

LES DRAPEAUX DE COULEUR



Les Drapeaux de Couleur



3 trous d'une longueur totale comprise entre 120 m et 180 m
Parcours accompagné



4 trous d'une longueur totale comprise entre 400 m et 600 m
Pas d'exigence de score

Connaissances d'accompagnement

Habitudes physiques

Etiquette

Règles

Etiquette +

Equipement

Gestion des scores

Habiletés mentales

Culture golf

Savoirs techniques



6 trous d'une longueur totale comprise entre 600 m et 800 m
Course au drapeau : 48 coups



9 trous d'une longueur totale comprise entre 1 100 m et 1 300 m
Course au drapeau : 45 coups



9 trous d'une longueur totale comprise entre 1 100 m et 1 300 m
Course au drapeau : 54 coups





Drapeau vert

Délivré avec le Carnet du jeune Golfeur ; licence FFGolf non obligatoire.

Connaissances d'accompagnement

- ★ **Habitudes physiques** Utiliser des chaussures adaptées
- ★ **Règles** Balle frappée, pas poussée
- ★ **Etiquette** Repérer le danger du club et respecter la ligne de jeu
- ★ **Etiquette +** Eviter de courir sur les greens, contourner les bunkers en dehors des besoins du jeu
- ★ **Gestion des scores** Un seul joue à la fois, les autres attendent
- ★ **Culture golf** Le GREEN : zone spécifique
- ★ **Savoirs techniques** Le club : sa surface de frappe, sa logique d'utilisation
- ★ **Habiletés mentales** Le but du jeu c'est la cible ; la balle est le moyen d'atteindre la cible... grâce au club !

Parcours

Jouer 3 trous de 30 m à 60 m chacun, avec jeu sur les greens, de façon encadrée

Partie de 2 joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu

Découverte des caractéristiques du jeu de golf :

Marche à allure « sportive »

Pratiqué dans le calme d'un environnement spécifique :

Fairways Roughts Greens Obstacles d'eau et de sable (bunkers)



Drapeau rouge



Connaissances d'accompagnement

★ **Habitudes physiques**

3 exercices simples d'échauffement des articulations

★ **Règles**

Jouer la balle là où elle repose ; zone de départ ; « air shot »

★ **Etiquette**

Se placer au départ en miroir

★ **Equipement**

Utiliser des vêtements et des accessoires permettant de se mouvoir en toute liberté

★ **Etiquette +**

Quand un joueur est à l'adresse, l'entourage immédiat est immobile et silencieux : on fait la « momie »

★ **Gestion des scores**

Compter tout haut jusqu'au contrat fixé pour savoir quand relever sa balle

★ **Culture golf**

Identifier les différentes parties d'un trou

★ **Savoirs techniques**

Faire rouler ou faire voler : il faut avoir identifié la situation pour pouvoir choisir

★ **Habiletés mentales**

Etablir une relation avec la cible avant de jouer



Drapeau rouge



Parcours test de 4 trous

Longueur totale comprise entre 400 m et 600 m

2 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)

1 trou moyen (aux alentours du repère des 135 m)

1 trou long (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

- ✓ Partie de 2 joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu
- ✓ 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours



Formule CONTRE PAR
Pas d'exigence de score



Drapeau bleu

Connaissances d'accompagnement

- ★ **Habitudes physiques** Echauffement dynamique avant parcours
- ★ **Règles** Balle au repos déplacée ; balle déviée
- ★ **Etiquette** En cas de danger, crier « BAAAALLE » ; savoir placer son chariot durant le jeu
- ★ **Equipement** Tenue vestimentaire adaptée aux conditions météo
- ★ **Etiquette +** A la fin de la partie, remercier et saluer les partenaires de jeu (casquette ôtée pour les garçons)
- ★ **Gestion des scores** Compter les coups de pénalité, les air shots
- ★ **Culture golf** Utiliser le vocabulaire courant du golf
- ★ **Savoirs techniques** Créer de la vitesse grâce à un grip adapté
- ★ **Habilités mentales** Repérer les zones de jeu « vertes » et « rouges » (zones de sécurité et zones de danger)





Drapeau bleu

Parcours test de 6 trous

Longueur totale comprise entre 600 m et 800 m



2 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)

2 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m)

2 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

- ✓ Partie de 2 joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu, contrôle et note les scores
- ✓ 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours



COURSE AU DRAPEAU
Capital : 48 coups



Drapeau jaune

Connaissances d'accompagnement



★ **Habitudes physiques**

Se préparer au jeu du premier trou

★ **Règles**

Connaître la couleur des piquets, les 2 formes de jeu

★ **Etiquette**

Relève-pitch et marqueur en poche : savoir les utiliser !

