



ffgolf®



LE GUIDE DES DRAPEAUX

Comment accompagner les jeunes ?

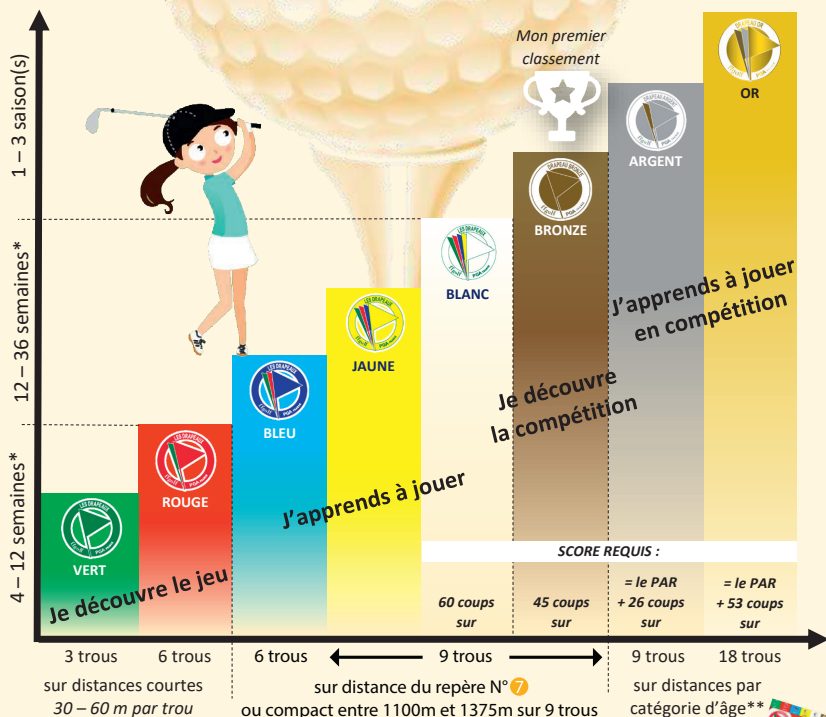


Progresse avec « les Drapeaux » !



La **Fédération Française de golf** et la **PGA FRANCE** proposent aux clubs, aux pros, aux parents, ainsi qu'à tous les jeunes, UN APPRENTISSAGE DU JEU DE GOLF, en toute sécurité, autour du dispositif de progression pédagogique « **Les Drapeaux** ».

Cet outil de formation au service de l'apprentissage du jeu et du comportement sur parcours est organisé en huit niveaux de pratiques distincts. Il propose des challenges adaptés à l'âge et au niveau de l'enfant grâce à l'utilisation de parcours adaptés et permettent d'accompagner l'enfant dans sa formation.



Le contenu de chaque drapeau est affiché sur le panneau jeune du club et téléchargeable sur le site internet ffgolf ▶

* 1 séance = 1 semaine. ** demandez à l'accueil du golf la « carte avec les distances jeunes »

www.ffgolf.org



Préambule

Aux enseignants, bénévoles et dirigeants des écoles de golf,

Presque 10 ans après leur création, l'utilisation des drapeaux est devenue un incontournable dans la formation de nos jeunes golfeurs en école de golf, de la découverte de l'activité à l'obtention d'un premier index sur grand parcours.

L'évolution de la pratique, le développement des petites structures, la mise en place des repères avancés dans les clubs et les nouvelles préconisations fédérales sur les distances de jeu des jeunes ont conduit la Commission fédérale Jeunes et la PGA France à réfléchir à une évolution de cet outil de formation.

Un apprentissage plus progressif, la priorité mise sur l'étiquette et en particulier sur le rythme de jeu, des connaissances adaptées à l'âge et au niveau de l'enfant sont les points principaux de cette évolution et l'assurance qu'un jeune, à l'issue du cycle de formation des drapeaux, aura acquis non seulement un «savoir-faire» mais aussi un «savoir-être» sur le parcours.

L'un des principaux supports de ces nouveaux drapeaux est ce guide élaboré par Philippe Uranga, Olivier Raynal et David De Wilde que nous remercions chaleureusement, enrichi de toutes les remarques que vous tous, impliqués auprès des jeunes, avez pu remonter.

Il se veut avant tout pratique et utile et regroupe toutes les informations nécessaires à la mise en place et à l'organisation des drapeaux dans les clubs, des phases d'entraînement au passage du test.

C'est vous qui, au sein de chaque club, allez utiliser ces outils et faire vivre ces drapeaux. Vous qui, toute l'année, formez une équipe soudée au service des jeunes de nos clubs.

Nous savons l'importance du rôle que vous tenez dans leur formation et dans l'animation des écoles de golf. La Fédération française de golf, très sensible à votre investissement et à votre implication, est aussi à votre écoute par le biais de son adresse réservée au golf junior. (golf.juniors@ffgolf.org)

Nous espérons que ces drapeaux «nouvelle génération» seront rapidement mis en œuvre sur le terrain et nous savons que pour cela, nous pouvons compter sur vous.



Muriel Foulquié

Présidente de la Commission Jeunes fédérale



Éric Douennelle

Président PGA France

SOMMAIRE

1.	Esprit des drapeaux	6
2.	Organisation de l'apprentissage	6
3.	Organisation de la validation	7 & 8
4.	Rôle de l'encadrant sur le parcours	9 & 10
	o Au cours des entraînements réguliers	
	o À l'occasion du parcours-test	
	o Deux attitudes différentes	
5.	Les points prioritaires	11 à 13
6.	Les 8 drapeaux en détails	14 à 48
	o Le niveau des jeunes	
	o Les objectifs	
	o Les consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements	
	- Points d'attention prioritaires	
	- Ce qu'il faut laisser faire	
	o Les conditions d'obtention	
	o Les consignes à respecter à l'occasion du parcours test	
7.	Liste des documents disponibles	49



Ce guide est destiné à toutes les structures d'au moins 9 trous dont la distance est supérieure à 1100m* c'est-à-dire :

- les grands parcours sur lesquels le repère 7 a été installé
- Les parcours « compact » dont la longueur sur 9 trous est comprise entre 1100m* et 1375m.

Note concernant les parcours « compact » :

- Dans tout le document, il est fait référence au repère 7. Il est bien entendu que sur les parcours « compact » dont la distance sur 9 trous est comprise entre 1100 et 1375m, l'installation d'un repère 7 ne se justifie pas puisque la distance totale à jouer est équivalente à celle du repère 7. La référence au repère 7 doit être interprétée par les parcours « compact » comme une distance « assimilée » repère 7, c'est-à-dire comprise entre 1100 et 1375m.

- Pour faire passer les drapeaux d'argent et d'or, les structures parcours « compact » devront se rapprocher d'une structure disposant d'un grand parcours car l'obtention des 2 derniers drapeaux nécessite de faire jouer les jeunes sur des distances supérieures à la longueur maximale d'un parcours compact.

* Pour les terrains de moins de 1100m sur 9 trous, merci de vous référer au « Guide des Drapeaux spécial Petites Structures de moins de 1100m ».

1. Esprit des drapeaux

Les DRAPEAUX sont un outil de formation **au service de l'apprentissage du jeu et du comportement sur parcours**.

Les DRAPEAUX proposent des challenges adaptés à l'âge et au niveau de l'enfant grâce à l'utilisation de parcours adaptés et permettent d'accompagner l'enfant dans sa formation jusqu'au premier classement.

Au cours de son apprentissage, l'enfant jouera sur des **parcours adaptés** dont la difficulté évoluera en fonction de ses progrès :

- Autour des greens d'entraînement (ou sur des trous pitch and putt) avec des trous d'une longueur de 30 à 60m.
- Parcours du repère 7 (repère orange) d'une distance comprise entre 1100 mètres et 1375m sur 9 trous (anciennement parcours « drapeaux »).
- Parcours « distances jeunes » où l'enfant jouera sur chaque trou des repères de jeu officiels correspondant aux préconisations fédérales pour sa catégorie d'âge.

Pour plus d'informations sur l'aménagement et l'enregistrement de ces parcours, se reporter à la partie 3 du Guide fédéral des écoles de golf (disponible dans la documentation de l'Extranet fédéral).

