

Autorisation de Parcours

Licence

Vous vous apprêtez à démarrer votre apprentissage pour passer l'AP : félicitations !

Voici quelques informations qui vous permettront de mieux comprendre le processus d'examen et ce qu'on attend de vous.

D'abord, une question essentielle, ça sert à quoi l'AP ?

L'AP permet d'attester que le golfeur débutant applique les **règles de sécurité**, qu'il joue suffisamment **vite**, qu'il se déplace correctement sur le parcours et ce, **sans se mettre en danger ni mettre en danger les autres** golfeurs. L'AP atteste également que le joueur possède des connaissances de base des **Règles de Golf**.

Le passage de l'examen de l'AP

Pour la fédération de golf, il est nécessaire de valider **3 épreuves** pour valider l'examen de l'AP :

Epreuve A La théorie

Elle se compose d'un **test de 40 questions** sur les règles et l'étiquette. Le test est réussi si vous obtenez au minimum 28 bonnes réponses.

➔ **Au CrossGolf Training** : Les cours qui vous préparent à cette épreuve et durant lesquels vous travaillerez les points ci-dessus sont : *RULES* et *ON THE COURSE*.

Comment se passe l'évaluation de l'épreuve A ?

Vous passerez cette épreuve en ligne depuis chez vous. Un lien vous sera envoyé dès votre dernier cours ON THE COURSE, à la fin de votre formation. Attention, vous ne pouvez utiliser le lien qu'une seule fois ! Alors assurez-vous d'être prêt avant de cliquer !

Vous pouvez vous entraîner personnellement à cet examen sur le site : randa.org

Epreuve B La technique de golf sur terrain d'entraînement

La technique du candidat est évaluée sur une ou plusieurs séances par un Pro certifié.

On examine en particulier :

- **Les Drives** : 6 essais, au moins 3 essais doivent atteindre 80m de vol de balle pour les hommes / 70m pour les femmes
- **Le long jeu** : 6 essais, avec club en bois/hybride/fer moyen, atteindre 60m de vol sur 3 essais sur les 6.
- **Le pitching** : 6 essais, mettre 2 balles sur 6 dans le trou à une distance de 15/18m dans un rayon de 6m.
- **Le Chipping** : 6 essais, mettre 2 balles sur 6 dans le trou à une distance de 10/12m dans un rayon de 4m.
- **Les Bunkers** : 6 essais, mettre 2 balles sur 6 dans le green.
- **Le Putting** : Sur 9 trous, faire un maximum de 21 avec une seule balle.

➔ **Au CrossGolf Training** : Le cours qui vous prépare à cette épreuve et durant lequel vous travaillerez les points ci-dessus est : *ON THE COURSE*.

Comment se passe l'évaluation de l'épreuve B ?

Vous serez évalué, pour valider votre épreuve B, durant vos cours ROOKIE par votre Pro Certifié. Il est donc très important de venir bien préparé à ces cours et d'espace vos réservations afin d'avoir du temps pour vous entraîner !

Epreuve C Jeu sur le Parcours

- **Étiquette** : sécurité, respect des autres et du parcours, pace of play, priorités.
- **Jeu de golf sur le parcours** : drive, long jeu, pitching, chipping, bunkers, putting.
- **Savoir remplir une carte de score** : remplir sa carte de score et calculer les points stableford.

➔ **Au CrossGolf Training** : Le cours qui vous prépare à cette épreuve et durant lequel vous travaillerez les points ci-dessus est : *ON THE COURSE*.

Comment se passe l'évaluation de l'épreuve C ?

Tout comme l'épreuve B, vous serez examiné, pour valider votre épreuve C, durant vos cours ON THE COURSE par votre Pro Certifié sur le parcours de Payerne qui est homologué SwissGolf.

Et après comment ça se passe ?

Une fois que vous aurez validé l'épreuve A, B et C vous recevrez directement chez vous par mail votre certification AP !

Psst : Si vous ratez votre AP la première fois, pas de panique, un autre lien vous sera envoyé par e-mail après une dizaine de jours pour un deuxième essai.

Les bonnes pratiques pour réussir son AP :

Voici la planification des cours conseillée (mais pas obligatoire) :

- 1h Classe BASIC
- 4h Classe ROOKIE
- 1h Classe RULES
- 1h Classe ON THE COURSE - Autorisation de Parcours Interne
- 4h Classe ROOKIE
- 1h Classe ON THE COURSE

Le saviez-vous ? Juste après votre première heure ON THE COURSE, vous avez la possibilité de venir jouer directement sur le parcours au Golf Payerne. Ça s'appelle l'**Autorisation Interne de Parcours**. Elle vous permet de venir vous entraîner même quand vous n'avez pas réservé d'heure de cours !