★ **Equipement**

Chaussures de golf et clubs adaptés

★ **Etiquette +**

Tenue adaptée conforme au règlement du club

★ **Gestion des scores**

Marquer son score sur sa carte

★ **Culture golf**

Préférer les tees en bois aux tees en plastique (ne pas les laisser traîner)

★ **Savoirs techniques**

« Cercle du swing » en relation avec la cible

★ **Habiletés mentales**

Routine de visualisation et d'alignement au putting



Drapeau jaune



Parcours test de 9 trous

Longueur totale comprise entre 1100 m et 1300 m

3 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)

3 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m)

3 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10% environ)

Consignes complémentaires

- ✓ Partie de 2 (ou 3) joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu, contrôle et note les scores
- ✓ Bois obligatoire au départ des 3 trous les plus longs
- ✓ Chariot individuel adapté ou sac à bretelle double très léger ; 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours

COURSE AU DRAPEAU
Capital : 54 coups



Drapeau blanc



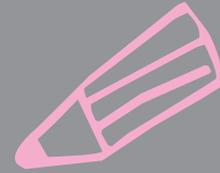
Connaissances d'accompagnement

- ★ **Habitudes physiques** : Echauffement dynamique avant parcours et étirements après parcours
- ★ **Règles** : Balles Hors Limites, balle perdue, jouer dans un obstacle, savoir se dégager d'un obstacle d'eau
- ★ **Etiquette** : Maîtriser le jeu sur le green (ligne de putt, ombre, gêne visuelle...), dans un obstacle
- ★ **Equipement** : Avoir de quoi boire et manger dans son sac
- ★ **Etiquette +** : Accepter un mauvais coup sans être grossier ni faire de gestes dangereux
- ★ **Gestion des scores** : Se remémorer ses coups des 2 ou 3 trous précédents
- ★ **Culture golf** : Différences Match Play/Stroke Play et incidences en cas d'infraction
- ★ **Savoirs techniques** : Les lois mécaniques de l'impact
- ★ **Habilités mentales** : Routine de préparation sur les mises en jeu



Drapeau blanc

Parcours test de 9 trous



Longueur totale comprise entre 1 100 m et 1 300 m

3 trous type Golf Pitch & Putt (90 m maximum)

3 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m)

3 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum)

NB : prendre en compte les différences garçons/filles (10 % environ)

Consignes complémentaires

- ✓ Partie de 2 (ou 3) joueurs obligatoirement accompagnée par un adulte ou un junior expérimenté qui aide au déroulement du jeu, contrôle et note les scores
- ✓ Bois obligatoire aux départs des 3 trous les plus longs
- ✓ Chariot individuel adapté ou sac à bretelle double très léger ; 5 clubs maximum, 3 minimum, dont 1 bois
- ✓ Trous joués dans la cadence de jeu du parcours

COURSE AU DRAPEAU
Capital : 45 coups



LES DRAPEAUX DE METAL

DRAPEAUX DE METAL



Les Drapeaux de Métal



Bronze

Autonomie sur grands
parcours « extérieurs »

9 trous joués « vite »
sur parcours standard
(R5, R4, R3)

Evaluation
du comportement
sur 3 trous minimum

Objectif : respect du
Parcours, des Autres joueurs,
du Rythme de jeu



**Attribué par le Comité
Départemental**

La FFGolf recommande
que le **DRAPEAU d'OR** permette un accès
privilegié aux parcours du département

**Attribués par
l'Ecole de Golf**



Or

Attribué avant
16 ans et valable
jusqu'à 18 ans
révolus



Argent

Index 36,0 confirmé
par un test de connaissance
des règles

**Préalable obligatoire
au drapeau d'or**

Index 24,0 (garçons) 26,0
(filles) confirmé par une
performance en Stroke Play
(SSJ + 30 G; + 32 F)

Dossier personnel de 4 pages
minimum sur un sujet au choix
(entraînement, trajectoires,
technique, histoire, règles...)

