



Stage Départemental
Comité de Golf de la Vienne
Golf de la Roche-Posay
Dimanche 19 Février 2012



Putting
Coups roulés
Parcours avec thème : sorties de bois

Intervenant :

Aymeric Luquet de Saint Germain (Pro départemental)

Groupe Flag Tour

Participants (6):

Nom	Prénom	Golf	Année de Naissance
Brechault	Thibault	Loudun	2002
Mousseau	Sami	Loudun	2001
Marasti	Marco	Loudun	2002
Dilleman	Pierre-Louis	Haut-Poitou	2002
Marquis	Guillaume	La Roche-Posay	invité
Guérin	Thomas	La Roche-Posay	invité



10h Accueil des participants

Lieu : Accueil

- Explication du déroulement de la journée de stage.
- Prise de connaissance entre les participants du stage.

Aujourd'hui, on travaille toujours le putting en début de stage après cette longue période d'arrêt d'activité pour l'ensemble des stagiaires pour cause de neige.

Ensuite mise en place d'un atelier « coup roulé » avec mise en situation immédiate sur le parcours.

Enfin pour la 1^{ère} fois depuis longtemps, un test de règles de golf après le déjeuner est proposé aux stagiaires.

10h15 Séance Putting; Concours de Putting

Lieu : Putting-Green

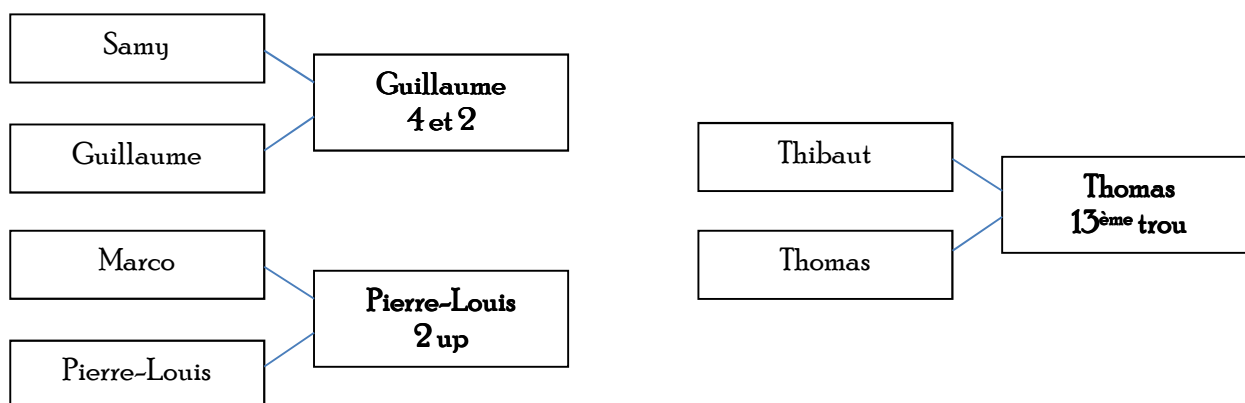
Tableau de match-plays entre les 6 participants.

Rappel des règles et traditions du jeu sur le green et du match-play :

- Savoir demander à son adversaire de marquer sa balle.
- Importance et respect de l'ordre de jeu en MP.
- Savoir « donner » un putt à son adversaire.
- Savoir compter le score en MP.

Les matchs se déroulent sur un parcours de 12 trous de longueurs comprises entre 3 et 8 mètres.

Les matchs et les résultats sont les suivants :



11h Séance Coups roulés

Lieu : Green d'approches

Après les séances bunker et attaques de green du stage précédent, on s'occupe du jeu autour du green sans obstacle : les coups roulés.

- Stagiaires placés à 2 mètres du bord du green
- La cible, un cercle de 2 mètres de rayon, est placée à 15 mètres des joueurs.
- Explication des raisons du choix de ce coup en fonction de la configuration du terrain.
- Rappels de la posture du coup roulé : proche de la balle, stance resserré, mains dynamique vers la cible.
- Correction des amplitudes de swing pour ce coup : on explique qu'un mouvement court, compact et tonique est plus efficace et régulier qu'un mouvement ample (voire complet) et tout mou. Après une succession de coups grattés ou de coups deux fois trop longs, une certaine amélioration est observée au cours de la séance.

