



# **LIVRET JE SUIS JEUNE ARBITRE EN GOLF**

**Mise à jour : 8 juillet 2019**

# PROGRAMME 2016-2020

**Actualisé en 8 juillet 2019**



# PREAMBULE

Ce mémento permet à l'élève du collège ou du lycée d'officialier au sein des rencontres sportives, de s'engager dans la vie associative et ce, dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire (UNSS).

La circulaire du 18 août 2010 incite à valoriser le jeune arbitre par la remise d'un diplôme. Cette fonction contribue non seulement au développement de sa personne par les différentes responsabilités qu'il occupe, mais lui permet aussi d'acquérir des connaissances et des compétences valorisées au sein de l'UNSS.

La note de service n° 2014-073 du 28 mai 2014 ayant pour objet la mise en œuvre du décret n° 2014-460 du 7 mai 2014 relatif à la participation des enseignants d'éducation physique et sportive aux activités sportives scolaires volontaires des élèves stipule : « ...Ainsi au sein de chaque AS de collèges et de lycées, ils (les enseignants) contribuent à la construction du projet d'AS, partie intégrante du projet d'établissement, autour de deux axes principaux :

- La pratique d'activités physiques, sportives et artistiques dans le cadre de l'UNSS
- L'apprentissage des responsabilités avec l'exercice de la fonction de Jeunes Arbitres et la formation afférente, ainsi que la participation à la vie de l'AS et à l'organisation des activités de l'association, contribuant par la même à l'éducation de la citoyenneté... »

Ainsi, devenir jeune arbitre, c'est

- ✓ apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- ✓ appréhender très vite une situation,
- ✓ mesurer les conséquences de ses actes.
- ✓ acquérir au cours de sa formation les connaissances et les compétences inhérentes aux différents rôles sociaux nécessaires aux exigences de l'activité (arbitre, juge, chronométreur, starter, table de marque...)
- ✓ devenir responsable.

# CONDITIONS DE LA MISE EN ŒUVRE DE L'OPTION FACULTATIVE AU BACCALAUREAT

## Rappel du cadre réglementaire du haut niveau du sport scolaire :

Dans le bulletin Arbitre spécial n°5 du 19 juillet 2012 « Évaluation de l'éducation physique et sportive aux baccalauréats de l'enseignement général et technologique - Liste nationale d'épreuves et référentiel national d'évaluation », il est précisé que

« Les jeunes arbitres certifiés au niveau national ou international... peuvent valider un enseignement facultatif ponctuel à l'identique des sportifs de haut niveau, à savoir : la part réservée à la pratique sportive est automatiquement validée à 16 points, les 4 points restants sont attribués à l'occasion d'un entretien permettant d'attester de leurs connaissances scientifiques, techniques, réglementaires et de la réflexion du candidat sur sa pratique »

« Les listes des candidats concernés sont proposées par les fédérations sportives scolaires (UNSS, UGSEL) ».

Ce qui signifie que :

- L'évaluation rend compte des compétences acquises du jeune arbitre aux différents niveaux de certification (départemental, académique, national, international). Cela suppose la mise en place d'une cohérence et d'une progression dans la formation.
- Pour prétendre aux 16 points de l'enseignement facultatif ponctuel, le jeune doit avoir officié et obtenu sa certification durant sa « scolarité en classe de seconde ou première de lycée d'enseignement général et technologique » à l'occasion d'un championnat de France UNSS (*circulaire n° 2013-131 du 28-8-2013*).
- La validation d'un niveau national du jeune arbitre doit au minimum correspondre au niveau 5 de compétence exigé dans le cadre de l'enseignement facultatif au baccalauréat EPS.

## PRESENTATION DE L'ACTIVITE

Jouer au golf c'est, sur un parcours délimité, aménagé ou non, frapper une balle immobile pour l'envoyer à l'aide d'un objet (club) dans une cible horizontale plus ou moins éloignée en réalisant le moins de coups possibles.

Cette balle doit être jouée là où elle repose sans rien modifier autour d'elle, chaque coup tenté est décompté, personne ne doit intervenir pendant le déplacement de la balle.

Toute intervention autre qu'avec un club sur la balle est soumise à l'application des règles de golf. Au nombre de 34, celles-ci régissent le golf en apportant des réponses communes aux situations variées aux quelles le golfeur peut se trouver confronté.