Obligation d'avoir satisfait au test
de règles **du drapeau d'argent** et
au test de comportement **du drapeau
de bronze**



Drapeau de bronze



9 trous sur parcours standard (départs repères 3, 4 ou 5 minimum) joués à allure « normale » (temps de jeu du parcours pour un groupe d'adultes experts).

Evaluation du comportement sur 3 trous minimum.

Atteste de la capacité à jouer en autonomie sur parcours « extérieurs ».

Critères d'un comportement « exemplaire »

Départ	Anticipe ; se tient prêt ; marque ou joue en fonction du tour de jeu
Préparation	Utilise, en silence, temps et angles morts ; est prêt à jouer quand vient son tour ; placé en SECURITE
Démarrage	Démarre alors que la dernière balle du groupe est encore en mouvement ; SECURITE maîtrisée
Swings d'essai	N'en fait qu'un ou deux, au bon moment, sans arracher d'herbe
Divots	Réparer les dégâts fait partie de ses routines de joueur
Allure de marche	Marche à allure dynamique ; alterne jeu groupé et jeu déployé
Repérage	Prend des repères ; y va sans gêner les autres, EN SECURITE
Jeu des autres	Après avoir repéré sa balle ou joué EN SECURITE, participe aux recherches
Recherche d'une balle	Cherche juste le temps qu'il faut pour ne pas retarder le jeu
Matériel de jeu	A portée de main, dans le sens de la marche ; évite les déplacements inutiles
Déplacements, sécurité	Prend en compte la position des balles et des autres ; crie BALLE en cas de danger
Ratissage des bunkers	Fait un minimum de traces de pas puis procède avec économie, efficacité et rapidité
Chariot vers un green	Utilise le temps libre et les angles morts sans gêner
Impact de balle	Le recherche et en relève un ou deux par réflexe quel que soit leur emplacement
Lignes de putt	Les respecte avec aisance ; sait quand il faut jouer le dernier putt
Drapeau	Le prend en charge ou le retire ; le reprend quand il finit le trou en premier
Du green au tee suivant	Le trou terminé, gagne sans hésitation le départ du trou suivant avec son groupe
Politesse	Rate des coups sans être grossier ni faire de gestes dangereux
Courtoisie	Apprécie les bons coups réalisés par un autre joueur et le lui dit La partie terminée, remercie et salue ses partenaires de jeu, casquette ôtée (garçon)



Drapeau d'argent

Conditions d'acquisition



Préalable obligatoire au Drapeau d'or

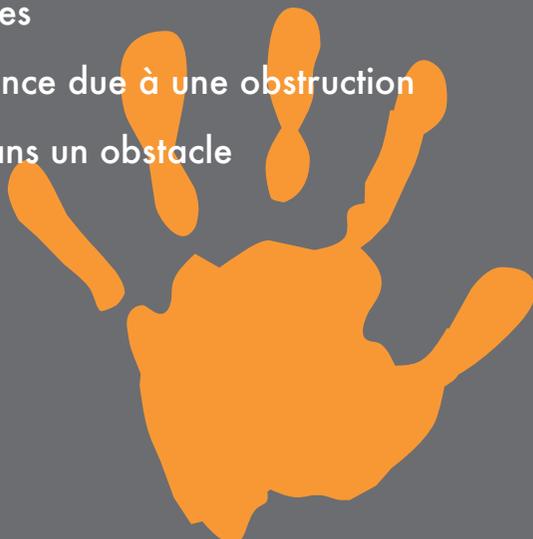
**INDEX 36,0 validé par le club
DRAPEAU de BRONZE obtenu**

Une partie pratique sur le terrain pour montrer comment continuer le jeu sans être disqualifié dans les situations ci-dessus

Un test diaporama de 20 questions portant sur les règles citées ci-dessous

(NB: 2 erreurs maximum permises)

- Balle en jeu après avoir été droppée
- Balle Hors Limites, balle perdue
- Balle reposant dans un obstacle d'eau
- Balle dans un terrain en conditions anormales
- Interférence due à une obstruction
- Jouer dans un obstacle
- Balle au repos déplacée par :
 - le joueur, son matériel, son cadet
 - un adversaire
 - un élément extérieur
 - le vent, l'eau
- Balle en mouvement déviée par :
 - le joueur, son matériel, son cadet
 - un adversaire
 - un élément extérieur