11h45 Séance Practice

Lieu : Practice

Sur le practice, après l'échauffement habituel de l'ensemble des parties du corps, on tape l'ensemble des clubs du sac de golf avec travail des fondamentaux :

- Grip, alignement, posture.
- Rythme et relâchement.
- Transfert du poids du corps et équilibre.

On finit la séance par un concours sur cibles avec le SW : Vainqueur : Thomas Guérin.

12h30 Pause déjeuner

Lieu : Club-House

13h Test de règles

Lieu : Club-House

Après le déjeuner et pour la digestion, un test de règles est proposé aux stagiaires.

Il consiste en une série de 20 QCM. Les questions sont relativement difficiles et axées sur les règles des obstructions et des détritius, balle déplacée, balle provisoire.

L'objectif annoncé est d'obtenir la moitié des bonnes réponses.

Voici le test :

1) EN STROKE PLAY, VOTRE BALLE SE TROUVE DANS UN BUNKER, CONTRE UNE PETITE BRANCHE MORTE. AVANT DE JOUER VOUS ENLEVEZ LA PETITE BRANCHE ET VOTRE BALLE NE SE DÉPLACE PAS :

- VOUS N'ÊTES PAS PÉNALISÉ
- VOUS ÊTES PÉNALISÉ DE 1 COUP
- VOUS ÊTES PÉNALISÉ DE 2 COUPS

2) EN APPLICATION D'UNE RÈGLE VOUS DEVEZ DROPPER UNE BALLE ; CE QUE VOUS FAÏTES. LA BALLE DROPPÉE, APRÈS AVOIR TOUCHÉ LE SOL, ROULE ET HEURTE VOTRE PIED :

- VOUS DEVEZ VOUS REDROPPER AVEC 1 COUP DE PÉNALITÉ
- VOUS DEVEZ REDROPPER SANS PÉNALITÉ
- VOUS AVEZ LE CHOIX DE JOUER LA BALLE OÙ ELLE SE TROUVE OU DE REDROPPER DANS LES DEUX CAS SANS PÉNALITÉ

3) APRÈS AVOIR JOUÉ UN COUP SUR UNE BALLE, UN JOUEUR A TOUJOURS LE DROIT DE JOUER UNE BALLE PROVISoire :

- VRAI
- FAUX

4) LA BALLE D'UN JOUEUR SE TROUVE DANS UN BUNKER CONTRE UNE BOUTEILLE. IL ENLÈVE LA BOUTEILLE ET LA BALLE SE DÉPLACE :

- LE JOUEUR EST PÉNALISÉ DE 1 COUP ET DOIT REPLACER LA BALLE À L'ENDROIT INITIAL
- LE JOUEUR N'EST PAS PÉNALISÉ ET DOIT REPLACER LA BALLE À L'ENDROIT INITIAL
- LE JOUEUR N'EST PAS PÉNALISÉ ET DOIT DROPPER LA BALLE À L'ENDROIT INITIAL

5) UN JOUEUR TROUVE SA BALLE DANS UN ÉNORME BUISSON. IL LA DÉCLARE INJOUABLE :

- A. IL DROPPÉ UNE BALLE AVEC 1 POINT DE PÉNALITÉ À MOINS DE DEUX LONGUEURS DE CLUB DU BORD DU BUISSON, MAIS SANS SE RAPPROCHER DU TROU
- B. IL DROPPÉ UNE BALLE AVEC 1 POINT DE PÉNALITÉ, À MOINS DE DEUX LONGUEURS DE CLUB DU POINT OÙ LA BALLE REPOSAIT, MAIS SANS SE RAPPROCHER DU TROU.

