Fiche évaluation Golf

Compétences attendues Niveau 3: s'organiser pour faire progresser la balle vers la cible sur un parcours adapté, en cherchant à limiter le nombre de coups joués. Départs rouges pour les garçons, 30 mètres devant pour les filles. Le joueur annonce un projet de score avant le premier départ.

Principes de l'élaboration de l'épreuve

Sur un parcours minimum de 3 trous aux dessins différents. (si l'organisation le permet possibilité d'effectuer l'évaluation sur 6 ou 9 trous).

Le jeu s'effectue en stroke-play, Les airshots ne sont pas comptabilisés.

Les balles sont relevées à par +5.

coups joue		Le joueur aimon	ce un pr	ojet de score ava	int ic premier de	spart.										
Points à	Éléments à		Niveau 3 - en c	ours d'acquis	sition	Degré d'acquisition du niveau 3										
affecter	évaluer	0					9	11				20				
	Lecture du parcours	0 à 2,5 points							3 à 6 points							
/6		compte les élém Le lie est peu pr	ents du t is en con le maniè	errain. npte.	2 ,		Organise et oriente son jeu en fonction des obstacles proches (dans l'espace du coup à jouer) qui sont évités. Le lie est parfois pris en compte. Le club est choisi en fonction d'une intention de jeu.									
		0 à 1,5 points							2 à 4 points							
/4	Réalisation du projet de trajectoire	Pas de Routine s Alignement non Swing incomple Contact entre la Trajectoires ence	systéma t , peu di surface o	tique ou très app ifférencié en fon de frappe et la ba	oroximatif. ction de la situa		Routine sommaire systématique pour se mettre à l'adresse Alignement correspondant à la logique du coup à jouer Swing adapté à la situation : Finish équilibré Frappe souvent accélérée. Trajectoires «naturelles» maîtrisées.									
	Score:	points	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5				
15	Nombre de	3 trous: Par 9-11	>+15	+15 ,14	+13 ,12	+11	+10	+9	+8	+7	+6	+5 et <				
/5	coups joués /	6 trous: Par 18-22	>+30	+29,28,27,26	+25,24,23	+22,21,20	+19,18,17	+ 16, 15	+14, 13	+12,11	+10, 9	+8 et <				
	PAR total	9 trous: Par 27-36	> +45	+44,43,42,41,40	+39,38,37,36,35	+34,33,32,31,30	+29,28,27,26	+25,24,23,22	+21,20,19	+18,17,16	+15,14,13	+12 et <				
		0,5 à 1,25 point								1,5 à 3 points						
/3	Étiquette	Problème lié à la rythme de jeu le Gestion hasarde Difficultés à s'on Manque de respo	natériel sur le par entre les coups jo	cours. Dués.	ventuelles.	Sécurité assurée, les coups sont joués dans de bonnes conditions. Jeu «rapide», est prêt à jouer à son tour Attitude maîtrisée sur l'ensemble du parcours Aide ses partenaires dans leurs recherches de balles. Respecte et répare le terrain (divot, « pitch », râteau dans les bunkers).										
	Écart au projet	points		0	0,5		1,25		1,5		2					
/2		3 trous		> 6	6 - 5		4		3		2 et <					
14		6 trous		> 11	11 – 10 - 9		8 - 7		6 - 5		4 et <					
		9 trous		> 16	15 – 14 – 13 - 1	12 11	- 10 - 9		8-7-6		5 et <	<u> </u>				

