

PASS Carte Verte, devenez golfeur !

en continu ou 3x1 semaine



Obtenez votre permis de golfer
à votre rythme et accédez à
un grand nombre de parcours
partout en France.



ffgolf®



GUIDE DU DIRIGEANT ET DE L'ENSEIGNANT



GUIDE DU DIRIGEANT ET DE L'ENSEIGNANT

Depuis 2016, la Carte Verte est devenue le PASS Carte Verte.

Le présent document vous rappelle cette évolution et vous accompagne dans sa mise en place.

Le PASS Carte Verte atteste de la capacité d'un joueur à **jouer en autonomie sur tous les parcours, en adoptant un comportement correct, en toute sécurité et dans le temps imparti.**

Pour obtenir leur PASS Carte Verte, les joueurs, selon leur niveau de jeu, peuvent opter entre 3 formules distinctes :

Débutants

- 1 • la formule en continu sur une période de plusieurs mois
- 2 • la formule en 3 semaines distinctes

Joueurs confirmés mais sans index

- 3 • le test de régularisation

Les compartiments qui doivent être évalués sont :

1. le putting
2. le petit jeu (approches roulées et levées, sorties de bunker)
3. le grand jeu (attaques du green et mises en jeu)
4. les Règles de golf
5. le comportement sur le parcours

Une cartographie en ligne disponible sur le site de la ffgolf répertorie les clubs selon les formules proposées d'obtention du PASS Carte Verte.

Pour figurer sur cette dernière, votre club doit s'inscrire à partir de l'Extranet fédéral (voir modalités d'inscription page 17).



GUIDE DU DIRIGEANT ET DE L'ENSEIGNANT

Modalités d'obtention du PASS Carte Verte

Type de joueur	Joueur débutant		Joueur confirmé (sans index)
Type de formation	1 stage longue durée en durée continue	En 3 niveaux / stages courts	Test de régularisation* Niveau Pass Carte Verte
Durée	+/- 6 mois 30 heures	3 semaines 3 x 10 heures	+/- 1 heure
Niveau 1* ou Niveau 2* ou Licence**	Licence lors du test	niveau 1 et 2* Licence lors du test en niveau 3	Licence lors du test
L'accès au parcours	Il est recommandé aux clubs de donner accès à leur parcours aux joueurs titulaires: d'une Carte Verte, d'un Pass Carte Verte ou d'un index.		

L'accès au parcours

Le PASS Carte Verte atteste de la capacité d'un golfeur à jouer en autonomie sur tous les parcours. La ffgolf préconise à ses clubs de ne donner accès à leur parcours qu'à des joueurs justifiant d'un niveau suffisant en termes de fluidité, d'agrément et de sécurité du jeu, c'est-à-dire **titulaires d'une Carte Verte, d'un PASS Carte Verte ou d'un index.**

*À l'issue du stage des niveaux 1 et 2, le golf pourra délivrer un titre de participation ffgolf (ATP) « niveau 1 » et « niveau 2 » du PASS Carte Verte sans coût pour le golf et le joueur. Conformément à la loi, les titulaires d'un ATP bénéficient d'une assurance obligatoire Responsabilité Civile souscrite par la ffgolf et d'une assurance facultative Individuelle Accident. Les titulaires d'un ATP disposent d'un délai d'une semaine à compter de la souscription de l'ATP pour renoncer au bénéfice de l'assurance Individuelle Accident (soit 0,545 € TTC). En application du Code du Sport, la ffgolf rappelle aux titulaires d'un ATP de leur intérêt à souscrire une assurance accidents corporels (ou Individuelle Accident) couvrant les dommages corporels auxquels la pratique du golf peut les exposer. Les joueurs demeurent, par ailleurs, libres de se rapprocher de tout conseil en assurance de leur choix susceptible de leur proposer des garanties complémentaires. Pour toutes informations relatives aux assurances: www.ffgolf.org

**Licence ffgolf: pour le passage du test final PASS Carte Verte et quelle que soit la formule (en continu, 3 stages, ou Test de régularisation) le joueur doit être titulaire d'une licence ffgolf en cours de validité.