Drapeau d'or

Conditions d'acquisition



INDEX 24,0 (26,0 pour les filles)

Prérequis obligatoires

Réussite au test de comportement du drapeau de BRONZE

Réussite au test de règles du drapeau d'ARGENT

Présentation au Comité Départemental de l'historique de handicap et du détail d'une performance en Stroke Play inférieure ou égale à 30 pour les garçons et 32 pour les filles (score brut - SSJ)

Sur un parcours d'une longueur répondant aux consignes de la Direction Sportive, par rapport à la catégorie d'âge

Présentation d'un DOSSIER PERSONNEL de 4 pages minimum sur un sujet golfique au choix, à mettre en place avec l'éducateur professionnel

Attribué par le Comité Départemental en relation avec le délégué régional de PGA France.

Obtenu avant 16 ans et valable jusqu'à 18 ans révolus, le DRAPEAU d'OR devrait permettre un accès privilégié aux parcours du département.

Quelques exemples de thèmes de dossier

★ Histoire : ←

- ton club, un club de ton choix ;
- un grand tournoi masculin ou féminin, individuel ou par équipes ; amateur ou professionnel ;
- les championnes et champions français (amateurs ou professionnels) ; le golf en France, en Europe, dans le monde...
- l'histoire, l'évolution du matériel.

★ Technique : ←

- un coup, une situation, un compartiment du jeu ;
- la préparation physique, mentale ;
- la reconnaissance du parcours.

★ Architecture : ←

- la construction d'un green ;
- la préparation en vue d'une épreuve ;
- ton parcours ;
- les différents types de parcours ;
- un ou des parcours historiques.

★ Règles : ←

- les règles fondamentales ;
- l'évolution d'une règle ;
- une règle et ses procédures ;
- un cas de règle surprenant.

Consignes d'organisation



Mise en place du parcours

- ★ Respecter les fourchettes de longueurs totales maximales, et sur chaque trou, la différence filles/garçons suivant le tableau ci-dessous (10 % d'écart environ).

Longueurs recommandées pour l'élaboration des parcours DRAPEAUX NB : toujours tenir compte de l'emplacement des difficultés à franchir			
Trous	Courts	Moyens	Longs
Garçons	- de 91 m	de 92 m à 165 m	de 166 m à 220 m
Filles	- de 82 m	de 83 m à 145 m	de 146 m à 210 m

- ★ Chaque groupe doit obligatoirement être suivi par un golfeur expérimenté qui marque les scores et veille au respect des règles.
- ★ Chaque jeune a 5 clubs maximum, dont un bois, et si possible un chariot adapté à sa taille ou un sac à bretelle double LEGER.
- ★ Le rythme de jeu est celui du parcours standard sur lequel se déroule le test, tel que joué par un groupe de 3 joueurs expérimentés ; il n'y a pas d'aménagement du temps de jeu ; le test peut donc se dérouler dans le cadre de la pratique normale (départs membres ou/et visiteurs).

Le carnet du jeune Golfeur

★ C'est le jeune qui coche les cases. Il le remplit niveau après niveau en relation directe avec son éducateur. Chaque compétence lui est expliquée, démontrée, commentée, pour être apprise. Lorsque le jeune maîtrise une compétence du **DRAPEAU** à obtenir, il coche la case correspondante en accord avec son éducateur.

★ Quand passer le parcours test ?



Lorsque le joueur a rempli toutes les cases du niveau de **DRAPEAU** souhaité (compétences validées par l'éducateur).

★ Comment ?

Chaque groupe est obligatoirement suivi par un joueur expérimenté qui marque les scores et veille au respect des règles ; d'où la nécessité de la présence des **ANIMATEURS SPORTIFS BÉNÉVOLES DE CLUB (ASBC)**.

Après réussite, l'éducateur professionnel tamponne et signe le carnet ; le club enregistre le **DRAPEAU** sur extranet et donne le timbre correspondant au **DRAPEAU** obtenu.

Le jeune peut alors se procurer le pin's en le commandant à son club. L'année suivante, le niveau du plus haut **DRAPEAU** obtenu sera indiqué sur la licence.

