, n'ose pas s'éloigner avant son tour.	Marche à allure dynamique, alterne jeu groupé et jeu déployé.
Repérage	Va directement à sa balle pour éviter de la perdre, se met en DANGER.	Y va uniquement à son tour et en SECURITE mais sans repères suffisants.	Prend des repères, y va sans gêner les autres, en SECURITE.
Jeu des autres	Joue sans se préoccuper des autres (balles égarées, tour de jeu) = DANGER.	Participe aux recherches mais en oublie son jeu. En retard quand vient son tour, mais joue en SECURITE.	Après avoir repéré sa balle ou joué en SECURITE, participe aux recherches.
Recherche d'une balle	Est capable de chercher 10''... mais laisse passer les parties suivantes.	Tient à chercher 3'' parce que c'est la règle.	Cherche juste le temps qu'il faut pour ne pas retarder le jeu.
Matériel de jeu	Génant, l'écarte du pied, en est encombré.	Posé souvent trop loin, n'a pas le bon club au bon moment, doit se précipiter.	A portée de main, dans le sens de la marche, évite les déplacements inutiles.
Déplacements sécurité	Se déplace, joue comme s'il était seul -> DANGER pour les autres.	Ne se déplace, ne joue qu'à son tour, respecte la SECURITE des autres, reste sans voix en cas de danger.	Prend en compte la position des balles et des autres, crie « BALLLEEE » en cas de danger.
Ratissage des bunkers	Ne ratisse que l'emplacement initial ou centré sur sa balle oubliée.	Se complique la tâche, veut trop bien faire, jardine longuement.	Fait un minimum de traces de pas puis procède avec économie, efficacité et rapidité.
Chariot vers un green	Le pose ou l'arrête au hasard.	S'applique à l'arrêter au bon endroit quelle que soit la situation de jeu.	Utilise le temps libre et les angles morts sans gêner.
Impact de balle	Ne sait pas les relever, n' imagine pas qu'il puisse en faire, ne le voit pas.	Le relève avec application quand il est sur le bon chemin, ou/et quand on le lui rappelle.	Le recherche et en relève un ou deux quel que soit leur emplacement.
Ligne de putt	Les ignore, piétine les bords du trou, traîne les pieds.	En évite une, deux et piétine la troisième, marque à quelques cm du trou au lieu de jouer.	Les respecte avec aisance, sait quand il faut jouer le dernier putt.
Du green au tee suivant	N'attend pas les autres pour partir vers le départ suivant.	A bien situé le départ suivant mais s'y précipite sans attendre que tous aient fini.	Le trou terminé, gagne sans hésitation le départ du trou suivant avec son groupe.







# CARTE VERTE

Les règles à connaître :

- Hors limite, piquets blancs
- Balle perdue
- Balle injouable
- Obstacle d'eau, piquets jaunes
- Zone à pénalité, piquets rouges
- Terrain en réparation, piquets bleus

