GOLF CAP BEP

Compétences attendues :

NIVEAU 3
Réaliser un parcours de golf de 6 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

Principe d'élaboration de l'épreuve :

↳ **AVANT** : en fonction de son niveau, chaque élève a un « index » de jeu qui correspond au nombre de coups au-dessus du par qu'il doit jouer sur le parcours. C'est le score de référence qui servira à calculer ses coups rendus.

↳ **PARCOURS DE 9 TROUS ETALONNE**, avec un par total calculé et les trous classés par ordre de difficulté de 1 à 9. Epreuve en **stableford:** en fonction du score de référence annoncé, des points sont attribués par rapport au score fixé pour chaque élève à chaque trou.
Plus d'un coup au-dessus du score fixé= 0 point – un coup au-dessus du score fixé = 1 point – égal au score fixé= 2 points – un coup en dessous du score fixé= 3 points – deux coups en dessous du score fixé = 4 points
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 (*pitch and run*), 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.**
En cas de tricherie avérée : ZERO pour les partenaires de le même partie et pour l'ensemble de l'épreuve

Points à affecter	Eléments à évaluer		NON ACQUIS	EN COURS D'ACQUISITION	ACQUIS
10/20	**SCORE** **SUR LE PARCOURS**		Moins de 13 points 1 13 points 2 14 points 3 15 points 4	16 points 5 17 points 6 18 points 7	19 points 8 20 points 9 Plus de 20 points 10
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 main ou du bassin	Rythme économique et adapté : régulièrement accéléré Fouetté des poignets à l'impact
4/20	**STRATEGIE ET COMPORTEMENT**	Connaissance et application des **règles du jeu** et de l'**étiquette et des règles de sécurité**	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.*