Tableau récapitulatif des drapeaux



DRAPEAU	Conn. d'accompagnement	Nb trous de long variée Cf. tableau des PARS	Critères de réussite	Catégorie	Sexe	Longueur totale des parcours en mètres
Vert	X	3	Parcours accompagné, pas de score exigé		- 10 pour les filles	120-180
Rouge	X	4	Pas de score exigé (CONTRE PAR)			400-600
Bleu	X	6	Course au drapeau « capital » de 48 coups			600-800
Jaune	X	9	Course au drapeau « capital » de 54 coups			1100-1300
Blanc	X	9	Course au drapeau « capital » de 45 coups			1100-1300
Bronze	X	9 minimum	9 trous critères carte verte (= respect des critères de comportement PAR de l'étiquette = PARETIQUETTE) sur grand parcours Sans exigence de score (CONTRE PAR) A allure de jeu conforme au rythme de jeu du parcours en partie de 3 joueurs	Poussins	F	Repère 5
					G	Repère 5
				Benjamins	F	Repère 5
					G	Repère 4
				Minimes	F	Repère 5
					G	Repère 3
Argent	X	18	Index 36,0 confirmé par un test règles écrit (diaporama type Code de la route)			
OR	X	18	Filles index 26,0 confirmé par une perf. en Stroke Play (SSJ + 32) Garçons index 24,0 confirmé par une perf. en Stroke Play (SSJ + 30)	obtenu avant 16 ans, valide jusqu'à 18 ans révolus	F	Longueur selon la catégorie d'âge
Déjà délivré par le Comité Départemental sur présentation d'un dossier personnel					G	

ANNEXES

Exemples d'ateliers d'entraînement pour bien préparer le test sur parcours

Hors de portée du green

Mises en jeu
Coups de progression dans le rough

Autour et sur le green

Putts
Approches
Sorties de bunker

Mise en jeu

- ★ Bois obligatoire, tee autorisé
- ★ Porter la balle le plus loin possible sur un fairway de 30 m de large
Coefficient = distance réalisée / âge du joueur
- ★ Objectif : obtenir le plus grand nombre possible



Coup de progression dans le rough

- ★ Balle dans rough (hauteur du rough comprise entre 4 cm et 6 cm)
- ★ Porter la balle le plus loin possible sur un fairway de 30 m de large
Coefficient = Distance réalisée / âge du joueur
- ★ Objectif : obtenir le plus grand nombre possible