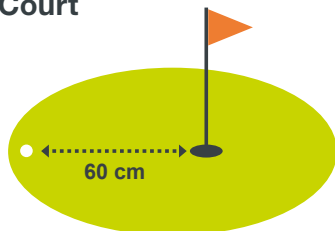


Niveau 1 - DÉBUTER

Appréhender les bases du jeu de golf
sur des distances courtes

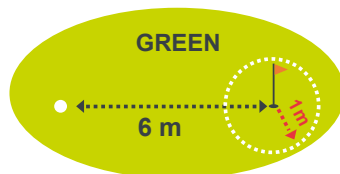
ATELIER PUTTING

Court



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 putt rentré en 1 seul coup = 1 point

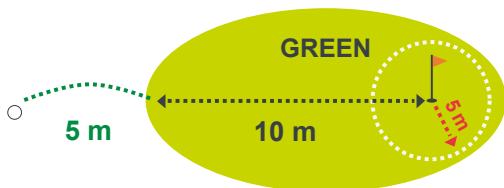
Long



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon d'1 m en 1 seul coup = 1 point

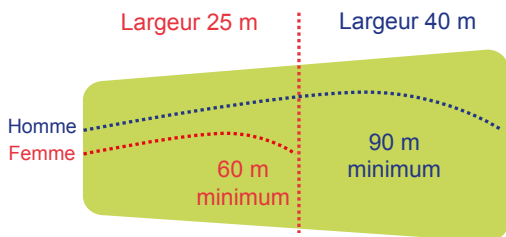
ATELIER PETIT JEU

Approche roulée



- ⇒ 10 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 5 m en 1 seul coup = 1 point

ATELIER MISE EN JEU



- ⇒ 10 points possibles
- ⇒ 1 balle dans la zone concernée en 1 seul coup = 1 point

ATELIER PARCOURS

- ⇒ Il permet d'observer les progrès de vos élèves en conditions de jeu. En parcours accompagné, vos élèves réalisent 3 trous minimum sur les distances d'un parcours Pitch & Putt.

ATELIER COMPORTEMENT & RÈGLES

- ⇒ 8 questions de comportement
 - ⇒ 2 questions de Règles
- } ⇒ 10 points possibles

Obtention Niveau 1 ⇒ obtenir 20 points minimum sur 40 possibles



Niveau 1 - DÉBUTER

Appréhender les bases du jeu de golf sur des distances courtes

COMPORTEMENT

Départs

- | | | |
|--|-----|-----|
| 1. Ne roule pas sur les zones de départ avec son chariot | Oui | Non |
| 2. N'exécute pas de coups d'essai sur la zone de départ | Oui | Non |
| 3. Place sa balle dans la zone appropriée | Oui | Non |

Bunkers

- | | | |
|--|-----|-----|
| 4. Ratisse ses traces dans les bunkers | Oui | Non |
|--|-----|-----|

Green

- | | | |
|--|-----|-----|
| 5. Place son sac ou son chariot près du green | Oui | Non |
| 6. Respecte le green (jet de drapeau, coups de putter, etc.) | Oui | Non |

Temps de jeu

- | | | |
|---|-----|-----|
| 7. Marche rapidement entre les coups | Oui | Non |
| 8. Laisse passer la partie suivante à bon escient | Oui | Non |

ÉVALUATION PAR L'ENSEIGNANT

/ 8

EXEMPLES DE RÈGLES (le joueur entoure les bonnes réponses)

Balle perdue ou hors limites

1. Quelle est la couleur des piquets pour indiquer les hors limites ?
- A. Blanc
 - B. Bleu
 - C. Rouge

Définition d'un coup

2. Au cours de l'exécution d'un coup, le joueur placé devant la balle, tente de la frapper mais la manque. Ce joueur devra-t-il compter ce coup ?
- A. Oui
 - B. Non