Le strokeford (strokeplay aménagé) est utilisé sur toute la filière des drapeaux.

L'attribution des différents drapeaux permet de valider les progrès des jeunes jusqu'à un premier niveau de classement. Chaque couleur de drapeau correspond à une marche menant vers l'autonomie.

Le Drapeau de bronze doit pouvoir permettre la participation à des compétitions départementales sur P&P et compact.

Le Drapeau d'argent pouvoir permettre la participation à des compétitions départementales sur parcours aux distances jeunes sur 9 trous.

Le Drapeau d'or doit pouvoir permettre la participation à des compétitions départementales sur parcours aux distances jeunes sur 18 trous

2. Organisation de l'apprentissage

Cette formation n'est possible que si les enfants ont la possibilité d'aller **JOUER SOUVENT SUR LE PARCOURS**, accompagnés par des adultes qui doivent les aider à devenir autonomes ; puis en pratique libre sous conditions définies par le club, au fur et à mesure des progrès. C'est pour cette raison que le **parcours du repère 7** (orange) doit être facilement identifiable, de la même manière que les autres repères de jeu.

L'école de golf doit être organisée pour permettre l'apprentissage du jeu sur le parcours à l'ensemble des enfants. Pour cela, il faut donc qu'à chaque séance de l'école de golf, le pro demande à son équipe de bénévoles d'accompagner les jeunes sur quelques trous. **Il ne faut évidemment pas attendre le jour du test pour aller sur le parcours !**

POUR APPRENDRE À JOUER AU GOLF, UN JOUEUR DOIT JOUER SUR LE PARCOURS

3. Organisation de la validation

L'obtention de chaque drapeau se fait en deux étapes distinctes et obligatoirement dans l'ordre chronologique suivant :

1^{re} étape : le questionnaire.

L'intervenant (professionnel ou bénévole) fait passer en salle, le questionnaire suivant les modalités prévues en fonction de chaque couleur de DRAPEAU.

2^e étape (la semaine suivante) : le parcours-test.

Un adulte accompagnateur suit une partie de 3 joueurs (ou 2 joueurs sur les premiers drapeaux en fonction de l'effectif) et remplit une fiche d'évaluation correspondant au drapeau visé.

La validation de chaque niveau de DRAPEAU se fait au cours de sessions organisées et encadrées par les intervenants professionnels ou bénévoles (ASBC) de l'école de golf qui font passer les questionnaires et évaluent les jeunes sur le parcours :

- ▶ **Sessions régulières** : au moins trois fois dans la saison, à des dates prévues dès septembre au calendrier de l'école de golf (si possible un par trimestre).
et/ou
- ▶ **Sessions ponctuelles** : à des dates définies quelques jours à l'avance lorsque deux jeunes au moins sont prêts pour tenter le même drapeau.

Le drapeau est obtenu après validation du questionnaire et du parcours-test.

Le pro ou le responsable de l'école de golf enregistre alors le drapeau sur **extranet**.

Remarque :

Avant d'accompagner un groupe de jeunes sur le parcours, l'encadrant doit idéalement avoir lu le GUIDE DES DRAPEAUX dans lequel il trouvera toutes les consignes à suivre lors du suivi d'un parcours d'entraînement ou d'un parcours test.



Le questionnaire est un préalable au parcours-test. Il se passe en salle. **Pas de participation à un parcours-test sans avoir, au préalable, validé le passage du questionnaire du drapeau visé.**

Pour les drapeaux **VERT, ROUGE** et **BLEU** : il existe des bonnes et des mauvaises réponses. L'animateur propose les réponses et les enfants doivent choisir **de façon collégiale**.

Pour les drapeaux **JAUNE** et **BLANC** : il n'y a que les questions. L'animateur connaît les réponses. Faire des groupes de deux et demander les réponses.

Pour les drapeaux **BRONZE, ARGENT, OR** : l'animateur fait passer le diaporama. Chaque jeune remplit individuellement son tableau de réponses.

NB : Si les incontournables ne sont pas acquis, il n'est pas possible de jouer le parcours-test.

Les questionnaires « drapeaux » sont disponibles sur l'Extranet fédéral (rubrique documentation). Ils existent sous forme de diaporamas ou de fiches (avec réponses).



4. Rôle de l'encadrant sur le parcours

o Au cours des entraînements réguliers

- ▶ Porter une attention quasi exclusive sur les 4 points suivants :
 - **La sécurité**
 - **Le rythme de jeu**
 - **L'Étiquette et l'attitude**
 - **Le comptage des coups**
 - ▶ S'en tenir à ces quatre priorités et oublier la **technique**. Ce n'est ni le lieu, ni le moment !
 - ▶ Ne pas être trop directif : laisser faire les jeunes, et intervenir ensuite. C'est en les laissant faire qu'ils apprendront... à faire !
Exemple : ne pas prendre le drapeau en charge ; les laisser se débrouiller avec le chariot.
 - ▶ Questionner les jeunes sur ce qu'ils viennent de faire plutôt que leur dire ce qu'il faut faire AVANT (mais sans ralentir le rythme de jeu).
 - ▶ Parler PEU, ENCOURAGER beaucoup.
 - ▶ Se détacher de la partie pour que les jeunes trouvent leur propre rythme de marche (rapide).
Exemple : ne pas partir en avant dès que la balle du dernier joueur est frappée. Attendre de voir si les jeunes réagissent. Si ce n'est pas le cas, leur faire la remarque et leur indiquer le bon comportement.
 - ▶ Rappeler systématiquement le temps de jeu à respecter.
 - ▶ Avertir quand il ne reste que quelques minutes pour finir le trou ; cela suffit souvent à faire accélérer.
 - ▶ Leur apprendre à compter. Demander-leur (sur les premiers drapeaux) de compter à haute voix après chaque coup.
 - ▶ Faire un bilan collectif après chaque parcours : sécurité, rythme de jeu, étiquette (attitude), comptage...
-

o À l'occasion du parcours-test

- ▶ Intervenir uniquement en cas de danger et pour rappeler le temps de jeu disponible.
- ▶ Ne pas être laxiste : il n'y a aucun intérêt à accorder un drapeau à un enfant qui n'a pas le niveau attendu lors du parcours-test.
- ▶ Si une partie est trop lente, elle ne pourra pas valider le test parcours qui permet d'obtenir le drapeau visé.
- ▶ Toujours garder à l'esprit que le but de ces tests est la formation de golfeur et non la réussite à un examen ! C'est une formation qui se fait pas à pas.
- ▶ Si un enfant a trop de difficultés et qu'il n'est manifestement pas de niveau à réussir le test, accélérer le jeu et lui dire qu'il devra s'entraîner pour se présenter à nouveau ; et penser à programmer un parcours-test dès qu'il sera prêt à le réussir !

NB : Vous trouverez dans le paragraphe « les 8 drapeaux en détails » les consignes les plus adaptées en fonction du niveau des jeunes.

o Deux attitudes différentes

- ▶ **Durant les parcours d'entraînement** (temps de la formation), il faut intervenir pour aider les jeunes à APPRENDRE.

Ne pas hésiter à :

- Marcher à côté des enfants sur le **fairway**, tout en les laissant libres de leurs actes, sans toutefois aller sur les greens.
- Les conseiller.
- Leur apprendre à se comporter.

- ▶ **Lors d'un parcours-test** (moment de la vérification de ce qu'ils savent faire) :

Interférer le moins possible dans le jeu (ce point sera modulé en fonction du niveau du drapeau ; cf. les 8 drapeaux en détails) :

- **Se tenir à l'écart** de la partie.
- Marcher dans le **rough**.
- Ne pas induire les comportements.
- Laisser la partie se dérouler.

5. Les points prioritaires

La sécurité

C'est un point fondamental sur lequel il faut porter son attention lors des premières séances jusqu'à son acquisition. Il ne suffit pas de le dire une fois pour que cela soit acquis. Cela s'apprend progressivement.