6) EN STROKE PLAY, LA BALLE D'UN JOUEUR EST SUR LE GREEN, IL PUTTE ET SA BALLE EN MOUVEMENT FRAPPE UNE AUTRE BALLE SITUÉE AUSSI SUR LE GREEN :

- A. LE JOUEUR EST PÉNALISÉ DE 1 COUP ET DOIT JOUER SA BALLE OÙ ELLE SE TROUVE
- B. LE JOUEUR EST PÉNALISÉ DE 2 COUPS ET DOIT JOUER SA BALLE OÙ ELLE SE TROUVE
- C. LE JOUEUR N'EST PAS PÉNALISÉ

7) LA BALLE D'UN JOUEUR EST CONTRE UNE CLÔTURE DE HORS LIMITES, IL NE PEUT PAS EXÉCUTER UN COUP :

- A. IL DROPPÉ SANS PÉNALITÉ À MOINS D'UNE LONGUEUR DE CLUB
- B. IL DROPPÉ SANS PÉNALITÉ À MOINS DE DEUX LONGUEURS DE CLUB
- C. IL DÉCLARE LA BALLE INJOUABLE
- D. IL DÉTERMINE LE POINT LE PLUS PROCHE OÙ IL N'EST PAS GÊNÉ, ET À PARTIR DE CE POINT IL DROPPÉ SANS PÉNALITÉ SUIVANT LA RÈGLE DE L'OBSTRUCTION INAMOVIBLE

8) UNE BALLE DROPPÉE SUR LE PARCOURS CORRECTEMENT ET AU BON ENDROIT S'IMMOBILISE : PARMIS LES SITUATIONS ÉNUMÉRÉES, COCHEZ CELLES OÙ L'ON DOIT REDROPPER SANS PÉNALITÉ :

- A. À PLUS DE DEUX LONGUEURS DE CLUBS DE L'ENDROIT OÙ ELLE A TOUCHÉ LE SOL
- B. DANS LES HAUTES HERBES, LORSQUE LA BALLE EST INJOUABLE
- C. PLUS PRÈS DU TROU QUE L'ENDROIT OÙ ELLE REPOSAIT À L'ORIGINE
- D. DANS UN BUNKER
- E. DANS UN OBSTACLE D'EAU
- F. HORS LIMITES
- G. CONTRE UN ARBRE

9) EN JOUANT D'UN POINT DU PARCOURS, UN JOUEUR ENVOIE SA BALLE DANS UN ROUGH ÉPAIS ET NE LA RETROUVE PAS. IL REVIENT AU DÉPART EN METTRE UNE AUTRE EN JEU :

- A. LA DEUXIÈME BALLE EST EN JEU DÈS QU'ELLE A ÉTÉ DROPPÉE
- B. LA DEUXIÈME BALLE N'EST EN JEU QUE LORSQUE LE JOUEUR A FRAPPÉ UN COUP SUR ELLE

10) EN JOUANT DU DÉPART, UN JOUEUR ENVOIE SA BALLE DANS UN ROUGH ÉPAIS ET NE LA RETROUVE PAS. IL REVIENT AU DÉPART EN METTRE UNE AUTRE EN JEU :

- C. LA DEUXIÈME BALLE EST EN JEU DÈS QU'ELLE A ÉTÉ POSÉE SUR UN TEE SUR LE DÉPART
- D. LA DEUXIÈME BALLE N'EST EN JEU QUE LORSQUE LE JOUEUR A FRAPPÉ UN COUP SUR ELLE

11) UN JOUEUR RELÈVE SA BALLE SUR LE GREEN APRÈS L'AVOIR MARQUÉE. IL LA NETTOIE ET LA REPLACE CORRECTEMENT. AVANT QU'IL NE JOUE, UNE BOURRASQUE DE VENT ÉLOIGNE LA BALLE DU TROU.

- A. LE JOUEUR REPLACE LA BALLE À L'ENDROIT INITIAL ET LA JOUE, SANS PÉNALITÉ
- B. LE JOUEUR JOUE LA BALLE À L'ENDROIT OÙ ELLE SE REPOSE, SANS PÉNALITÉ

12) UN JOUEUR ENVOIE SA BALLE DANS UN ROUGH ÉPAIS À 20 MÈTRES DU GREEN. IL JOUE UNE BALLE PROVISOIRE QUI S'ARRÊTE À 100 MÈTRES DU GREEN. IL S'AVANCE ET, JOUE UN DEUXIÈME COUP SUR LA BALLE PROVISOIRE. ON RETROUVE TOUT DE SUITE APRÈS LA PREMIÈRE BALLE. AVEC QUELLE BALLE DOIT-IL CONTINUER ?