TOTAL DE BONNES RÉPONSES

/ 2

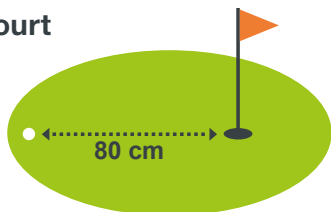


Niveau 2 - PROGRESSER

Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

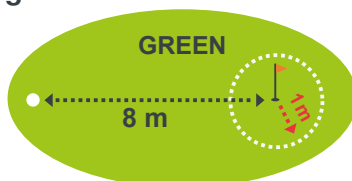
ATELIER PUTTING

Court



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 putt rentré en 1 seul coup = 1 point

Long



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon d'1 m en 1 seul coup = 1 point

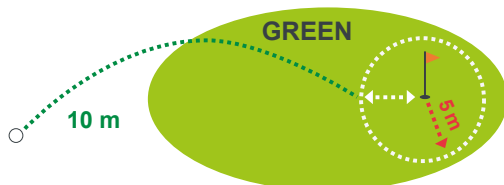
ATELIER PETIT JEU

Approche roulée



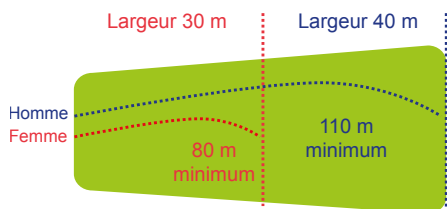
- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 4 m en 1 seul coup = 1 point

Approche levée



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 5 m en 1 seul coup = 1 point

ATELIER MISE EN JEU



- ⇒ 10 points possibles
- ⇒ 1 balle dans la zone concernée en 1 seul coup = 1 point

ATELIER PARCOURS

⇒ Il permet d'observer les progrès de vos élèves en conditions de jeu. En parcours accompagné vos élèves réalisent 3 trous minimum sur les distances d'un parcours compact.

ATELIER COMPORTEMENT & RÈGLES

- ⇒ 5 questions de comportement
 - ⇒ 5 questions de Règles
- } ⇒ 10 points possibles

Obtention Niveau 2 ⇒ obtenir 20 points minimum sur 40 possibles



Niveau 2 - PROGRESSER

Perfectionner les bases du jeu de golf
sur des distances moyennes

COMPORTEMENT

Départs

- | | | |
|---|-----|-----|
| 1. Reste silencieux lorsque les autres joueurs jouent leur coup de départ | Oui | Non |
| 2. Marque le score du trou au départ du trou suivant | Oui | Non |

Zone à pénalité

- | | | |
|--|-----|-----|
| 3. Connaît les différentes couleurs de piquets | Oui | Non |
|--|-----|-----|

Parcours

- | | | |
|---|-----|-----|
| 4. Ne perturbe pas les joueurs avec lesquels il partage la partie | Oui | Non |
|---|-----|-----|

Ordre de jeu

- | | | |
|---|-----|-----|
| 5. Joue son coup lorsque c'est à lui de jouer | Oui | Non |
|---|-----|-----|

ÉVALUATION PAR L'ENSEIGNANT

/ 5



Niveau 2 - PROGRESSER

Perfectionner les bases du jeu de golf
sur des distances moyennes

EXEMPLES DE RÈGLES (le joueur entoure les bonnes réponses)

Balle hors limites

1. En jouant votre deuxième coup sur le parcours, vous envoyez votre balle hors limites. Vous droppez une autre balle à l'endroit d'où vous avez joué le deuxième coup. En jouant cette nouvelle balle, et en comptant votre pénalité, vous jouez votre :
- A. 3^e coup
 - B. 4^e coup
 - C. 5^e coup

Balle déplacée

2. En jouant un coup, le club d'un joueur frappe accidentellement la balle deux fois. Au total, le joueur devra compter :
- A. Un coup
 - B. Deux coups
 - C. Trois coups

Zone à pénalité

3. En stroke play, votre balle est dans une zone à pénalité où l'eau est peu profonde. Vous décidez de la jouer et à l'adresse vous touchez l'eau avec le club :
- A. Vous n'êtes pas pénalisé
 - B. Vous êtes pénalisé de 1 coup
 - C. Vous êtes pénalisé de 2 coups

Départ

4. Sur le départ, en se préparant à jouer un coup, un joueur fait tomber la balle du tee. Est-il pénalisé ?
- A. Oui
 - B. Non