					Fiche é	valuation	Golf						
Niveau 4: progresser	s'organiser pour faire la balle vers la cible t le nombre de coups	Sur un parcours Le jeu s'effectu Les balles sont Départs rouges	s minir e en st relevé pour l	num de l'épreuve num de 3 trous au roke-play. Les air es à par +5. es garçons, 30 mè artir annonce un p	ux dessins différe shots ne sont pas ètres devant pour	comptabilisés su			effectuer l'éval	luation sur 6 ou	9 trous)		
Points à affecter	Éléments à évaluer	Niveau 4 - en cours d'acquisition Degré d'acquisition du niveau 4 11										20	
unceter	CVAIACI			0	à 2 points		2,5 à 5 points						
/5	Lecture du parcours	jouer) qui sont Le lie est parfo Le club est cho Est parfois pert	Organise et oriente son jeu en fonction des obstacles proches (dans l'espace du coup à jouer) qui sont évités. Le lie est parfois pris en compte. Le club est choisi en fonction d'une intention de jeu. Est parfois perturbé par les conditions extérieures. Tente des coups au dessus de ses moyens . Organise le jeu en fonction de la cible, des différents obstacles et de dynamique du terrain. Le lie est systématiquement pris en compte. Choisit la solution la mieux adaptée à la situation. Les coups sont organisés pour préparer le coup suivant . Les choix tactiques correspondent au niveau de jeu.										
/5	Réalisation du projet de trajectoire	Alignement et j Swing adapté à Frappe souvent	posture la situ accélé	stématique pour se e adaptés à la logi- ation : Finish sou	que du coup à jou vent déséquilibré	uer.	2,5 à 5 points Routine construite et maîtrisée pour chaque secteur du jeu Cohérence entre Alignement, Posture et organisation par rapport à la balle Swing adapté à la situation : Finish équilibré. Swing régulièrement rythmé. Les distances de jeu se stabilisent.						
	Score:	points	0,5	1	1,5	2	2,5	3	3,5	4	4,5	5	
/5	Nombre de coups joués / PAR total	3 trous: Par 9-11	>+15	+15 , 14	+13 , 12	+11,10	+ 8, 9	+7	+6	+5	+4	+3 et <	
/3		6 trous: Par 18-22	>+30	+29, 28, 27, 26, 25	+ 24, 23, 22, 21	+20, 19, 18, 17	+16, 15, 14	+ 13, 12	+ 11, 10	+ 9, 8	+7	+6 et <	
		9 trous: Par 27-36	> +45	+44, 43, 42, 41, 40	+39, 38, 37, 36, 35	+34, 33, 32,3 1, 30	+29, 28, 27, 26	+25, 24, 23, 22	+21, 20, 19	+18, 17, 16	+15, 14, 13	+12 et <	
			0,5	à 1,25 point		1,5 à 3 points							
/3	Étiquette	rythme de jeu l Gestion hasard Difficultés à s'o	rité des autres ou 1 matériel sur le p er entre les coups vers le terrain, et	parcours. s joués.	ventuelles	Sécurité assurée, les coups sont joués dans de bonnes conditions. Jeu «rapide», est prêt à jouer à son tour. Attitude maîtrisée sur l'ensemble du parcours. Aide ses partenaires dans leurs recherches de balles. Respecte et répare le terrain (divot, « pitch », bunkers).							
	Écart au projet	points		0	0,5		1,25		1,5		2		
/2		3 trous: Par 9-11		> 6	6 - 5		4		3		2 et <		
		6 trous: Par 18-22		> 11	11 – 10 - 9		8 - 7		6 - 5		4 et <		
		9 trous: Par 27-36		> 16	15 – 14 – 13 -	12 11	- 10 - 9		8 – 7 – 6		5 et <		