- A. LA PREMIÈRE BALLE
- B. LA BALLE PROVISOIRE

13) EN STROKE PLAY, UN COMPÉTITEUR REMET SA CARTE AU COMITÉ. LE SCORE TROU PAR TROU EST CORRECT, MAIS LE TOTAL DES DERNIERS TROUS DE CETTE CARTE LAISSE APPARAÎTRE UN SCORE INFÉRIEUR DE 1 POINT AU SCORE RÉEL. QUELLE EST LA DÉCISION ?

- A. PAS DE PÉNALITÉ, LE COMITÉ DEVRA CORRIGER L'ADDITION
- B. DEUX COUPS DE PÉNALITÉ ET LE COMITÉ DEVRA CORRIGER L'ADDITION
- C. DISQUALIFICATION DU COMPÉTITEUR

14) UN JOUEUR ENVOIE SA BALLE DANS UN ROUGH ÉPAIS. IL JOUE UNE BALLE PROVISOIRE ET RÉUSSIT UN TRÈS BON COUP. IL SOUHAITE CONTINUER AVEC LA BALLE PROVISOIRE, MAIS AVANT DE JOUER UN DEUXIÈME COUP SUR CELLE-CI, ON RETROUVE LA PREMIÈRE BALLE.

PEUT-IL ABANDONNER LA PREMIÈRE BALLE ?

- A. OUI
- B. NON

15) AU COURS DU JEU D'UN TROU, UN JOUEUR QUI N'A PAS EU LA PRUDENCE DE FAIRE SUR SA BALLE UNE MARQUE D'IDENTIFICATION RETROUVE, PROCHES L'UNE DE L'AUTRE, DEUX BALLE DE MÊME MARQUE ET DE MÊME NUMÉRO. IL EST DONC INCAPABLE D'IDENTIFIER SA BALLE :

- A. LE JOUEUR PEUT CONTINUER LE JEU, SANS PÉNALITÉ, EN CHOISSANT UNE DES DEUX BALLE
- B. LE JOUEUR PEUT CONTINUER LE JEU, SANS PÉNALITÉ, MAIS IL DOIT CHOISIR LA BALLE LA PLUS ÉLOIGNÉE DU TROU
- C. LA BALLE DU JOUEUR EST CONSIDÉRÉE COMME PERDUE, ET POUR CONTINUER LE JEU, IL DOIT ADOPTER LA PROCÉDURE CORRESPONDANTE.

16) AU COURS DE L'EXÉCUTION D'UN COUP, LE CLUB D'UN JOUEUR FRAPPE LA BALLE DEUX FOIS (DOUBLE TOUCH).

AU TOTAL, LE JOUEUR DEVRA COMPTER :

- A. DEUX COUPS
- B. TROIS COUPS
- C. QUATRE COUPS

17) EN STROKE PLAY, VOTRE MARQUEUR PREND EN CHARGE LE DRAPEAU AVEC VOTRE ACCORD. LORSQUE VOUS JOUEZ, IL NE FAIT PAS ATTENTION ET N'ENLÈVE PAS LE DRAPEAU QUE VOTRE BALLE EN MOUVEMENT FRAPPE :

- A. VOUS ÊTES PÉNALISÉ DE 1 COUP
- B. VOUS ÊTES PÉNALISÉ DE 2 COUPS
- C. VOUS N'ÊTES PAS PÉNALISÉ

18) DANS LES SITUATIONS SUIVANTES, COCHEZ CELLES OÙ LE JOUEUR PEUT NETTOYER SA BALLE SANS ÊTRE PÉNALISÉ :

- A. LORSQU'IL LA RELÈVE D'UN ENDROIT INJOUABLE
- B. LORSQU'IL LA RELÈVE D'UNE OBSTRUCTION
- C. LORSQU'IL LA RELÈVE DE L'EAU FORTUITE SUR LE PARCOURS
- D. LORSQU'IL LA RELÈVE D'UN GREEN QUI N'EST PAS CELUI QUI EST JOUÉ
- E. LORSQU'UN AUTRE JOUEUR LUI DEMANDE SUR LE PARCOURS DE LA MARQUER
- A. LE JOUEUR EST AUTORISÉ À S'ENTRAÎNER AINSI

