

GOLF Baccaauréat

<p>Compétence attendue :</p> <p>NIVEAU 4 Réaliser un parcours de golf de 9 trous en effectuant le moins de coups possible dans le respect des principales règles de jeu et de l'étiquette (sécurité et respect) en enchaînant des gestes précis selon une stratégie élaborée en fonction de son niveau de jeu</p>		<p>Principe d'élaboration de l'épreuve :</p> <p>↳ AVANT : chaque élève annonce son projet de score sur 9 trous : « <i>je pense jouer X coups</i> »</p> <p>↳ UN PARCOURS DE 9 TROUS ETALONNE, avec un par total calculé. Epreuve en stroke play : il faut jouer la balle jusqu'à ce qu'elle soit dans le trou ; cependant, le score maximum par trou est plafonné à « par+4 » ; au delà, le joueur ramasse sa balle et note ce score de « par+ 4 ». Parties de 3 ou 4 joueurs, gérant de façon autonome arbitrage et tenue des cartes de score. Ils échangent leurs cartes et vérifient ensemble les scores en fin de partie. Les élèves disposent tous du même matériel, qui peut varier selon que l'on joue avec des balles de jeu normales ou des balles « 30% »*. Les coups évalués sont : les mises en jeu, les approches (<i>pitch and run</i>), les sorties de bunker, les coups lobés, les coups avec effets (N2). Le comportement est observé pour évaluer la connaissance et l'application des règles de sécurité, règles du jeu et de l'étiquette.</p> <p>↳ APRES : comparaison entre le projet de score et le nombre de coups réalisés.</p> <p style="text-align: center;">En cas de tricherie avérée : ZERO pour les partenaires de la même partie et pour l'ensemble de l'épreuve</p>			
Points à affecter	Éléments à évaluer	NON ATTEINT	EN COURS D'ACQUISITION	ACQUIS	
8 /20	SCORE SUR LE PARCOURS Résultat en brut /8	Par + de 24 coups 1 Par + 22 à 24 coups 2	Par + 19 à 21 coups 3 Par + 16 à 18 coups 4 Par + 13 à 15 coups 5	Par + 11 ou 12 coups 6 Par + 9 ou 10 coups 7 Par + 8 coups maximum 8	
6 /20	PRODUCTION DES TRAJECTOIRES	Mise en action des segments moteurs et coordinations	déconnexion ou hyper connexion des segments posture, rotations et plan de swing inappropriés à la situation de jeu contact balle/ club irrégulier (tops, grattes) trajectoires aléatoires et irrégulières	connexion des segments adaptée posture et geste appropriés sur terrain plat contact balle/ club régulier trajectoires régulières	Swing fluide, compact et efficace adapté aux diverses conditions de jeu (pentes, rough, bunkers) trajectoires avec effets intentionnels
		Rythme de geste	Rythme inadapté : Montée brutale et ralentissement de la tête de club à l'impact Ou swing brutal dans sa totalité Ou swing lent dans sa totalité	Recherche de rythme : régulièrement accéléré Difficulté dans la zone d'impact liée au passage des mains ou du bassin	Rythme économique et adapté : régulièrement accéléré Fouetté des poignets à l'impact
6 /20	STRATEGIE ET COMPORTEMENT	ECART AU PROJET /4	- plus de cinq coups 0,5 - cinq coups 1	- quatre coups 1,5 - trois coups 2	- deux coups 3 - moins de deux coups 4
		ETIQUETTE ET SECURITE /2	Comportement inadapté sur le parcours carte de score mal remplie mise en application approximative des règles de jeu	Comportement correct sur le parcours carte de score incomplète mise en application correcte des règles de jeu	Comportement fair-play sur le parcours carte de score entièrement complétée mise en application précise des règles de jeu

* **les balles « 30% »** ont pour effet de diminuer de 30% la distance réalisée avec le même fer. Leur utilisation permet de jouer avec un panel de clubs plus important, et donc de jouer certains longs fers de façon explosive, même sur les parcours présentant des trous courts.