

# LES DRAPEAUX

## Premières étapes de la formation des jeunes

ÉCOLE DE GOLF-FFGOLF		VERT	ROUGE	BLEU	JAUNE	BLANC	BRONZE	ARGENT	OR
<b>3 TYPES DE PARCOURS</b>		Parcours très court (longueur entre 30 et 60m par trou) autour d'un green entraînement ou sur Pitch & Putt			Parcours "drapeaux" repère orange (repère 7) (repères permanents sur parcours)			Parcours "jeunes" par catégorie (repères jeunes sur grand parcours)	
<b>NOMBRE DE TROUS</b>		3 trous	6 trous	6 trous	9 trous	9 trous	9 trous	9 trous	18 trous
<b>FORMULE DE JEU</b> Le strokeford est un strokeplay aménagé		<b>"STROKEFORD"</b>							
<b>CONDITIONS DE PARTICIPATION</b>		Être licencié ou avoir participé à un cycle scolaire		Avoir une licence active et un certificat médical à jour Avoir validé le drapeau précédent					
<b>Conditions d'accompagnement sur parcours</b>		1 adulte "réfèrent" pour gérer chaque partie de 2 ou 3 joueurs							
<b>CONDITIONS D'OBTENTION</b>	<b>Questionnaire</b>	Passer le questionnaire drapeau vert	Passer le questionnaire drapeau rouge	Passer le questionnaire drapeau bleu	Avoir validé le questionnaire drapeau jaune	Avoir validé le questionnaire drapeau blanc	Avoir validé le questionnaire de règles drapeau bronze	Avoir validé le questionnaire de règles drapeau d'argent	Avoir validé le questionnaire de règles drapeau d'or
	<b>Sécurité Étiquette et attitude</b>	- Respecter et appliquer les consignes de sécurité et d'étiquette de l'accompagnateur	- Regarder avant de jouer si les autres sont en sécurité (un rappel maximum) - Respecter les consignes d'étiquette, savoir ratisser, respecter les zones fragiles	- Regarder avant de jouer si les autres sont en sécurité (un rappel maximum) - Savoir où placer son matériel et relever les divots	- Jouer en sécurité (aucune faute permise) - Appliquer l'étiquette: divot, pitch, ratisser bunker, placement sac (pas plus de trois rappels)			- Échauffement adapté - Jouer en sécurité (aucune faute permise) - Étiquette (pas plus de trois rappels) - Attitude : pas de gestes ou paroles déplacés (pas plus de trois rappels)	
	<b>Temps de jeu</b>	L'équipe doit jouer dans le temps imparti du parcours, au même rythme que des adultes.							
<b>Comptage et score</b>	- Pas de score ni de carte de score			- Pas de score  - Ramasser sa balle après 8 coups - Pas de carte de score	- Score exigé : arriver sur le green en 7 coups max sur au moins 6 trous  - Ramasser sa balle après 8 coups, on note 9 (trois rappels possible) - Savoir annoncer correctement son score à l'encadrant - Maximum 3 erreurs de comptage de score sur les 9 trous	- SCORE sur 9 trous < 60  - Ramasser sa balle après 8 coups, on note 9 (un rappel possible) - Savoir noter correctement son score sur sa carte de score individuelle "parcours drapeau" - Maximum une erreur de comptage de score sur 9 trous	- 1er classement sur parcours "drapeau"  - Savoir noter correctement son score sur sa carte de score individuelle "parcours drapeau" - Maximum une erreur de comptage de score sur 9 trous	- 1re compétition sur 9 trous "parcours jeunes"  - Savoir noter correctement son score sur sa carte de score individuelle "Parcours des repères avancés" - Maximum une erreur de comptage de score sur 9 trous	- 1re compétition sur 18 trous "parcours jeunes"  - Savoir noter correctement son score sur sa carte de score individuelle "Parcours des repères avancés" - Maximum une erreur de comptage de score sur 18 trous