- 19) SUR LE PARCOURS, UN JOUEUR FAIT UN COUP D'ESSAI PRÈS DE SA BALLE. IL LA TOUCHE ET LA DÉPLACE. QUE DOIT-IL FAIRE ?
- REPLACER LA BALLE À L'ENDROIT INITIAL AVEC 1 COUP DE PÉNALITÉ
 - REPLACER LA BALLE À L'ENDROIT INITIAL AVEC 2 COUPS DE PÉNALITÉ
 - JOUER LA BALLE OÙ ELLE REPOSE AVEC 1 COUP DE PÉNALITÉ
- 20) EN ATTENDANT DE PRENDRE LE DÉPART DU TROU N°1 D'UNE COMPÉTITION EN STROKE PLAY, UN JOUEUR S'ENTRAÎNE EN FAISANT QUELQUES PETITES APPROCHES SUR CE DÉPART :
- LE JOUEUR EST PÉNALISÉ DE 2 COUPS
 - LE JOUEUR EST DISQUALIFIÉ
 - LE JOUEUR EST AUTORISÉ À S'ENTRAÎNER AINSI

Résultats du test :

Hélas, aucun jeune n'a réussi à obtenir la moyenne. Les notes, resserrées, sont comprises entre 7 et 9 /20. Des efforts sont donc à poursuivre sur la connaissance de ces règles importantes.

On remarque quand même de bonnes notions de base présentes lors de la correction orale. Toutes les bonnes réponses n'étaient donc pas mises au hasard.

14h Séance parcours avec thème : savoir sortir du 1^{er} coup de situations difficiles (les arbres)

Lieu : Parcours

Un parcours composite de 8 trous est mis en place avec chaque mise en jeu dans une situation difficile. Les joueurs démarrent chaque trou dans les bois afin de faire systématiquement le bon choix de club adapté à la meilleure stratégie.

Cela permet de mettre en application l'atelier « coup roulé » du matin, le coup et la technique étant les mêmes que pour le jeu proche du green : mouvement solide et compact avec un fer fermé pour se sortir des arbres.

Les stagiaires ont une carte de score et un crayon remis au départ, ils doivent ramener chacun le meilleur score possible en stroke-play.

Bilan du parcours :

- Les mises en jeu dans la forêt, qui étaient le point essentiel de ce parcours à thème, ont dans l'ensemble été bien réussies. Le choix du club étaient toujours bons et les trajectoires basses réalisées. Le fairway a souvent été retrouvé dès le 1^{er} coup.
- Comme le disait Philippe Urange lors de la réunion ETR Ligue Poitou-Charentes, il faut être vigilant sur le rythme de jeu de ces joueurs –de 13ans. Il faut constamment les pousser pour que ça ne discute pas trop, que ça ne s'attarde pas trop.
- Des scores imaginaires sont trop souvent écrits sur la carte: les conditions étaient certes particulièrement difficiles du fait du thème choisi et de la qualité du parcours, les trous donc très longs mais beaucoup trop de points se sont perdus. Il y a un mélange de tricherie et d'oubli réel. Il faut continuer à éduquer les jeunes dans les écoles de golf vers une vigilance et une honnêteté accrues.

- Beaucoup d'absents lors de ce stage, des blessures (fracture du doigt d'Alban Mériaux) et des désistements.
- On a bien vu les ravages de la neige des derniers jours sur le niveau de jeu des membres de ce groupe FlagTour. Démarrage de stage difficile, les sensations sont finalement doucement revenues.
- Aux jeunes des différents clubs de s'entraîner régulièrement pendant leur cours d'école de golf et à côté dans l'objectif de bons résultats pour les prochains FlagTour et championnats départementaux à venir.
- Merci aux 2 jeunes de la Roche-Posay (Guillaume Marquis et Thomas Guérin) qui ont accepté de venir compléter un effectif faible pour ce stage.
- Merci au golf de la Roche-Posay pour son accueil, ses infrastructures mises à disposition gracieusement et le goûter offert.
- Prochain stage en Avril à déterminer : jour et lieu.

Aymeric Luquet de Saint Germain
Enseignant Golf du Comité Départemental 86