➔ Nous vous conseillons donc après votre première heure ON THE COURSE de venir vous amuser en faisant des 9 trous (3 fois 9 trous minimum avant l'examen) ou, encore mieux, de pratiquer à plusieurs avec d'autres golfeurs et golfeuses pour vous aider à intégrer « la vie sur un parcours de golf ».

Pourquoi est-il important de profiter de cet avantage ?

L'objectif pour vous est de mettre en pratique les conseils de nos Pros, de vous entraîner sur le parcours et de vous aider à affronter vos craintes du premier « parcours seul » mais aussi de vous permettre de vous frotter aux règles et à l'étiquette sur le parcours !

Alors, comment bien se préparer entre chaque cours ?

Pour faciliter votre apprentissage durant vos entraînements, nous vous avons préparé une fiche d'auto-évaluation pour vous guider et vous préparez au test.

Nous vous recommandons de l'utiliser régulièrement quand vous venez jouer au golf de Payerne pour tester votre niveau.

Comment utiliser la feuille d'auto-test en pratique ?

- **DRIVE et LONG JEU** : nous vous conseillons de vous tester sur le practice (driving range).
- **PITCHING, CHIPPING et BUNKER** : vous pouvez vous tester au Driving Range.
Des cibles et des cercles sont toujours installés au driving range (sur la partie gauche). N'hésitez pas à recommencer plusieurs fois vos coups et à essayer de mettre la balle dans les cercles.
- **PUTTING** : un putting green d'entraînement avec 9 trous est disponible, à côté du restaurant, pour vous entraîner. N'hésitez pas à passer du temps et faire le tour des 9 trous en 21 coups (comme dans la fiche d'auto-évaluation)



Autorisation de Parcours auto-évaluation

Nom et prénom

Date

A. Théorie

Test théorique

/40

Le test théorique est réussi lorsque 28 réponses au moins sont justes.

B. Technique de golf sur le terrain d'entraînement

Drivers

1.

2.

3.

4.

5.

6.

6 essais; l'objectif est d'atteindre une distance de vol de 80m pour les messieurs et 70m pour les dames avec au moins 3 des 6 essais.

Long jeu

1.

2.

3.

4.

5.

6.

6 essais avec un bois, un hybride ou un fer moyen; l'objectif est d'atteindre une distance de vol de 60m avec au moins 3 des 6 essais.

Pitching

1.

2.

3.

4.

5.

6.

6 essais à une distance de 15 à 18 m du trou; l'objectif est de mettre au moins 2 balles sur 6 dans un rayon de 6m.

Chipping

1.

2.

3.

4.

5.

6.

6 essais à une distance de 10 à 12 m du trou; l'objectif est de mettre au moins 2 balles sur 6 dans un rayon de 4m.

Bunkers

1.

2.

3.

4.

5.

6.

6 essais; l'objectif est de mettre 2 balles sur 6 sur le green.

Putting

/21

Parcours de putting sur 9 trous (3x 3 m, 3 x 6 m, 3 x 9 m); l'objectif est de faire maximum 21 coups avec une balle.



C. Jeu sur le parcours

- Vitesse du jeu**
- Réaliser le trou en 10 minutes
 - Un seul coup d'essai puis jouer
 - Se déplacer rapidement
 - Avancer ensemble (sécurité)
 - Être prêt à jouer sa balle rapidement

- Avant la partie**
- Venir au départ 10 minutes avant
 - Avoir préparé dans sa poche : balles, tees, relève pitch, marker
 - Avoir annoncé sa balle aux autres joueurs

- Au départ**
- Être prêt à jouer
 - Se placer correctement sur le tee box
 - Observer sa balle et celle des autres joueurs

- Balle en jeu**
- Toujours placer son chariot à droite de la balle
 - Connaître règles : balle hors-limite, perdue, injouable, dans un obstacle
 - Ne pas hésiter à jouer une balle provisoire

- Bunker**
- Rentrer dans le bunker le plus proche possible de votre balle
 - Ne pas toucher le sable avec le club avant de jouer la balle
 - Ratisser le bunker avant de partir

- Sur le green**
- Mettre son chariot en direction du prochain trou
 - Marquer sa balle sur le green, si besoin
 - Relever les Pitch Mark
 - Ne pas marcher sur la ligne de putt des autres joueurs
 - Évitez de se déplacer quand un joueur joue



Fin du trou

Se déplacer rapidement en direction du prochain trou

Marquer sa carte de score au début du trou suivant

Fin de la partie

Contrôler les scores

Compter les points stableford si ce n'est pas déjà fait