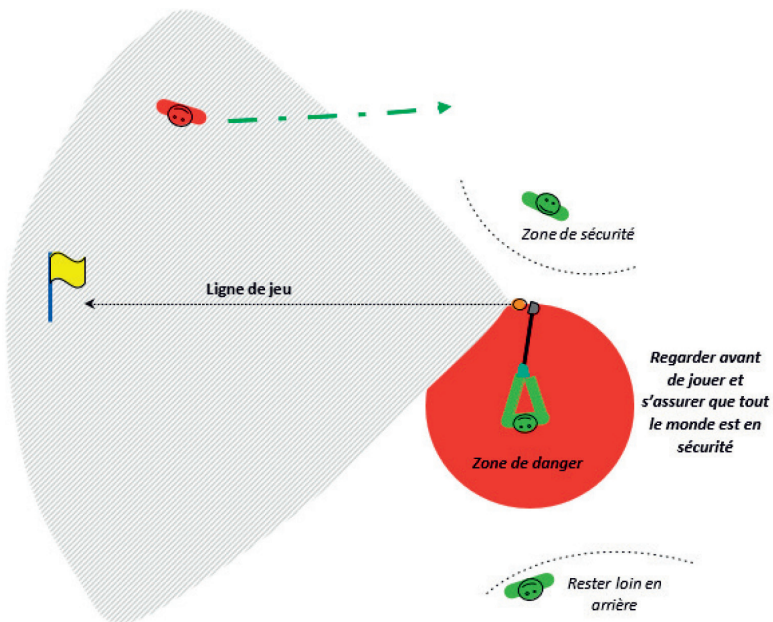
Le jeune apprend à être **responsable** quand il joue :

- il doit regarder autour de lui avant de jouer ;
- il doit s'assurer que personne ne risque d'être en danger quand il frappera sa balle ;
- il doit crier « balle » très fort s'il envoie sa balle vers un autre joueur.

Il apprend à se déplacer en sécurité avec ses partenaires : tout le monde se déplace en ligne. Mais également lorsqu'il croise les autres parties sur le parcours.

Il ne s'agit pas d'imposer de marcher en petit groupe et de demander à tous de se placer systématiquement face à celui qui joue. Il faut leur apprendre à se déployer.

Le principe : rester loin en arrière ou se placer en face.



Le temps de jeu

Il doit être le même que celui des adultes. Les temps de passage de référence sont inscrits sur les cartes de compétition du club. En toute logique, il est tout à fait possible de laisser partir des adultes (membres ou greenfees) après les parties des jeunes.

Pour que les jeunes puissent respecter le rythme de jeu, il est important :

- De leur faire jouer sur un parcours adapté à l'âge et au niveau de l'enfant.
- De leur apprendre dès le plus jeune âge (dès 5 ans) à marcher vite.
- D'imposer aux plus jeunes et aux débutants, dans un premier temps, de ramasser la balle et de la mettre sur le green quand le jeu est trop long.
- Puis, dans un deuxième temps, de ramasser la balle après un certain nombre de coups (strokeford). Ce n'est pas une punition. C'est un challenge : réussir à finir le trou dans les temps !

Il faut arrêter les longues promenades interminables des jeunes débutants sur le parcours !

Si le rythme de jeu est respecté, tout le monde aura sa place sur le parcours. Si vous arrivez à faire dire aux adultes que les jeunes jouent vite, vous aurez atteint un objectif majeur de formation.

NB : Si les drapeaux verts et rouges se déroulent sur une zone aménagée non homologuée, il faudra définir un temps de jeu imparti.

L'Étiquette

Le golf est un sport avec une Étiquette.

C'est le respect du rythme de jeu et le respect du terrain : replacer les divots, ratisser les bunkers, relever les pitches...

Et c'est le respect des autres joueurs. Cependant, il ne faut pas imposer à des tout-petits de se taire. Au contraire, il faut les laisser parler et exprimer leur joie. Plus tard, ils apprendront à ne pas parler quand leur camarade jouera.

Dès que le score prend de l'importance, on peut trouver des attitudes d'énervement (jet de club, grossièreté...). Il faut intervenir rapidement pour éviter de laisser s'installer des mauvaises habitudes.

Si un jeune ne se comporte pas bien, il faut lui donner un avertissement en lui précisant, qu'à la prochaine remarque, il sera sanctionné. S'il recommence, il faut le sanctionner sous peine de perdre toute crédibilité.

Le comptage

Il faut comprendre que ce n'est pas si simple de compter son score quand on débute. En effet, il y a tant d'éléments à gérer sur le parcours que le simple fait de compter ses coups devient difficile.

Il est impossible de demander à un débutant de se rappeler de tous ses coups sur le parcours. Et pour certains, il faudra du temps avant de faire tout un parcours sans aucune erreur de scores.

Il faut donc être indulgent et patient avec le jeune. Le strokeford est la formule qui simplifie le comptage car cela s'arrête à 8 coups et on note 9 quand il y a une carte.

Cependant, il est indispensable qu'il sache bien compter lors de l'obtention de son premier classement.

Nous souhaitons former des jeunes capables de jouer sur n'importe quel parcours et de s'engager avec sérénité dans leurs premières compétitions de classement.

Pour cela, il est indispensable qu'ils aient une bonne maîtrise de ces 4 points lorsqu'ils atteignent le drapeau d'OR :

Sécurité
Temps de jeu
Étiquette
Comptage

L'obtention du drapeau d'or est une étape importante dans la formation des jeunes. Ils sont ainsi autonomes sur les parcours et peuvent s'inscrire dans les compétitions de club et de département. Cependant, il restera encore quelques étapes pour qu'ils puissent s'engager dans une filière fédérale, régionale et nationale ou encore aller jusqu' au Championnat de France des Jeunes :

- Une meilleure connaissance des règles.
- Une plus grande maîtrise des émotions et de la gestion du parcours.
- Une approche tactique affinée.
- Une meilleure maîtrise des trajectoires.
- Une condition physique capable de gérer des entraînements plus nombreux et de tenir plusieurs jours de compétitions.
- Un meilleur niveau de jeu.



Les 8 drapeaux en détails

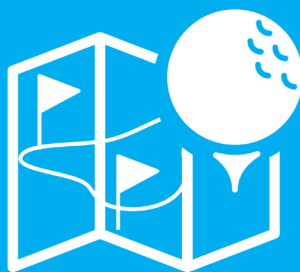
Pages

Les drapeaux de couleur

• Drapeau VERT	16
• Drapeau ROUGE	20
• Drapeau BLEU	24
• Drapeau JAUNE	28
• Drapeau BLANC	32

Les drapeaux de métal

• Drapeau de BRONZE	36
• Drapeau d'ARGENT	40
• Drapeau d'OR	44



6. Les 8 drapeaux en détails

Le niveau des jeunes

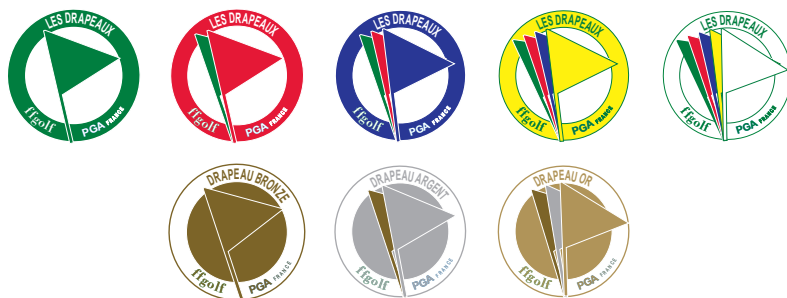
Les objectifs

Les consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

- Points d'attention prioritaires
- Ce qu'il faut laisser faire

Les conditions d'obtention

Les consignes à respecter à l'occasion du parcours-test





DRAPEAU VERT

Le niveau des jeunes

Ce sont des jeunes qui démarrent l'activité. Ils font encore beaucoup d'airshots. La balle vole rarement. Ils ont tendance à faire des aller-retours autour du green. Ils se sentent un peu perdus sur le terrain entre les partenaires, les consignes, la balle sur l'herbe et la cible...

Ils n'ont pas toujours des vêtements adaptés pour jouer dans les conditions météo plus difficiles.

Objectifs :

- Être capable de jouer sur un petit parcours en autonomie relative, c'est-à-dire en étant accompagné par un golfeur adulte.
- Devenir autonome sur un putting green.



Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez que le jeu se passe en toute **sécurité**.

Gérez le temps de jeu des parties.

Soyez dynamique et montrez une bonne **allure de marche** pour que le temps de jeu soit bien respecté.

Faites **ramasser la (les) balle(s)** quand le temps de jeu est dépassé sur le trou.

Faites déplacer la balle quand elle se trouve dans les zones difficiles (pas de coup de pénalité).

Recommandez aux jeunes de ne pas faire de coups d'essai.

Sur le green, incitez les jeunes à jouer leur balle quand elle gêne (plutôt que de la marquer et de la relever) et incitez les jeunes à finir le trou quand ils sont tout près.

Apprenez-leur à **gérer leur matériel** (2 clubs préconisés) : avoir toujours son matériel près de soi.

• Ce qu'il faut laisser faire

L'honneur (le jeu hors tour) n'a pas d'importance.

Le drapeau reste dans le trou pendant le jeu sur le green.

Le respect des lignes de putt n'a pas d'importance.

Les déplacements en courant (si la sécurité est respectée).

Les échanges à haute voix : laisser s'exprimer la joie des enfants.

Les conditions d'obtention du drapeau vert

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau vert ».
- **Jouer 3 trous de 30 à 60 m.**
 - La partie doit jouer dans le temps de jeu imparti du parcours
 - Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau

Remarque : *Découverte du jeu de golf en milieu scolaire.*

Le drapeau vert est automatiquement délivré à tout jeune scolaire qui a participé avec sa classe à un cycle d'apprentissage golf finalisé par une rencontre sportive scolaire.

Cette rencontre sportive s'est obligatoirement déroulée dans un golf partenaire qui lui aura permis de jouer au moins 3 trous sur les greens du vrai parcours.

Consignes à respecter à l'occasion du parcours-test

- Restez avec la partie et marchez vite.
- Dites-leur qu'ils doivent accélérer s'ils sont trop lents.
- Intervenez si il y a un risque de sécurité.
- Intervenez si ils abîment le terrain.

La fiche d'évaluation de l'encadrant :

Pas de carte de score mais une carte de temps.

Une fiche par partie. La validation est collective (par partie de 2) :

DRAPEAU VERT : FICHE ÉVALUATION PARCOURS



Vérifier le matériel avant de partir.

Carte collective du temps de jeu pour le drapeau VERT 3 trous					
Temps du trou <i>Du départ au départ suivant</i>	min	min	min	min	
Temps réalisé par l'équipe	min	min	min	min	
La partie a joué dans le temps imparti de ce parcours				oui	non

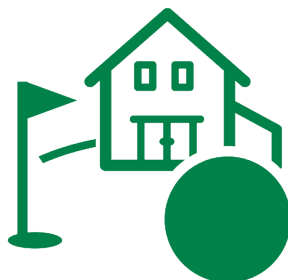
Évaluation collective de l'équipe		
SÉCURITÉ : applique les consignes	OUI	NON
ÉTIQUETTE : respect du parcours Applique les consignes	OUI	NON

Drapeau VERT validé Il faut avoir OUI dans les trois cases Temps/Sécurité/Étiquette	OUI	NON
--	------------	------------

Nom de l'encadrant :

Date :

Pas de carte de score ni de notion de score pour le joueur.





DRAPEAU ROUGE

Le niveau des jeunes

Ce sont des jeunes qui en général ont fait un semestre. Ils font encore des airshots de temps en temps. La balle vole un peu plus souvent mais la frappe est très irrégulière. Ils sont plus à l'aise sur leur petit parcours, mais ont encore tendance à faire des allers-retours autour du green.

Ils n'ont pas encore des vêtements adaptés pour jouer dans les conditions météo difficiles.

Certains commencent à jouer avec leur propre matériel (petit sac et parfois chariot). La gestion du matériel est difficile. La sécurité reste une priorité car elle n'est pas encore acquise.

Objectifs

- Être capable de jouer sur un petit parcours en autonomie relative, c'est-à-dire en étant accompagné par un golfeur adulte.
- Devenir autonome dans les zones d'entraînement du club.



Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez que le jeu se déroule en toute sécurité.

Soyez dynamique et **montrez l'allure de marche** pour que le temps de jeu soit bien respecté.

Faites **ramasser la balle** quand le temps de jeu est dépassé sur le trou.

Faites déplacer la balle quand elle se trouve dans les zones difficiles (pas de coup de pénalité).

Recommandez aux jeunes de ne pas faire de coups d'essai.

Sur le green, incitez les jeunes à jouer leur balle quand elle gêne (plutôt que de la marquer et de la relever) et incitez les jeunes à finir le trou quand ils sont tout près.

Apprenez-leur à **gérer leur matériel** (3 clubs, sac et parfois chariot).

• Ce qu'il faut laisser faire

L'honneur (le jeu hors tour) n'a pas d'importance.

Le drapeau reste dans le trou pendant le jeu sur le green.

Le respect des lignes de putt n'a pas d'importance.

Les déplacements en courant (si la sécurité est respectée).

Les échanges à haute voix : laisser s'exprimer la joie des enfants.

Les conditions d'obtention du drapeau rouge

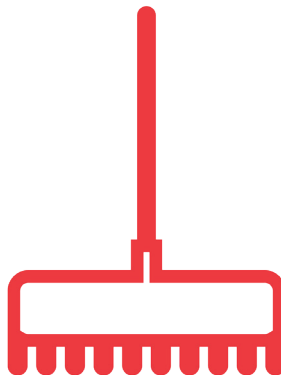
- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau vert.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau rouge ».

- Jouer 6 trous de 30 à 60 m.

- La partie doit jouer dans le temps de jeu imparti du parcours.
- Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Consignes à respecter à l'occasion du « parcours-test »

- Marchez à l'écart de la partie.
- Sur chaque trou, renseignez-les régulièrement sur le temps de jeu restant.
- Observez le joueur au moment où il s'apprête à jouer. Demandez-lui s'il sait à quel moment son camarade est en sécurité (ceci sur un coup sans retarder le temps de jeu).
- Intervenez s'il y a un risque de sécurité.
- Intervenez si un joueur ne respecte pas le parcours. Si le joueur va dans le bunker, observez-le car il doit savoir ratisser correctement.



La fiche d'évaluation de l'encadrant :

Une carte de temps et une fiche d'évaluation. Une fiche par partie.

DRAPEAU ROUGE : FICHE ÉVALUATION PARCOURS



Vérifier le matériel avant de partir

Carte de temps de jeu pour le drapeau ROUGE 6 trous								
Temps du trou <i>Du départ au départ au suivant</i>	min	min	min	min	min	min	min	
Temps réalisé par l'équipe	min	min	min	min	min	min	min	
La partie a joué dans le temps imparti de ce parcours							oui	non

Évaluations individuelles	Noms						
REGARDE AVANT DE JOUER SI LES AUTRES SONT EN SÉCURITÉ <i>Un rappel maximum, prévenir qu'au prochain rappel, le drapeau n'est pas validé</i>		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
ÉTIQUETTE <i>Respecte les consignes Sait ratisser Respecte les zones fragiles</i>		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Drapeau ROUGE validé Il faut un OUI dans les 3 cases Temps/Sécurité/Étiquette	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
--	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Nom de l'encadrant :

Date :

Pas de carte de score ni de notion de score pour le joueur.



DRAPEAU BLEU

Le niveau des jeunes

Les jeunes font des coups plus réguliers mais il arrive parfois qu'ils fassent encore quelques airshots. Ils regardent et visent la cible avant de jouer. Les balles volent un peu plus souvent mais les coups restent encore irréguliers. Il n'y a pas vraiment de pitch sur les greens.

Ils jouent sur un plus grand parcours qui leur paraît immense. Le rythme de marche est irrégulier notamment entre les trous.

Certains commencent à jouer avec leur propre matériel (4 clubs, petit sac et parfois chariot). Les jeunes savent où placer le matériel mais l'oublie régulièrement. La sécurité reste encore une priorité car elle n'est pas totalement acquise.

Objectifs :

- Être capable de jouer sur un parcours du repère 7 (repère orange) en autonomie relative, c'est-à-dire en étant accompagné par un golfeur adulte.



Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

- **Points d'attention prioritaires**

Vérifiez que le jeu se passe en toute **sécurité**.

Indiquez régulièrement le **temps de jeu**. Leur montrer une bonne allure de marche.

Faites ramasser la balle par le joueur le plus lent ou en difficulté quand le temps de jeu risque d'être dépassé sur le trou.

Vérifiez qu'ils **déplacent leur balle** quand elle se trouve dans les zones difficiles (mais pas de coup de pénalité).

Faites **compter à haute voix** qu'ils sachent quand ramasser leur balle (8 coups).

Ne faites pas jouer dans le bunker mais **faites ratisser**.

Recommandez aux jeunes de ne pas faire plus d'1 coup d'essai.

Sur le green, incitez les jeunes à jouer leur balle quand elle gêne (plutôt que de la marquer et de la relever) et incitez les jeunes à finir le trou quand ils sont tout près.

Vérifiez le **placement du sac** au bord du green.

- **Ce qu'il faut laisser faire**

L'honneur (le jeu hors tour) n'a pas d'importance.

Le drapeau reste dans le trou pendant le jeu sur le green.

Le respect des lignes de putt n'a pas d'importance.

Les déplacements en courant (si la sécurité est respectée).

L'airshot ne compte pas.

Les échanges à haute voix : laisser exprimer les joies des enfants.

Les conditions d'obtention du drapeau bleu

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau rouge.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau bleu ».

- Jouer 6 trous du parcours du repère 7 (repère orange) :

- La partie doit jouer dans le temps de jeu imparti du parcours.
- Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Consignes à respecter à l'occasion du parcours-test

- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Dites-leur qu'ils ont «X» minutes pour finir les 6 trous.
- Dites-leur si nécessaire s'ils sont en retard et combien de minutes il leur reste pour finir le trou.
- Observez le joueur au moment où il s'apprête à jouer. Demandez-lui s'il sait à quel moment son camarade est en sécurité.
- Intervenez s'il y a un risque de sécurité.
- Si un joueur omet de remettre un divot, demandez-lui ce qu'il a oublié de faire. S'il se rend compte de son erreur, c'est qu'il sait mais qu'il a juste oublié.
- Une fois la balle sur le green, si un joueur ne place pas correctement son sac en direction du départ suivant, posez-lui la question à quel endroit il doit placer son sac. S'il sait, c'est qu'il a juste oublié.



La fiche d'évaluation de l'encadrant :

Pas de carte de score mais une carte de temps et une fiche d'évaluation.

DRAPEAU BLEU : FICHE ÉVALUATION PARCOURS



Vérifier le matériel avant de partir

Carte de temps de jeu pour le drapeau BLEU 6 trous								
Temps du trou <i>Du départ au départ suivant</i>	min	min	min	min	min	min	min	
Temps réalisé par l'équipe	min	min	min	min	min	min	min	
La partie a joué dans le temps de jeu imparti du parcours							oui	non

Evaluations individuelles							
Noms							
REGARDE AVANT DE JOUER SI LES AUTRES SONT EN SECURITE <i>Un rappel maximum, prévenir qu'au prochain rappel, le drapeau n'est pas validé</i>		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
ETIQUETTE <i>Il connaît mais a besoin de rappels</i>	Divots	OUI	OUI	OUI	NON	OUI	NOM
	Placement matériel	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Drapeau BLEU validé Temps/Sécurité/Etiquette		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Nom de l'encadrant :

Date :

Pas de carte de score pour le joueur mais il compte à haute voix pour savoir quand il doit ramasser sa balle.



DRAPEAU JAUNE

Le niveau des jeunes

Les balles commencent à voler plus régulièrement. Elles font parfois des pichs sur le green.

Ils font environ 3 à 4 putts de moyenne sur les greens. Leurs mouvements d'approches commencent à être plus courts au bord du green.

Ils regardent plus souvent la cible avant de jouer et ont construit un début de routine.

Objectif :

- Être capable de jouer sur le parcours du repère 7 (repère orange) accompagné par un camarade de jeu classé ou un golfeur adulte.



Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez qu'ils sont **prêts à jouer** avec balle, tees, relève-pitch et marque-balle dans la poche.

Vérifiez **que le jeune compte à haute voix** et qu'il ramasse sa balle quand nécessaire.

Indiquez régulièrement aux jeunes **le temps de jeu**.

Comptez les airshots.

Appliquez la pénalité d'un coup quand la balle est dans l'eau, HL, perdue ou injouable mais faites simplement replacer la balle à côté.

La balle doit être placée à côté (approximativement) sans appliquer la procédure des règles.

Recommandez aux jeunes de ne faire qu'un coup d'essai.

Sur le green, vérifiez que les jeunes marquent bien leur balle si elle gêne. En revanche incitez-les à finir le trou quand ils sont tout près.

Après chaque trou, notez **les scores** annoncés par les jeunes et faites recompter si nécessaire.

• Ce qu'il faut laisser faire

L'honneur n'a pas d'importance.

Le drapeau reste en place. Ce n'est pas nécessaire de le retirer.

Le jeune peut décider de sortir d'un bunker à la main et, dans ce cas, il la place sur le côté avec un coup de pénalité.

Les conditions d'obtention du drapeau jaune

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau bleu.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau jaune »..

- Jouer 9 trous du parcours du repère 7 (repère orange) :

- Score exigé : arriver sur le green en 7 coups maximum sur au moins 6 trous.
- La partie doit jouer dans le temps imparti du parcours.
- Savoir utiliser le strokeford : ramasser la balle à partir de 8 coups, on marque 9.
- Les scores donnés par le joueur doivent correspondre à ceux notés par l'encadrant avec un maximum de trois erreurs de comptage.
- Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Consignes à respecter à l'occasion du parcours-test

- Vérifiez que les joueurs ont à boire et à manger dans leur sac.
- Vérifiez que les joueurs ont bien dans leur poche : balle, relève-pitch, tees et marque-balle. Ne pas démarrer la partie tant qu'ils ne les ont pas dans la poche.
- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Dites-leur qu'ils ont «X» minutes pour finir les 9 trous.
- Dites-leur si nécessaire s'ils sont en retard et combien de minutes il leur reste pour finir le trou.
- Vérifiez que le jeu se déroule en toute sécurité.
- Marquez le score de chaque joueur sur la carte. Maximum 3 erreurs de comptage du score sur les 9 trous.
- Observez si les joueurs appliquent correctement le strokeford et leur faire répéter le nombre de coups joués si nécessaire.
- Vérifiez si le divot est remis, si le pitch est relevé, si le bunker est correctement ratissé et si le sac est bien placé au bord du green. À chaque manquement à une règle de l'étiquette, signalez-le au joueur et notez-le d'une croix sur la fiche d'évaluation. Rappel : au-delà de 3 fautes, le drapeau ne sera pas validé.

La carte de score et la fiche d'évaluation de l'encadrant :

Imprimer :

- Une carte de score sur RMS (repère 7) sur laquelle vous devrez :
 - o Marquer le score du joueur sur chaque trou
 - o Entourer les scores pour lesquels le joueur a mis 7 coups ou moins pour arriver au green
 - o Noter le temps de jeu réalisé vs le temps de jeu indiqué sur la carte de score
- La fiche d'évaluation ci-dessous

Vérifier que chaque joueur a, dans son sac, une boisson et de la nourriture. Vérifier également que chaque joueur a dans sa poche : une balle, un tee, un marque-balle et un relève pitch.

DRAPEAU JAUNE : FICHE ÉVALUATION PARCOURS

Évaluations individuelles		Noms					
SÉCURITÉ Aucune faute permise		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
ÉTIQUETTE	Divot	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
	Pitch						
	Ratisser le bunker						
	Sac bien placé						
COMPTAGE DU SCORE Maximum 3 erreurs de comptage		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RAMASSE SA BALLE APRÈS 8 COUPS 3 rappels possible		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
GREEN ATTEINT EN MOINS DE 7 COUPS SUR AU MOINS 6 TROUS		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RESPECT TEMPS DE JEU IMPARTI DU PARCOURS		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Drapeau JAUNE validé Temps/ Score / Sécurité/ Etiquette/ Comptage		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Nom de l'encadrant :

Date :

Pas de carte de score pour le joueur mais il compte à haute voix ses coups jusqu'au green.