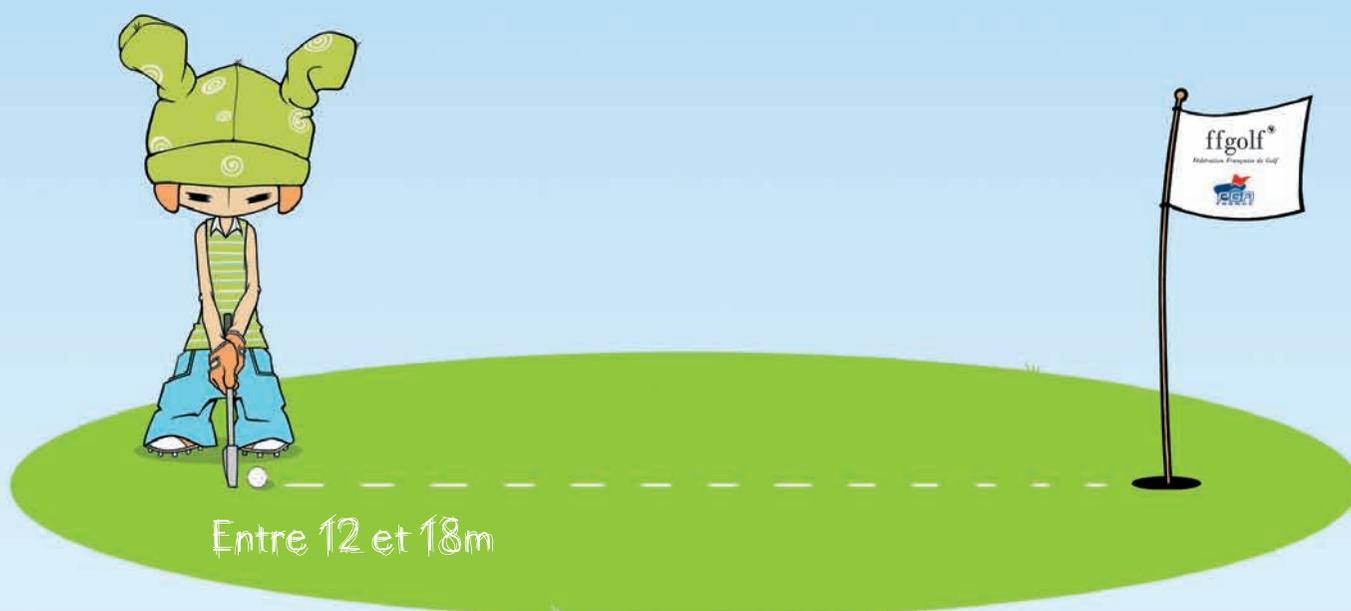
Putt long

1^{er} niveau :

- ★ Réussir le plus grand nombre de fois possible
3 putts ou moins de suite

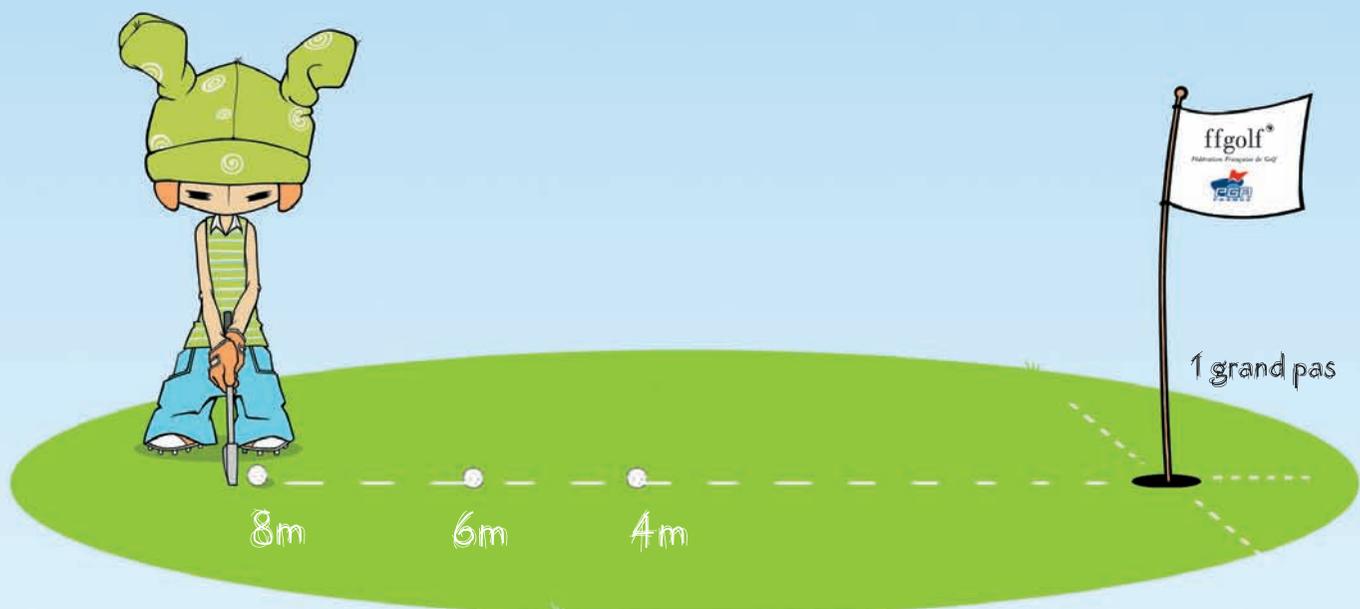
2^e niveau :

- ★ Réussir le plus grand nombre de fois possible
2 putts ou moins de suite
- ★ Changement d'emplacement obligatoire entre
chaque putt



Putt sur distance intermédiaire

- ★ Réussir la plus grande série possible de 2 putts au moins 2 fois de suite
- ★ Changement d'emplacement obligatoire entre chaque putt
La balle doit obligatoirement dépasser le trou pour autoriser le putt suivant



Putt court

- ★ Réussir la plus grande série de putts de suite à partir de 4 positions différentes autour du trou