Green

5. La balle d'un joueur est sur le green, un peu de boue adhère à la balle. Le joueur marque la position de la balle, la relève et la nettoie. Avant de la replacer, il répare un impact de balle (pitch) qui se trouve sur la ligne de jeu :
- A. Le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir touché sa ligne de jeu
 - B. Le joueur est pénalisé de 2 coups pour avoir nettoyé sa balle
 - C. Le joueur n'est pas pénalisé

TOTAL DE BONNES RÉPONSES

/ 5

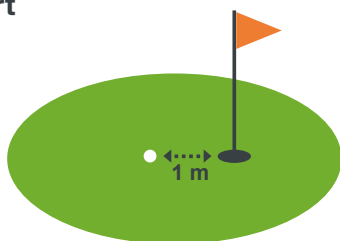


Niveau 3 - TEST FINAL

Maîtriser les bases du jeu de golf
sur le grand parcours

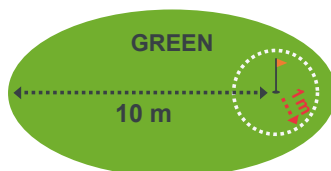
ATELIER PUTTING

Court



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 putt rentré en 1 seul coup = 1 point

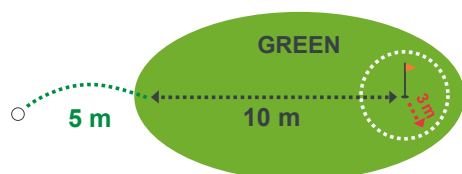
Long



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon d'1 m en 1 seul coup = 1 point

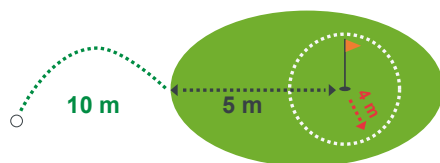
ATELIER PETIT JEU

Approche roulée



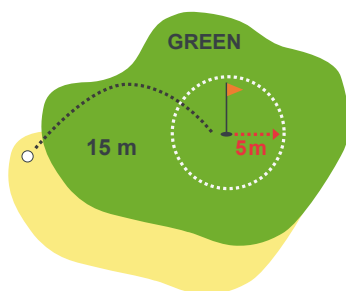
- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 3 m en 1 seul coup = 1 point

Approche levée



- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 4 m en 1 seul coup = 1 point

Bunker



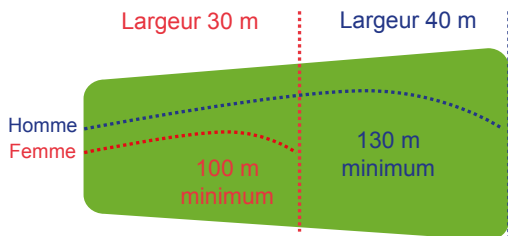
- ⇒ 5 points possibles
- ⇒ 1 balle dans un rayon de 5 m en 1 seul coup = 1 point



Niveau 3 - TEST FINAL

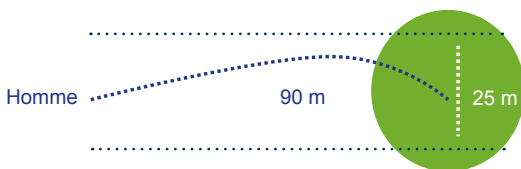
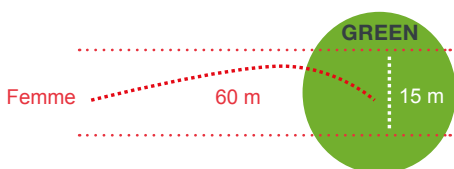
Maîtriser les bases du jeu de golf
sur le grand parcours

ATELIER MISE EN JEU



- ⇒ 10 points possibles
- ⇒ 1 balle dans la zone concernée en 1 seul coup = 1 point

ATTAQUE DE GREEN



- ⇒ 10 points possibles
- ⇒ 1 balle sur le green dans une largeur de 15 ou 25 m = 1 point