DRAPEAU BLANC

Le niveau des jeunes

Les joueurs commencent à être réguliers. Les balles pitchent de temps en temps sur le green.

Ils commencent à avoir un bon rythme de jeu sans avoir à courir.

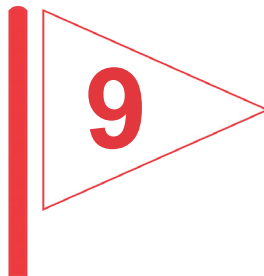
Leurs mouvements d'approches sont plus en relation avec la distance de la cible.

Ils regardent la cible avant de jouer.

La routine de préparation se construit et devient plus régulière. Ils deviennent de plus en plus autonomes.

Objectif :

Être capable de jouer sur le parcours du repère 7 (repère orange) 9 trous de façon autonome avec un camarade de drapeau équivalent.



Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez qu'ils sont **prêts à jouer** avec balle, tees, relève-pitch et marque-balle dans la poche.

Vérifiez qu'ils annoncent la marque de la balle et souhaitent « **bonne partie** » au départ puis qu'ils se saluent en fin de partie.

Compter à haute voix et vérifiez que le jeune ramasse sa balle quand nécessaire et que la partie est dans le bon temps de jeu.

Vérifiez la prise en charge du drapeau.

Faites respecter les **lignes de putts**. Vérifiez qu'ils marquent correctement.

Intervenez dès que le comportement n'est pas acceptable.

Faites appliquer les **règles essentielles** et rappelez si nécessaire l'Étiquette (divot, pitch, bunker, placement du sac)

Intervenez peu et encouragez beaucoup.

Favorisez une routine de préparation rapide avec un seul mouvement d'essai.

Après chaque trou, vérifiez **les scores** annoncés par les jeunes et faites recompter si nécessaire.

• Ce qu'il faut laisser faire

Être souple sur les règles qui ne sont pas essentielles pour le moment :

- **Faites dropper à deux pas** (au lieu des 2 longueurs de club réglementaires mesurées en posant le club au sol).
- **S'ils font bouger la balle par mégarde, ne les pénalisez pas.** Dites-leur qu'il faudra qu'ils fassent attention la prochaine fois.
- **S'ils touchent le sable ou l'eau avec le club à l'adresse, idem.**

Les conditions d'obtention du drapeau blanc

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau jaune.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau blanc ».

- Jouer 9 trous du parcours du repère 7 (repère orange) :

- Réaliser en strokeford, un score égal ou inférieur à 60.
- Jouer dans le temps imparti.
- Maximum une erreur de comptage.
- Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Le jeune note son score sur une carte.

Consignes à respecter à l'occasion du parcours-test

- Vérifiez que les joueurs ont à boire et à manger dans leur sac.
- Demandez ce qu'ils doivent avoir dans leur poche avant de démarrer le jeu (vu au drapeau jaune)
- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Dites-leur qu'ils ont «X» minutes pour finir les 9 trous.
- Dites-leur si nécessaire s'ils sont en retard et combien de minutes il leur reste pour finir le trou sous peine de ne pas valider le drapeau. Il est possible de déborder de 2 ou 3 minutes sur un trou à condition que le temps total ne soit pas dépassé. Ne validez pas s'ils ne respectent pas le rythme de jeu du parcours.
- Vérifiez qu'ils utilisent le strokeford. Si sur un trou, le joueur finit le trou au-delà du score autorisé, rappelez-lui qu'il ne doit pas le faire.
- Vérifiez la sécurité.
- À chaque manquement à une règle de l'Étiquette inscrite sur la fiche d'évaluation, signalez-le au joueur et notez-le d'une croix. Au-delà de 3 fautes, le drapeau ne sera pas validé.

Comptage :

- Après chaque trou, demandez au joueur d'annoncer son score. S'il y a une erreur, recomptez avec le jeune et faites rectifier si besoin.
- À la fin de la partie, indiquez le nombre d'erreurs de score sur la fiche d'évaluation.
- Le joueur ne doit pas faire plus d'une erreur de score sur sa partie.

La carte de score et la fiche d'évaluation de l'encadrant :

Imprimer :

- Une carte de score sur RMS (repère 7) sur laquelle vous devrez :
 - o Marquer le score du joueur sur chaque trou
 - o Noter le temps de jeu réalisé vs le temps de jeu indiqué sur la carte de score
- La fiche d'évaluation

Vérifier que chaque joueur a, dans son sac, une boisson et de la nourriture. Vérifier également que chaque joueur a dans sa poche : une balle, un tee, un marque-balle et un relève pitch.

DRAPEAU BLANC : FICHE ÉVALUATION PARCOURS

<i>Évaluations individuelles</i>							
<i>Noms</i>							
SÉCURITÉ Aucune faute permise		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
ÉTIQUETTE	Divot	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
	Pitch						
	Ratisser le bunker						
	Sac bien placé						
COMPTAGE DU SCORE Maximum une erreur de comptage		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RAMASSE SA BALLE APRÈS 8 COUPS 1 rappel possible		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
NIVEAU DE JEU Score ≤ 60		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RESPECT TEMPS DE JEU IMPARTI DU PARCOURS		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Drapeau BLANC validé Temps/ Score/ Sécurité/ Étiquette/ Comptage		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Nom de l'encadrant :

Date :

Le joueur note son score sur sa carte du parcours « drapeaux » repères oranges.



DRAPEAU DE BRONZE

Le niveau des jeunes

Les joueurs commencent à être réguliers. Les balles pitchent de temps en temps sur le green.

Ils ont un bon rythme de jeu.

Les mouvements d'essai au bord du green sont en relation avec la distance à parcourir.

Ils regardent au moins une fois la cible avant de jouer.

Ils commencent à avoir une petite routine de préparation en relation avec la cible sur la plupart des coups.

Ils apprennent à devenir autonome sur le parcours du repère 7 (repère orange), anciennement parcours « drapeaux ».

Ils connaissent les règles essentielles.

Objectif:

- Être autonome sur le parcours du repère 7 (repère orange) : jeu en sécurité, dans le temps imparti du parcours et en respectant le terrain. Il peut ainsi jouer seul ou accompagné d'un autre joueur de même niveau ou meilleur que lui.

Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez le contenu de chaque sac avant le départ : chaque joueur doit être prêt à jouer avec balle, tees, relève-pitch et marque-balle dans la poche.

Vérifiez les annonces traditionnelles : marque, numéro, signe distinctif de la balle et « bonne partie ».

L'**honneur de jeu** au départ doit être respecté.

Vérifiez qu'ils appliquent bien le **strokeford** et que le **temps de jeu** est respecté.

Notez le **score** et vérifiez.

Faites respecter les **lignes de putt** et le marquage de balle quand nécessaire.

Faites appliquer les **règles essentielles**.

Soyez vigilant sur les comportements des jeunes.

Encouragez BEAUCOUP, intervenez peu.

Favorisez une routine de préparation rapide avec un seul mouvement d'essai

• Ce qu'il faut laisser faire

Des erreurs de règles. Ils ne connaissent que les règles essentielles.

Cf. le questionnaire drapeau de bronze. Et ne pas en rajouter.

Les conditions d'obtention du drapeau de bronze

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau blanc
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau bronze ».
- **Jouer 9 trous** : test de classement officiel sur le parcours du repère 7 (repère orange) :
 - Obtenir un **1^{er} classement sur le parcours du repère 7**, (ex : jouer 45 coups en strokeford sur un parcours Drapeau classique composé de 3 pars 3, 3 pars 4 et 3 pars 5). La compétition est donc rentrée sur RMS.
 - Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Le jeune note son score sur sa carte.