Fiche évaluation Enseignement Facultatif Golf

Compétences attendues Niveau 5:			•								
pour contrôler ment les ints de la balle et is cibles avec afin de réaliser le in jouant le moins de ibles.(score)	Le jeu s'effectu Les balles sont Départs jaunes Les temps de je Les cartes de so	e en str relevée pour le eu relati core sor	oke-play. (les air es à par +3, s garçons, départ ifs au parcours dé nt échangées.	shots sont comp s rouges pour les éfini doivent être	otabilisés.) s filles. e respectés.	cours.					
Éléments à évaluer	0		Niveau 5	- en cours d'a	equisition	11 Degré d'acquisition du niveau 5 20					
Lecture du parcours			0 à	2,5 points				3 à 5 points			
							Prend en comp Joue chaque co Evite les coup Les obstacles s proches.	ote systématique oup pour prépard os impossibles. sont évités, ou n	ment le lie de la er le suivant. égociés régulière	balle.	ls sont
Réalisation du projet de trajectoire		0 à	2,5 points		3 à 5 points						
							Routine constr Cohérence ent Swing rythmé Les distances of	ruite et maîtrisée re Alignement, l adapté à la situa de jeu sont contr	Posture et organition : effets volciôlées.	sation par rap ontaires et Fin	ish équilibré.
Score: Nombre de coups joués / PAR total	points	0,5	1	2	2,5	3	3,5	4	5	6	7
	3 trous: Par 9-11	>+9	+9	+8	+7	+6	+ 5	+ 4	+ 3	+ 2	+ 1 et <
	6 trous: Par 18-22	>+18	+17, 16, 15	+ 14, 13	+ 12, 11	+ 10, 9	+ 8, 7	+ 6, 5	+ 4	+ 3	+ 2 et <
	9 trous: Par 27-36	>+27	+26, 25, 24, 23	+22, 21, 20, 19	+ 18, 17, 16, 15	+14, 13, 12, 11	+10, 9	+ 8, 7	+ 6	+ 5	+ 4 et <
Étiquette		0,5	5 à 1 point		1,5 à 3 points						
							Jeu «rapide» : Attitude maîtri Connaît les Rè Sait tenir une d	est prêt à jouer a isée sur l'ensemb gles et les fait a carte de score.	à son tour. ble du parcours. ppliquer.		
	pour contrôler ment les nts de la balle et s cibles avec ufin de réaliser le n jouant le moins de ibles.(score) Éléments à évaluer Lecture du parcours Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total	pour contrôler ment les its de la balle et s cibles avec ifin de réaliser le n jouant le moins de ibles.(score) Éléments à évaluer Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de tr Le jeu s'effectu Les balles sont Départs jaunes Les temps de je Les cartes de sc Chaque joueur O Lecture du parcours Score: Nombre de coups joués / PAR total	pour contrôler ment les nts de la balle et s cibles avec afin de réaliser le n jouant le moins de libles.(score) Éléments à évaluer Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de trois joue Le jeu s'effectue en str Les balles sont relevée Départs jaunes pour le Les temps de jeu relati Les cartes de score sor Chaque joueur «tient» O Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de trois joue Le jeu s'effectue en str Les balles sont relevée Départs jaunes pour le Les temps de jeu relati Les cartes de score sor Chaque joueur «tient» O O O O O O O O O O O O O	pour contrôler ment les nts de la balle et s cibles avec ffin de réaliser le n jouant le moins de libles.(score) Éléments à évaluer Lecture du parcours Lecture du parcours Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de trois joueurs sur un parco Le jeu s'effectue en stroke-play. (les air Les balles sont relevées à par +3, Départs jaunes pour les garçons, départ Les temps de jeu relatifs au parcours de Les cartes de score sont échangées. Chaque joueur «tient» une carte de sco Niveau 5 O à O à O à O à O à O à O à O	pour contrôler ment les tast de la balle et s cibles avec (fin de réaliser le n jouant le moins de libles.(score) Éléments à évaluer Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être Les cartes de score sont échangées. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et véri 0 Niveau 5 - en cours d'a valuer Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de trois joueurs sur un parcours de 3, 6 ou ne Le jeu s'effectue en stroke-play. (les airshots sont comp Les balles sont relevées à par +3, Départs jaunes pour le garçons, départs rouges pour le Les cartes de score sont échangées. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et véri 0 Niveau 5 - en cours d'a valuer 1 2,5 points Par la	pour contrôler ment les tas de la balle et scibles avec (fin de réaliser le n jouant le moins de libles.(score) Éléments à évaluer Departs jaunes pour les garçons, départs rouges pour les filles. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et vérifiée en fin de par de trajectoire Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de trois joueurs sur un parcours de 3, 6 ou neuf trous, Le jeu s'effectue en stroke-play. (les airshots sont comptabilisés.) Les balles sont relevées à par +3, Départs jaunes pour les garçons, départs rouges pour les filles. Les cartes de score sont échangées. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et vérifiée en fin de par 0 à 2,5 points Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total Dojonts Os 2,5 points Os 2,5 points	pour contrôler ment les its de la balle et se cibles avec fin de réaliser le n jouant le moins de libles (score) Éléments à évaluer Lecture du parcours Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total En parties de trois joueurs sur un parcours de 3, 6 ou neuf trous, Le jeu s'effectue en stroke-play. (les airshots sont comptabilisés.) Les daiser le n jouant le moins de libles (score) Départs jaunes pour les garçons, départs rouges pour les filles. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les cartes de score sont échangées. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et vérifiée en fin de parcours. O à 2,5 points Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total PAR total	pour contrôler ment les tis de la balle et se cibles were principles (core) Eléments à évaluer En parties de trois joueurs sur un parcours de 3, 6 ou neuf trous, Le jeu s'effectue en stroke-play. (les airshots sont comptabilisés.) Les balles sont relevées à par +3, Les balles sont relevées à par +3, Les balles sont relevées à par +3, Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les cartes de score sont échangées. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et vérifiée en fin de parcours. Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Dorganise le jeu Prend en comp Joue chaque de Evite les coup Les obstacles : proches. Choisit toujou Burding Augustion	pour contrôler ment les ats de la balle et sis de la balle et sont relevées à par +3. Départs jaunes pour les garçons, départs rouges pour les filles. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Departieur de sort échangées. Organise le jeu en fonction de Prend en compte systématique Joue chaque coup pour prépare. Echauffement pertinent. Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / Par vi louis Par 18-22 >+18 + 17, 16, 15 + 14, 13 + 12, 11 + 10, 9 + 8, 7 + 6, 5, 5 + 4 O,5 à 1 point Étiquette Étiquette Étiquette	pour contrôler ment les its de la ballet et sis de la ballet et soibles avec fin de réaliser le pour neur levées à par 43. Départs jaumes pour les garçons, départs rouges pour les filles. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Chaque joueur «tient» une carte de score, signée et vérifiée en fin de parcours. Preditation du parcours Niveau 5 - en cours d'acquisition 9 II Degré d'acquisition du relation de cibles stratégique Prend en compte systématiquement le lie de la joue chaque coup pour prépare le suivant. Evite les coups impossibles. Les coups joués proches. Choisit toujours le club en rapport avec la stra projet de trajectoire Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / PAR total PAR total Étiquette En parties de trois joueurs sur un parcours de 3, 6 ou neuf trous, Les dishancs de jeus vent controlisés. Par vent de serve sou réferité au parcours de finite de la louis de la coup sous pour prépare le suivant. Evite les coups impossibles. Les obstacles sont évités, ou négociés régulière proches. Choisit toujours le club en rapport avec la stra Cohémence entre Alignement, Posture et organis wing rythmé adapté à la situation : effets voit Les distances de jeu sont controlèes. Points 0,5 1 2 2,5 3 3 3,5 4 5 Score: Nombre de coups joués / PAR total PAR total Étiquette	Fin parties de trois joueurs sur un parcours de 3, 6 ou neuf trous, te jeu s'effectue en stroke-play, (les airshots sont comptabilisés.) Les balles sont relevées à par +3, Départs jaunies pour les garçons, départs rouges pour les filles. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours défini doivent être respectés. Les temps de jeu relatifs au parcours d'acquisition 9 11 Degré d'acquisition du niveau 5 A à 5 points Craque joueur «tient» une carte de score, signée et vérifiée en fin de parcours. Prend en compte systématiquement le lie de la balle. Joue chaque coup pour préparer le suivant. Evite les coups joues les coups joués / proches. Choisit toujours le club en rapport avec la stratégie décidée The coups joués / proches. Choisit toujours le club en rapport avec la stratégie décidée Réalisation du projet de trajectoire Score: Nombre de coups joués / proches. Score: Nombre de coups joués / PAR total Score: Nombre de coups joués / PAR total Departs De la 2 2,5 2,5 3 3 3,5 4 5 6 Saveus Par 1,11,16,15 1,14,13,12,11 1,10,9 1,8,7,16,5 1,4,4,13,12,11 1,10,9 1,8,7,16,5 1,4,4,13,12,11 1,10,9 1,8,7,16,5 1,4,4,13,12,11 1,10,9 1,8,7,16,5 1,4,11,14,13,12,11 1,10,9 1,8,7,16,5 1,4,11,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,14,