VALIDATION DU PARCOURS

⇒ Sur un parcours de 3 trous minimum et du répère de jeu qui correspond à sa longueur de mise en jeu, l'élève devra réaliser une moyenne de **Par + 3 coups maximum dans le temps de jeu imparti et avec un comportement correct.** Au-delà de 4 coups au-dessus du Par, l'élève relève sa balle et note une croix sur sa carte de score. L'évaluation portera sur **les 3 meilleurs trous.**

ATELIER COMPORTEMENT & RÈGLES

- ⇒ 7 questions de comportement
 - ⇒ 8 questions de Règles
- } ⇒ 15 points possibles

Obtention Niveau 3 / Test final ⇒ obtenir 30 points minimum sur 60 possibles + valider le parcours



Niveau 3 - TEST FINAL

Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

COMPORTEMENT

Départs

1. Exécute ses coups d'essai en dehors de la zone de départ Oui Non

Fairways

2. Répare ses divots Oui Non

Bunkers

3. Ratisse ses traces dans les bunkers Oui Non

Green

4. Sac ou chariot placé sur le cheminement vers le trou suivant Oui Non

5. Relève ses/les pitches Oui Non

Temps de jeu

6. Marche rapidement entre les coups Oui Non

7. Recherche sa balle dans le temps imparti Oui Non

ÉVALUATION PAR L'ENSEIGNANT

/ 7



Niveau 3 - Test final

Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

EXEMPLES DE RÈGLES (le joueur entoure les bonnes réponses)

Balle perdue

1. Une balle n'est perdue que dans un certain nombre de cas précis.
Dans l'énumération suivante cocher les propositions correspondant aux cas où la balle doit être considérée comme perdue :
 - A. La balle n'a pas été retrouvée 3 min après que sa recherche a commencé
 - B. Après avoir cherché 2 min, le joueur abandonne sa balle et repart en arrière dans le but d'en jouer une autre
 - C. Le joueur remet une deuxième balle en jeu renonçant à chercher la première
 - D. Le joueur joue une balle provisoire sans l'annoncer à son marqueur ou à son adversaire
 - E. Le joueur joue un coup sur une balle provisoire d'un point situé plus près du trou que l'endroit où sa balle peut vraisemblablement se trouver

Forme de jeu - Stableford

2. En stableford, un joueur place sa balle dehors de la zone de départ et la joue.
Il est pénalisé de :
 - A. Deux coups et doit rejouer une autre balle à l'intérieur de la zone de départ, le coup joué ne compte pas
 - B. Un coup et doit continuer à jouer la 1^{re} balle
 - C. Un coup et doit rejouer une autre balle de l'intérieur de la zone de départ, le coup joué ne compte pas

Balle dans l'eau

3. Lorsque votre balle est dans une zone à pénalité rouge, vous avez, pour continuer le jeu, les mêmes possibilités que pour une zone à pénalité jaune avec en plus :
 - A. Une autre possibilité
 - B. Deux autres possibilités
 - C. Trois possibilités

Balle injouable

4. Votre balle se trouve contre une taupinière et celle-ci vous gêne dans l'exécution de votre mouvement. Pouvez-vous, sans pénalité, dropper la balle selon les Règles, pour éviter cette interférence ?
 - A. Oui
 - B. Non



Niveau 3 - Test final

Perfectionner les bases du jeu de golf sur des distances moyennes

EXEMPLES DE RÈGLES (le joueur entoure les bonnes réponses)

Balle enfoncée

5. Votre balle reste enfoncée dans son propre impact. Pouvez-vous, quel que soit l'endroit, la relever et la dropper sans pénalité ?

- A. Oui
- B. Non

Hors limites

6. Votre balle est contre une clôture de hors limites. Vous ne pouvez pas exécuter un coup :

- A. Vous droppez sans pénalité à moins d'une longueur de club
- B. Vous droppez sans pénalité à moins de deux longueurs de club
- C. Vous considérez la balle injouable
- D. Vous déterminez le point le plus proche où vous n'êtes plus gêné, et à partir de ce point vous droppez sans pénalité suivant la Règle des Conditions anormales du parcours.