Mais, à la différence d'autres sports, la présence d'un arbitre n'est pas obligatoire lors du déroulement du jeu. Celui-ci repose sur l'honnêteté des joueurs et leur connaissance indispensable des règles. Ceci est le fondement de l'étiquette qui régit le comportement des joueurs sur le terrain, leur rapport aux autres et au parcours.

# SOMMAIRE

## LE JEUNE ARBITRE :

1. S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS
2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE
3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION
4. DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION
5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES
6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION
7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES
8. FICHE PAS A PAS
9. REGLEMENT SIMPLIFIE

# 1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A RESPECTER LA CHARTE DE L'UNSS

Sans arbitre, juge, chronométreur, starter, la rencontre ne peut exister. Ces rôles sont mis en exergue dans le bulletin officiel n°4 du 29 avril 2010 au travers de la compétence méthodologique et sociale n°2 visant à « respecter les règles de vie collectives et assumer les différents rôles liés à l'activité : juger, arbitrer, aider, parer, observer, apprécier, entraîner... »

↗ Le jeune arbitre doit :

- ✓ Connaître le règlement l'activité
- ✓ Etre objectif et impartial
- ✓ Permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
- Connaître les différentes tâches liées à sa mission.

↗ Pour remplir sa mission, le jeune arbitre doit à chaque journée de formation ou de compétition disposer de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, règlement de l'activité) et du matériel nécessaire pour remplir sa fonction.

↗ Le jeune arbitre UNSS doit s'engager à respecter les termes du serment

ci-dessous :

***« Au nom de tous les jeunes arbitres, je promets que nous remplirons nos fonctions en toute impartialité, en respectant et suivant les règles qui les régissent, dans un esprit de sportivité »***

## 2. LE JEUNE ARBITRE DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE

- ↗ **LE TERRAIN ET SES DIMENSIONS** : Deux parcours différents en fonction du type de compétition : parcours type Pitch and Putt pour le championnat excellence, type parcours Drapeau pour le championnat Equipe Etablissement.
- ↗ **LA BALLE/L'ENGIN** : Balles différentes entre l'entraînement au practice et la compétition sur le parcours.
- ↗ **LES PRATIQUANTS** : Equipe mixte de 4 joueurs, scindée en deux doublettes.
- ↗ **L'EQUIPEMENT** : Se référer à l'étiquette.
- ↗ **LES ARBITRES** : Directeur de l'installation, organisateur local, juge arbitre, délégué technique, commission mixte, green keeper, comité d'épreuve, comité d'éthique.
- ↗ **SANCTIONS** : Se référer aux décisions données par le comité d'épreuve et le comité d'éthique.

### 3. LE JEUNE ARBITRE S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES LORS D'UNE MANIFESTATION

A - Arbitre / Juge / Organisateur : rôles à définir en fonction de la spécificité de l'activité

Avant : il révise le règlement de l'épreuve sur laquelle il officie. Il consulte le cahier des charges et la fiche sport de l'activité et aide à la mise en place de la manifestation.

↗ **Avant, il doit préparer : le terrain, le règlement (règles locales, règles spécifiques), le tableau arbitre, les documents de Jeu.**

Pendant : il fait et sait faire appliquer le règlement, contrôle, connaît la procédure d'intervention en cas d'infraction, vérifie et aide au bon déroulement des compétitions en assurant la ou les tâches qui lui ont été confiées, remplit une fiche incident en cas d'infraction.

↗ **Pendant, il doit : donner les départs, accompagner une partie, réguler le jeu, arbitrer selon la formule de la compétition.**

Après : Il restitue le matériel qui lui a été confié. Il range, aide à la remise en état du site. Il prend note des analyses et du bilan fait par le responsable des Jeunes Officiels. Il reçoit sa certification et pour cela, reste au protocole de remise des récompenses.

↗ **Après, il doit : vérifier et enregistrer les scores, remplir le tableau arbitre, préparer les tours suivants**

## 4. LE JEUNE ARBITRE DOIT SATISFAIRE AUX EXIGENCES DE LA CERTIFICATION

### Niveau Départemental

↗ Pré requis : le jeune arbitre doit être investi au niveau de son district

ROLES	COMPETENCES (supervisées par un adulte)	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLES DE CERTIFICATION
JEUNE ARBITRE	1. APPLICATION DES REGLES	Connaît l'essentiel des règles.	Arbitrage au cours d'une rencontre et /ou d'un stage de formation départementale
	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Explique clairement la décision prise.	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE (sait se faire respecter)	Fait respecter l'ordre de jeu et le rythme de jeu.	