Consignes à respecter à l'occasion du parcours test

- Demandez si le joueur s'est échauffé. Si ce n'est pas le cas, vous imposez un échauffement. Il est recommandé d'aller au practice, mais il est possible quand le temps est limité, que les jeunes ne fassent qu'un échauffement musculaire (au moins 10 min). L'échauffement doit être dynamique et complet.
- Vérifiez qu'ils sont prêts à jouer avec tout le nécessaire dans la poche et dans le sac avec la boisson et la nourriture (vu au drapeaux précédents).
- Quand vous annoncez le départ, si les joueurs ne se sont pas souhaités bonne partie, rappelez-leur.
- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Dites-leur qu'ils ont «X» minutes pour finir les 9 trous.
- Vérifiez qu'ils ont un bon rythme de jeu. Alertez-les s'ils commencent à avoir du retard.
- Vérifiez la sécurité.
- À chaque manquement à une règle de l'Étiquette, signalez-le au joueur et notez-le d'une croix sur la fiche d'évaluation. Au-delà de 3 fautes, le drapeau ne sera pas validé.

Comptage :

- Après chaque trou, demandez au joueur d'annoncer son score. S'il y a une erreur, recomptez avec le jeune et faites rectifier si besoin.
- À la fin de la partie, indiquez le nombre d'erreurs de score sur la fiche d'évaluation.
- Le joueur ne doit pas faire plus d'une erreur de score sur sa partie.

La carte de score et la fiche d'évaluation de l'encadrant :

Imprimer :

- Une carte de score sur RMS pour pouvoir marquer les scores des joueurs de la partie et aussi noter le temps de jeu réalisé vs le temps de jeu indiqué sur la carte de score
- La fiche d'évaluation

DRAPEAU BRONZE : FICHE ÉVALUATION PARCOURS

Évaluations individuelles		Noms					
SÉCURITÉ Aucune faute permise		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
ÉTIQUETTE	Divot	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
	Pitch						
	Ratisser le bunker						
	Sac bien placé						
COMPTAGE DU SCORE Maximum une erreur de comptage		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
OBTENTION DU PREMIER CLASSEMENT		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RESPECT TEMPS DE JEU IMPARTI DU PARCOURS		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Drapeau BRONZE validé Temps/ Score/ Sécurité/ Etiquette/ Comptage	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
---	-----	-----	-----	-----	-----	-----

Nom de l'encadrant :

Date :

Le joueur remplit sa carte de score (imprimée depuis RMS « repères oranges ») sur le départ suivant et la présente au recording.



DRAPEAU D'ARGENT

Le niveau des jeunes

Les joueurs sont autonomes sur le parcours du repère 7. Cependant, ils se retrouvent sur un parcours plus grand et peuvent avoir des difficultés à respecter le temps de jeu imparti du parcours.

Ils ont besoin d'un temps d'adaptation pour appréhender ces nouvelles distances.

Sous l'effet du score, ils peuvent parfois oublier de respecter l'Étiquette (un divot, un pitch...)

Le comptage en strokeford est bien maîtrisé.

Ils connaissent de nombreuses règles de jeu simples.

Objectif :

- Être autonome sur le parcours «distances jeunes » et avoir un niveau de jeu suffisant pour pouvoir faire des compétitions de club sur 9 trous en strokeford.

Remarque : concernant les U10 qui ne sont pas encore capables de jouer des distances U12, la préconisation fédérale est de faire partir les U10 filles et garçons des repères 6 pour le Drapeau d'argent

Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez que les joueurs se sont bien **échauffés** et qu'ils ont une boisson et de la nourriture dans le sac.

Vérifiez l'**attitude** de chaque joueur :

- Prêt à jouer avec balle, tees, relève-pitch et marque-balle dans la poche.
- Annonce la marque de la balle et souhaite « bonne partie » au départ.
- **Garde son calme** en toute circonstance
- Se saluent en fin de partie

Vérifiez qu'ils appliquent bien le **strokeford** et que le **temps de jeu est respecté**.

Après chaque trou, vérifiez **les scores** annoncés par les jeunes et faites recompter si nécessaire.

Rappelez l'Étiquette si nécessaire.

Tenez-vous en à l'application des règles essentielles qu'ils doivent connaître. (Cf le questionnaire drapeau d'ARGENT) sans en rajouter.

Vérifiez que la routine de jeu est en relation avec le coup à jouer.

Encouragez BEAUCOUP, intervenez PEU.

• Ce qu'il faut laisser faire

Des erreurs de règles. Ils ne connaissent que les règles essentielles. Cf. les questionnaires drapeaux de bronze et d'argent. Et ne pas en rajouter.

Les conditions d'obtention du drapeau d'Argent

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau de bronze.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau argent ».
- Confirmer un niveau de jeu sur une 1ère compétition 9 trous
 - Score total maximum ou égal à : PAR + 26 coups
 - Départ des repères correspondant à sa catégorie d'âge.
(exemple : un benjamin ne jouera pas le même parcours qu'un U12 garçon)
 - Compétition entrée sur RMS
- Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Le jeune note son score et celui de son camarade sur sa carte.

Consignes à respecter à l'occasion du questionnaire et du parcours test

- Demandez si le joueur s'est échauffé. Si ce n'est pas le cas, vous imposez un échauffement. Il est recommandé d'aller au practice, mais il est possible quand le temps est limité, que les jeunes ne fassent qu'un échauffement musculaire (au moins 10 min). L'échauffement doit être dynamique et complet.
- Vérifiez qu'ils sont prêts à jouer avec tout le nécessaire dans la poche et dans le sac avec la boisson et la nourriture.
- Quand vous annoncez le départ, si les joueurs ne se sont pas souhaités bonne partie, rappelez-leur.
- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Dites-leur qu'ils ont «X» minutes pour finir les 9 trous.
- Vérifiez qu'ils ont un bon rythme de jeu. Alertez-les s'ils commencent à avoir du retard.
- Vérifiez la sécurité.
- À chaque manquement à une règle de l'Étiquette, signalez-le au joueur et notez-le d'une croix sur la fiche d'évaluation. Au-delà de 3 fautes, le drapeau ne sera pas validé.

Comptage :

- Après chaque trou, demandez au joueur d'annoncer son score. S'il y a une erreur, recomptez avec le jeune et faites rectifier si besoin.
- À la fin de la partie, indiquez le nombre d'erreurs de score sur la fiche d'évaluation.
- Le joueur ne doit pas faire plus d'une erreur de score sur sa partie

La carte de score et la fiche d'évaluation de l'encadrant :

Imprimer :

- Une carte de score sur RMS pour pouvoir marquer les scores des joueurs de la partie et aussi noter le temps de jeu réalisé vs le temps de jeu indiqué sur la carte de score
- La fiche d'évaluation

DRAPEAU ARGENT : FICHE ÉVALUATION PARCOURS

Fiche à remplir à la fin du parcours en présence du joueur ou de la joueuse

Noms							
PHYSIQUE Echauffement adapté		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
SÉCURITÉ Aucune faute permise		ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS
ÉTIQUETTE		ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
ATTITUDE		ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
COMPTAGE DU SCORE Maximum une erreur de comptage		ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS
NIVEAU DE JEU Score ≤ PAR + 26		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RESPECT TEMPS DE JEU IMPARTIh.....	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Peut jouer toutes les compétitions organisées par son club sur 9 trous Repères Jeunes		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Nom de l'encadrant :

Date :

Le joueur remplit sa carte de score (imprimée depuis RMS « distances jeunes de sa catégorie ») sur le départ suivant et la présente au recording.



DRAPEAU D'OR

Le niveau des jeunes

Les joueurs apprennent à devenir autonomes sur le grand parcours des distances jeunes sur 18 trous.

La durée du parcours est doublée par rapport au drapeau d'argent. Cela entraîne parfois des coups de fatigue physique et mentale.

Ils ont besoin d'un temps d'adaptation pour appréhender le grand parcours dans sa totalité.

Le comptage en strokeford est bien maîtrisé.

Ils connaissent de nombreuses règles de jeu.

Objectifs :

- Être autonome sur le parcours « distances jeunes » et avoir un niveau de jeu suffisant pour pouvoir faire des compétitions de club sur 18 trous en strokeford.

Remarque : concernant les U10 qui ne sont pas encore capables de jouer des distances U12, la préconisation fédérale est de faire partir les U10 filles et garçons des repères 6 pour le Drapeau d'or.



Consignes d'intervention à privilégier pendant les entraînements

• Points d'attention prioritaires

Vérifiez que les joueurs se sont bien **échauffés** et qu'ils ont une boisson et de la nourriture dans le sac.