- ★ Changement d'emplacement et de distance obligatoire entre chaque putt

- ★ Réussir la plus grande série possible de putts à 1,8 m



Approches

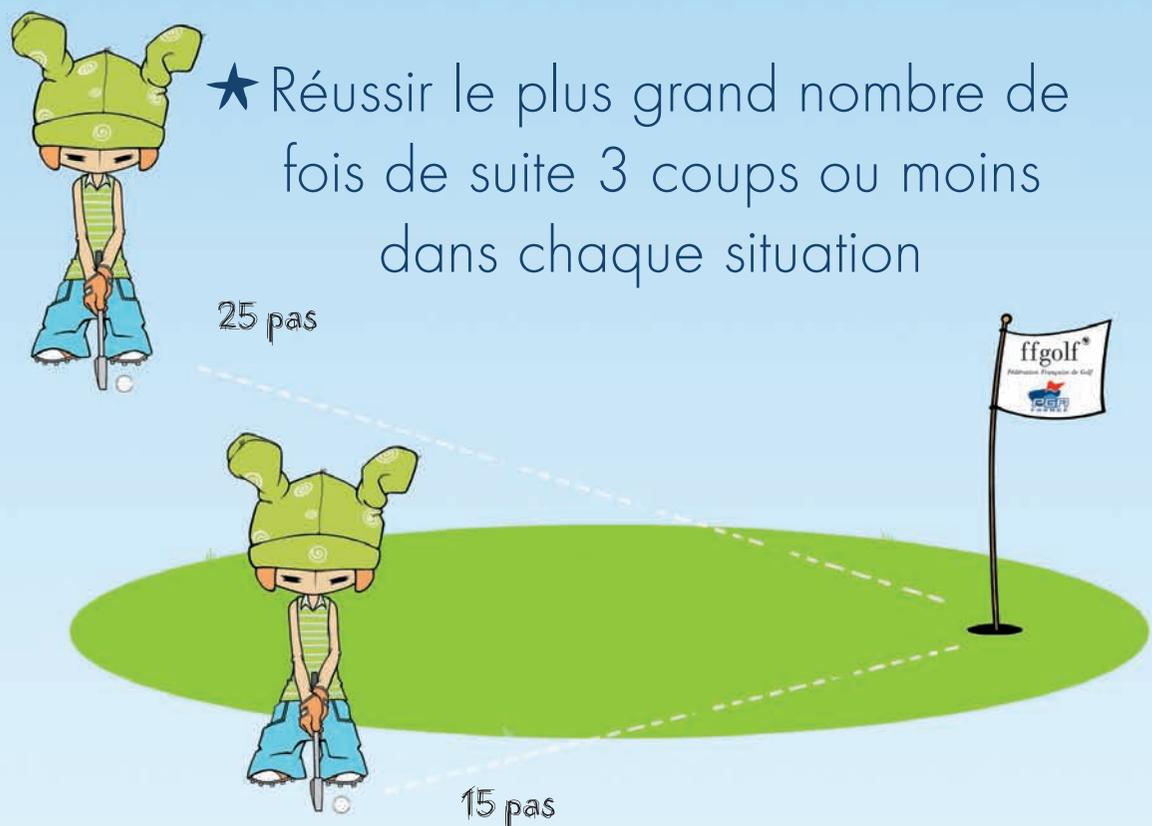
★ Club au choix

★ Réussir le plus grand nombre de fois de suite
3 coups ou moins



★ Club au choix

★ Réussir le plus grand nombre de fois de suite 3 coups ou moins
dans chaque situation



Approches

- ★ Club au choix
(hauteur du rough comprise entre 4 cm et 6 cm)



- ★ Réussir le plus grand nombre de fois de suite 3 coups ou moins dans chaque situation



Sortie de bunker

1^{er} niveau :

- ★ Bunker avec petite butte
Balle placée sur partie plane
- ★ Réussir à sortir le plus grand nombre de balles à la suite

2^e niveau :

- ★ Bunker avec butte
Balle placée sur partie plane
- ★ Réussir à sortir le plus grand nombre de balles à la suite et les arrêter sur le green (rayon de 10 pas autour du drapeau)



Sortie de bunker

3^e niveau :

- ★ Bunker avec butte
Balle placée, alternativement, légèrement plus haut que les pieds et légèrement plus bas que les pieds
- ★ Réussir à sortir le plus grand nombre de balles à la suite et les arrêter sur le green (rayon de 10 pas autour du drapeau)

4^e niveau :

- ★ Bunker de green avec butte
- ★ Réussir à faire le plus de fois possible à la suite
3 coups ou moins