Répondre au protocole de certification permet :

↗ L'acquisition du niveau départemental et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme par le service départemental

## Niveau Académique

- ↗ Pré requis : Le jeune arbitre doit :
- ✓ être investi au niveau de son département.
  - ✓ justifier de l'acquisition de son niveau départemental

ROLES	COMPETENCES (en autonomie)	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
JUGE- ARBITRE	<b>1 APPLICATION DES REGLES</b>	Sait résoudre les cas courants.	Arbitrage au cours d'une rencontre et /ou d'un stage de formation académique
	<b>2. PERTINENCE DES DECISIONS</b>	Explique clairement la décision prise à l'arbitre ou au comité d'organisation.	
AUTRES	<b>3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE</b>	Score conforme, bilan complet, aide efficace, interventions justifiées.	

Répondre au protocole de certification permet :

- ↗ L'acquisition du niveau académique et la mention de ce niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme par le service régional

## Niveau National

- ↗ Pré requis : le jeune arbitre doit :
- être investi au niveau de son académie.
  - justifier de l'acquisition de son niveau académique
  - participer au protocole d'évaluation initiale (théorique et si possible pratique) mis en place lors du championnat de France par les membres de la CMN.

ROLES	COMPETENCES	ACQUISITIONS ATTENDUES	PROTOCOLE DE CERTIFICATION
JUGE-ARBITRE	1. APPLICATION DES REGLES	Maîtrise les règles	Officier sur le championnat de France
AUTRES	2. PERTINENCE DES DECISIONS	Rapidité et justifications des décisions	
	3. EFFICACITE PAR UNE AUTORITE AFFIRMEE	Capacité à expliquer au comité d'organisation et aux JO le fonctionnement de l'épreuve	

Répondre au protocole de certification permet :

- ↗ L'acquisition du niveau national et la mention de son niveau sur sa licence et la remise d'un diplôme (ou attestation pour les lycées) lors du protocole du championnat de France.

## EVALUATION ET HARMONISATION DES CERTIFICATIONS

Compétences attendues à tous les niveaux Jeune Arbitre Juge-Arbitre: APSA		PRINCIPE D'ELABORATION DE L'EPREUVE		
	<i>Synthétiser la compétence (mobilisation de connaissances, de capacités et d'attitudes) pour chacun des rôles existants</i>	<b>L'évaluation se déroulera en deux parties :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Théorique</b> : QCM voire vidéos</li> <li>- <b>Pratique</b> : mise en situation lors d'un Championnat de France, déterminer les différents rôles que le candidat doit assumer</li> </ul>		
Points à effectuer	Élément à évaluer	Exigences minimales requises niveau 1/2 : <b>Niveau départemental</b>  10/20	Exigences minimales requises niveau 3/4 : <b>Niveau académique</b>  12/20	Exigences minimales requises niveau 5 <sup>(1)</sup> : <b>Niveau national</b> (lycées : option facultative EPS) 14/20
14/20	<i>Indicateur du rôle 1<sup>(2)</sup></i>	<b>3,5 à 7 pts</b>	<b>4 à 7 pts</b>	<b>5 à 7 pts</b>
<b>Partie pratique (Coefficient 2)</b>	<i>Rôle assumé</i>  <i>Jugement argumenté, fiable</i>  <i>Sécurité maîtrisée, respectée et assurée</i>  <i>Rôle assumé</i>	<i>Arbitre intermittent, erreurs corrigées immédiatement, intervention parfois confuse</i>  <i>Jugement qui n'éclaire pas, partiel, sommaire, sans argument, sans justification, vague</i>  <i>Aide approximative</i>  <i>Accepte de tenir tous les rôles mais ne les remplit pas correctement</i>	<i>Arbitre engagé, réactif, parfois hésitant mais correct, intervention avec opportunité</i>  <i>Jugement global, réaliste mais pas justifié</i>  <i>Aide juste, partielle</i>  <i>Peut tenir la plupart des rôles mais hésite dans les décisions ou est en difficulté dans des situations inhabituelles</i>	<i>Arbitre ressource, complet, décisif, garant de l'organisation et de la sécurité, intervention avec opportunité et autorité</i>  <i>Jugement explicatif, précis, bien expliqué justifié, adapté</i>  <i>Aide constructive</i>  <i>Peut assumer pleinement tous les rôles nécessaires au bon déroulement de la rencontre, en montrant l'autorité nécessaire</i>
	<i>Indicateur du rôle 2<sup>(2)</sup></i>	<b>3,5 à 7 pts</b>	<b>4 à 7 pts</b>	<b>5 à 7 pts</b>

