

DRAPEAU JAUNE : FICHE EVALUATION PARCOURS

Parcours : Grand Parcours 9 trous de N°1 à N°9

Départs ORANGE signalés par des drapeaux indiquant la distance

Jouer 9 trous et arriver sur le green en 7 coups max sur au moins 6trous

Compter Strokeford : on ramasse à 8 et 0n marque 9

Boisson et nourriture dans le sac à vérifier. Balle, tee, marqueur,

Carte de score et de temps de jeu												
Noms N°	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Nbre de trous		
											oui	non
											oui	non
											oui	Non
Pas d'exigence de score total mais un passage obligé sur le green en 7 coups max sur au moins 6 trous												
Temps du trou	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min		min
Temps réalisé par l'équipe	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min	15 min		min
La partie a joué dans le temps de jeu imparti											Oui	Non

Évaluations individuelles							
SÉCURITÉ		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 possibles		OUI	NON	OUI	NON	OUI	NON

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

• Points d'attention prioritaires : Drapeau JAUNE

Vérifiez qu'ils sont **prêts à jouer** avec balle, tees, relève-pitch et marqueur 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.

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.

- Marchez dans le rough à l'écart de la partie.
- Dites-leur qu'ils ont «X» minutes pour finir les 9 trous.
- 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
- Vérifiez si le divot est remis, si le pitch est relevé, si le bunker est correctement ratisé 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

REMARQUES

Nom de l'encadrant :

Date :