Balle déplacée

7. En stroke play, votre balle est au repos, visible, sur le parcours.

Un autre joueur avec qui vous jouez la déplace accidentellement avec la roue de son chariot :

- A. L'autre joueur est pénalisé d'un coup et vous devez replacer la balle à l'endroit initial
- B. Il n'y a pas de pénalité et la balle doit être jouée où elle se trouve
- C. L'autre joueur n'est pas pénalisé et vous devez replacer la balle à l'endroit initial

Conditions anormales du parcours

8. Après une forte pluie, de l'eau est restée dans un creux sur le parcours. Est-ce ?

- A. De l'eau temporaire
- B. Une zone à pénalité
- C. Un terrain en réparation

TOTAL DE BONNES RÉPONSES

/ 8



Modalités d'inscription de votre club - Extranet fédéral

Pour faire apparaître votre club sur la cartographie du site ffgolf, vous devez l'inscrire à partir de l'Extranet fédéral. Ainsi, les candidats au PASS Carte Verte pourront consulter les formules d'apprentissage que vous proposez.

RUBRIQUE – VOTRE ADHÉSION AU PASS CARTE VERTE – DOCUMENTS

Comment inscrire votre club pour figurer sur la cartographie ?

1. Rendez-vous dans votre Extranet fédéral à la rubrique Services / PASS Carte Verte / votre adhésion et documents
2. Complétez le formulaire et cliquez sur « Inscription »
3. Votre inscription est prise en compte et vous apparaissez sur la cartographie du site **www.ffgolf.org**

Documents

Cette rubrique vous permet de télécharger l'ensemble des supports du kit de communication :

- affiche
- guide du dirigeant et de l'enseignant
- PASS Carte Verte (joueur)
- grilles d'évaluation Niveau 1 / Niveau 2 / Niveau 3 Test final
- fiche d'inscription des joueurs

Cette rubrique vous permet également de télécharger l'ensemble des éléments nécessaires à la mise en place d'une action de communication digitale pour le site Internet et les réseaux sociaux de votre club :

- bannière
- pavé
- couverture facebook
- couverture Twitter



Modalités de validation Extranet fédéral

RUBRIQUE – VALIDATION NIVEAUX / TEST FINAL

Cette rubrique est destinée à la validation des PASS Carte Verte de vos joueurs :

- ⇒ en mode continu
- ⇒ en 3 stages
- ⇒ ou Test de régularisation

Elle vous permet :

- ⇒ d'enregistrer vos joueurs (nom, prénom, e-mail, date de naissance) après validation des niveaux 1, 2, 3 (test final)
- ⇒ de leur adresser l'attestation de leur niveau

Réponses aux questions de Règles

Niveau 1

1. A
2. A

Niveau 2

1. B
2. A
3. A
4. B
5. C

Niveau 3

1. A,C,D,E
 2. A
 3. A
 4. A
 5. B
 6. C
 7. C
 8. A
-



IMPORTANT

Il vous appartient de valider l'obtention des **niveaux** et/ou du test **PASS Carte Verte** par vos élèves dans le système d'information fédéral (Extranet).

Un e-mail de confirmation de saisie est automatiquement adressé au golfeur, attestant de la validation par le golf du niveau et/ou du test PASS Carte Verte.

La cartographie des golfs délivrant le PASS Carte Verte est disponible sur le site de la ffgolf. Assurez-vous que votre club a bien été enregistré à partir de l'Extranet fédéral et figure sur la cartographie.

Contacts Service relations clubs

Aurélien Didier • aurelien.didier@ffgolf.org • Tél. : 01 41 49 77 56

Rénald Meunier • renald.meunier@ffgolf.org • Tél. : 01 41 49 77 52

Mickaël Knop • mickael.knop@ffgolf.org • Tél. : 06 27 59 26 50

David Beldé • david.belde@ffgolf.org • Tél. : 06 83 56 92 69

Nicolas Keribin • nicolas.keribin@ffgolf.org • Tél. : 06 17 11 52 15

PASS Carte Verte GUIDE DU DIRIGEANT ET DE L'ENSEIGNANT

est édité par

ffgolf[®]

Directeur de la publication : Christophe Muniesa, Directeur exécutif ffgolf

© Fédération française de golf • 2019

Visuel couverture : Integer

ffgolf®

68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex

www.ffgolf.org