Vérifiez qu'ils boivent et mangent au moins tous les 6 trous.

Vérifiez **l'attitude** de chaque joueur :

- Prêt à jouer avec balle, tees, relève-pitch et marque-balle dans la poche.
- Annonce la marque de la balle et souhaite « bonne partie » au départ.
- **Garde son calme** en toute circonstance
- Se saluent en fin de partie

Vérifiez qu'ils appliquent bien le **strokeford** et que **le temps de jeu est respecté**.

Après chaque trou, vérifiez **les scores** annoncés par les jeunes et faites recompter si nécessaire.

Rappelez l'Étiquette si nécessaire.

S'en tenir à l'application des règles essentielles qu'ils doivent connaître. (Cf le questionnaire drapeau d'OR) sans en rajouter.

Vérifiez que la routine de jeu est en relation avec le coup à jouer.

Encouragez **BEAUCOUP**, intervenez **PEU**.

• Ce qu'il faut laisser faire

Des erreurs de règles. Ils ne connaissent que les règles essentielles. Cf. les questionnaires drapeaux de bronze, argent et or. Et ne pas en rajouter.

Les conditions d'obtention du drapeau d'or

- Avoir une licence ffgolf active et un certificat médical à jour.
- Avoir obtenu le drapeau d'argent.
- Avoir validé le passage du questionnaire « drapeau or ».
- Confirmer un niveau de jeu sur une 1ère compétition 18 trous
 - Score total maximum ou égal à : PAR + 53 coups
 - Départ des repères correspondant à sa catégorie d'âge. (exemple : un benjamin ne jouera pas le même parcours qu'un U12 garçon)
 - Compétition entrée sur RMS
- Respecter les critères de sécurité et d'Étiquette exigés à ce niveau de drapeau.

Les jeunes échangent les cartes. Chacun note son score et celui de son camarade.

Consignes à respecter à l'occasion du parcours test

- Demandez si le joueur s'est échauffé. Si ce n'est pas le cas, vous imposez un échauffement. Il est recommandé d'aller au practice, mais il est possible quand le temps est limité, que les jeunes ne fassent qu'un échauffement musculaire (au moins 10 min). L'échauffement doit être bien réalisé et adapté sous peine de non validation du drapeau.
- Vérifiez qu'ils sont prêts à jouer avec tout le nécessaire dans la poche et dans le sac avec la boisson et la nourriture.
- Quand vous annoncez le départ, si les joueurs ne sont pas souhaités bonne partie, rappelez-leur.
- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Vérifiez qu'ils ont un bon rythme de jeu. Alertez-les s'ils commencent à avoir du retard. Rappelez le temps de passage des trous si nécessaire.
- Vérifiez la sécurité.
- À chaque manquement à une règle de l'Étiquette, signalez-le au joueur et notez-le d'une croix sur la fiche d'évaluation. Au-delà de 3 fautes, le drapeau ne sera pas validé.

Comptage :

- Après chaque trou, demandez au joueur d'annoncer son score. S'il y a une erreur, recomptez avec le jeune et faites rectifier si besoin.
- À la fin de la partie, indiquez le nombre d'erreurs de score sur la fiche d'évaluation.
- Le joueur ne doit pas faire plus d'une erreur de score sur sa partie.

La carte de score et la fiche d'évaluation de l'encadrant :

Imprimer :

- Une carte de score sur RMS pour pouvoir marquer les scores des joueurs de la partie et aussi noter le temps de jeu réalisé vs le temps de jeu indiqué sur la carte de score
- La fiche d'évaluation

DRAPEAU OR : FICHE ÉVALUATION PARCOURS

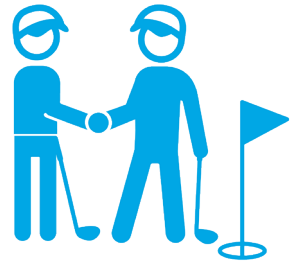
Fiche à remplir à la fin du parcours en présence du joueur ou de la joueuse

Noms							
PHYSIQUE Echauffement adapté		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
SÉCURITÉ Aucune faute permise		ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS
ÉTIQUETTE		ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
ATTITUDE		ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS	ACQUIS Pas plus de trois rappels	NON ACQUIS
COMPTAGE DU SCORE Maximum une erreur de comptage		ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS	ACQUIS	NON ACQUIS
NIVEAU DE JEU Score ≤ PAR + 53 coups		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
RESPECT TEMPS DE JEU IMPARTIh.....	OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON
Peut jouer toutes les compétitions organisées par son club sur 18 trous Repères Jeunes		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

Nom de l'encadrant :

Date :

Le joueur remplit sa carte de score (imprimée depuis RMS « distances jeunes de sa catégorie») sur le départ suivant et la présente au recording.



Remarques :

Imprégnez-vous de l'esprit de chaque drapeau avant d'intervenir.

Différenciez bien les deux étapes du passage du drapeau : **questionnaire** et **parcours-test**.

La rubrique « ce qu'il faut laisser faire » est spécifique à chaque drapeau. Ce qui est admis pour un niveau de DRAPEAU ne le sera plus pour un autre.

Les parcours-tests des drapeaux BRONZE, ARGENT et OR exigent que le tour soit pris en compte pour la gestion de l'index. Il faut donc prévoir – pour chaque parcours, de rentrer toutes les cartes sur **RMS**.

Les cartes de score du parcours doivent être disponibles à l'accueil du club.

7 Liste des documents disponibles

Le guide des drapeaux.

Il est destiné à l'équipe des bénévoles/pro(s) en charge de l'école de golf.

L'affiche « Les valeurs des Drapeaux »

Cette affiche permet de visualiser toutes les valeurs et principes véhiculés par les Drapeaux : sécurité, respect, étiquette, attitude...

L'affiche « Progrès avec les Drapeaux »

Elle décrit en image toute la filière de formation des Drapeaux.

Les affichettes drapeaux (une par drapeau).

Elles décrivent, pour chaque drapeau, les objectifs à atteindre, les connaissances exigées pour chaque niveau et les conditions d'obtention.

Les fiches d'évaluation des drapeaux.

Il y a une fiche d'évaluation pour chaque drapeau de couleur et de métal. Elle est nécessaire pour noter et valider (ou pas) les drapeaux.

Toutes ces fiches sont imprimables sur A5 (= format cartes de scores).

Il y a un questionnaire pour chaque drapeau :

- **Les questionnaires « drapeaux » sous forme de diaporamas**
 - ▶ à utiliser avec la **grille réponse des drapeaux de métal** que le candidat devra remplir pour répondre aux questionnaires « drapeaux de métal ».
- **Les questionnaires « drapeaux » sous forme de fiches.**

Les pin's des Drapeaux

Ils permettent d'offrir aux enfants un souvenir quand ils obtiennent un drapeau. Vous trouverez la marche à suivre pour les commander dans la partie 3 du Guide Fédéral des écoles de golf.

Tous ces documents sont téléchargeables sur l'Extranet ffgolf à : [Documentations - Jeunes, Scolaires et Universitaires – Les drapeaux](#)



Lili et Tom accompagnent votre enfant
dans son apprentissage du jeu de golf avec les

Les Drapeaux ffgolf®

Jouer vite !

Respect

Étiquette

Attitude

Comptage

Score

Sécurité



Lili



Tom

Le **GUIDE DES DRAPEAUX** a été élaboré par un groupe de travail composé de :
Philippe Uranga, Olivier Raynal et David de Wilde
en collaboration avec la Commission Enseignement de la PGA France (Philippe Guy)
délégué par la Commission Jeunes
(Muriel Foulquié, Présidente)
Membres : Roro Basset, Frédéric Ciardelli, Philippe Le Coz, Jean-Luc Poulain
Permanents ffgolf : Frédérique Dorbes, Alexandre Bosseray, Aurélien Lacour
Ludivine Kreutz, Charlotte Marlier)
Réalisation : service communication de la ffgolf
Téléchargeables sur l'Extranet
Automne 2017



ffgolf®

68 rue Anatole France
92309 Levallois Perret cedex

Tél. service sportif 01 41 49 77 00 • golf.juniors@ffgolf.org

www.ffgolf.org

