

GOLF - Cycle 3 niveau 1**Lexique du vocabulaire golfique que les élèves de cycle 3 peuvent utiliser**

Avoir l'honneur	Être celui qui doit jouer.
Être à l'adresse	Avoir placé la tête de son club derrière la balle et être prêt à tirer.
Jouer un grand coup	Jouer un coup pour envoyer la balle le plus loin possible.
Jouer un coup d'approche	Jouer un coup pour envoyer la balle sur le green.
Putter	Jouer un coup pour faire rouler la balle vers le trou.
Relever sa balle	Prendre sa balle à la main pour la déposer ou abandonner le jeu du trou.
Préparer son coup	Monter son club pour frapper (backswing).
Jouer en match-play	Jouer pour <u>gagner le trou</u> en ayant tiré moins de coups que son adversaire.
Jouer contre le par	Jouer pour <u>gagner le parcours</u> en ayant tiré moins de coups que son adversaire.
Un fer	Club dont la tête est en fer.
Un bois	Club dont la tête est en bois.
La tête du club	Partie du club avec laquelle on frappe la balle.
...	...

Lexique du vocabulaire anglais que les élèves de cycle 3 peuvent utiliser

Bunker	Obstacle composé d'un trou rempli de sable.
Dog-leg	(patte de chien) trou qui tourne à gauche ou à droite.
Drop	Laisser tomber sa balle au bout de son bras tendu quand elle est injouable.
Fairway	Partie (tondue) du parcours entre le départ et le trou.
Green	Partie du parcours, tondue à ras qui entoure le trou ; c'est l'endroit du putting.
Grip	Partie du manche du club où l'on place les mains ; manière de tenir son club.
Lie	Position de la balle sur le gazon ; inclinaison du manche du club selon le terrain.
Match-play	Forme de jeu où le joueur gagne le trou (trou atteint en moins de coups).
Pitch	Coup d'approche destiné à lever la balle (en cloche) ; Petit trou fait dans le gazon par la balle en tombant sur le green.
Putter	Club à face verticale servant à faire rouler la balle sur le green.
Putting	Partie du jeu consistant à faire rouler la balle sur le green.
Practice	Terrain d'entraînement ;
Rough	Partie (non tondue) du parcours qui borde le fairway, entre le départ et le trou.
Socket	Coup complètement incontrôlé qui fait partir la balle à 90° de la ligne de jeu.
Square	Face du club placée parallèlement à la ligne de jeu.
Stance	Position des pieds sur le sol (square, fermé ou ouvert)
Swing	Mouvement de golf pour frapper la balle.
Tee	Petit objet de bois sur lequel on pose la balle au départ ; Par extension : autre nom donné à la zone du départ de chaque trou.

GOLF - Cycle 3 niveau 1

Les règles de l'étiquette scolaire

- Décompte des points** ↳ Tout coup joué avec l'intention de frapper la balle compte 1 point.
- Forme de jeu** ↳ Match-play : compétition par trou gagné.
↳ Contre le PAR : compétition par nombre de coups.
- Les obstacles** ↳ **1 point de pénalité** et **dropper** sa balle en arrière à deux longueurs ou revenir au coup précédent quand elle est déclarée **injouable** par un obstacle fixe naturel: *buisson, arbre, caillou...*
↳ sans pénalité ; **dropper** sa balle en arrière à deux longueurs ou revenir au coup précédent quand elle est déclarée injouable par un obstacle fixe artificiel : *banc, mur, escalier...*
un obstacle amovible naturel: *brindille, pierre, crotte...*l'enlever (sans déplacer la balle) ;
un obstacle amovible artificiel : *papier chaise, boîte...*l'enlever ; si la balle bouge, la dropper sans pénalité.
- Ordre du jeu** ↳ Le joueur qui a la balle la plus éloignée du trou a l'honneur.
↳ Le joueur qui vient de gagner un trou, a l'honneur au départ du trou suivant.
- La balle** ↳ Chaque joueur ne joue qu'une balle (marquée).
↳ La balle est jouée où elle s'est arrêtée, sauf si elle est déclarée injouable.
↳ Une balle est déclarée injouable, si on ne peut pas préparer son swing ; si elle est sur un obstacle fixe.
↳ Il faut alors la dropper à un club de l'endroit où elle est sans gagner de terrain.
↳ On peut chercher une balle perdue, environ 5 minutes.
↳ Si elle est perdue : il faut la rejouer au départ.
↳ Si elle est hors limites : rejouer la balle au coup précédent (+1)
- Comportement** **Envers les autres joueurs :**
↳ Sur le parcours, laisser l'honneur au joueur le plus éloigné du trou ;
↳ Au départ, laisser l'honneur au joueur qui a gagné le trou précédent.
↳ Se placer face au joueur qui frappe (ni devant, ni derrière) ;
↳ Ne pas gêner un joueur qui frappe (cri, bruit, déplacement dans l'angle du swing).
↳ Aller directement vers sa balle, en sécurité, quand le coup est joué.
↳ Jouer dans le rythme : en se déplaçant vivement, à son tour.
↳ Ne pas chercher une balle plus de 5 minutes ; aider un partenaire ou adversaire à chercher sa balle.
 Envers le terrain :
↳ Ne pas modifier le parcours (écraser l'herbe, casser des branches, enlever le sable...) ;
↳ Relever les pitches et les divots;
 Envers la balle:
↳ Ne pas la relever, ni l'essuyer, ni modifier son lie.

GOLF - Cycle 3 niveau 1

UN TROU DE GOLF

Un golf compte **18 trous** répartis en 2 demi - parcours de 9 trous chacun.

Un trou est repéré par sa longueur et son ordre dans le parcours. Ainsi les 9 premiers trous qui constituent ce qu'on appelle l'*Aller* sont-ils numérotés de 1 à 9 et les neuf suivants qui constituent le *Retour* de 10 à 18.

La longueur d'un trou (du Tee de départ au trou de l'arrivée marqué par un drapeau qui porte le numéro du trou) en détermine le nombre de coups moyens avec lequel on doit le jouer : le P.A.R. [Professionnel Average Rating]

- ↳ Moins de 229 mètres, c'est un PAR trois (il se joue en moyenne en 3 coups)
- ↳ Entre 229 m. et 434 m, c'est un PAR quatre (il se joue en moyenne en 4 coups)
- ↳ Plus de 434 m, c'est un PAR cinq (il se joue en moyenne en 5 coups)

Généralement chaque demi parcours est composé de deux PAR 3, deux PAR 5 et cinq PAR 4 ; il se joue en 36 coups. **Pour le parcours cela fait quatre PAR 3, quatre PAR 5 et dix PAR 4 ; il se joue en 72 coups.**

Le classement d'un joueur est calculé à partir du nombre de coups qu'il joue (régulièrement – au-dessus du Par de 72 coups. Cela s'appelle le handicap. Cette manière historique de calculer a changé récemment. On calcule maintenant ce que l'on appelle l'Index de jeu qui tient compte de la difficulté des parcours.