## 5. LE JEUNE ARBITRE DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

A chaque niveau de formation, une épreuve de vérification des acquis (QCM, support

vidéo, épreuve pratique...) donnera lieu à l'attribution du niveau de certification

correspondant et d'un retour d'évaluation auprès du Jeune Arbitre (oral ou écrit).

De la même façon, une évaluation initiale de chaque jeune arbitre sera faite au Championnat de France pour distribuer les rôles et favoriser le bon déroulement de la compétition. La certification portera sur sa prestation tout au long de la compétition.

Officier en tant que Juge-Arbitre sur un Championnat de France n'engendre pas systématiquement une certification nationale.

Un collégien déjà certifié au niveau national doit officier à l'occasion d'un Championnat de France durant son cursus lycée s'il veut pouvoir valider les seize points dans le cadre de l'enseignement facultatif ponctuel du baccalauréat EPS.

## 6. LE JEUNE ARBITRE ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION – PASSERELLES FEDERALES

Dès que possible l'UNSS proposera à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Dès que possible l'UNSS proposera à tout Jeune Arbitre certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur le serveur OPUSS : [www.unss.org](http://www.unss.org)

Passerelles entre l'UNSS et la FFG :

**Une réflexion est engagée entre la FFGolf et l'U.N.S.S pour mettre en place les passerelles.**

## 7. LE JEUNE ARBITRE PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES

Consulter :

**le site UNSS :** [www.unss.org](http://www.unss.org)

Règlement et Livret « **Je suis Jeune arbitre en Golf** »

**le site fédéral ffgolf :**  
[www.ffgolf.org](http://www.ffgolf.org)

*FEDERATION FRANCAISE de  
GOLF*

68 rue Anatole France – 92309 Levallois Perret  
cedex

**Tél:** 01 41 49 77 00

## 8. FICHE PAS A PAS

### SUIVI de PARTIE Pas à Pas

Déroulement	Ce que je fais	Ce que je dis
Formalités de début de partie	Je vérifie l'orthographe des noms des joueurs, des établissements, des villes	« Je m'appelle..... ; le départ est bien prévu à ... « je suis chargé(e) du suivi de votre partie ; je ne suis pas arbitre « à votre demande, je peux aller me placer en retombée de drive, sur les départs délicats ; merci alors de répondre à mon signal
Départ de chaque trou	Je réclame le silence à haute voix et je lève le bras et/ou la plaquette	 « SILENCE S'IL VOUS PLAÎT !! »
Suivi de score	Je vérifie le nombre de coups joués en étant près du joueur sans gêner ( <u>et jamais sur un green</u> )	 En Stroke Play, au départ suivant : « Nous vérifions les scores, svp » En Match Play dès la sortie du green ou la fin du trou « Rappelez-moi l'état du match, svp »
En MATCH PLAY : Annonce de l'état du Match	S'il y a au moins un spectateur, j'annonce à haute voix	« Collège (ou lycée) ....., xx « Collège (ou lycée) ....., xx
Relevé des observations (comportement des joueurs, des spectateurs)	Je veille au respect -du terrain et des joueurs (cf exemples, si cela s'impose)	« Merci de replacer vos divots ... « Merci de relever vos pitches sur les greens... « Merci de ratisser les bunkers « Merci de respecter les cheminements prévus
	-des règles et du dispositif d'observation	« Je n'ai pas de mandat de décision, mais je peux appeler un « arbitre. En attendant, nous devons chercher dans le livret
	-au placement des spectateurs et accompagnateurs	Exemples : « soyez gentils éloignez-vous des joueurs SVP ; « restez dans le rough, SVP « xxxxxxxxxxxxxxxxxx
Aide au repérage des balles	J'utilise les signaux à bras conventionnels et j'exige le signal-retour des joueurs	
à la recherche des balles	Je m'assure que tous les joueurs recherchent	« Je déclenche le compte à rebours des 5 minutes de recherche »
Respect de la cadence de jeu	Je donne du rythme à la partie (cf exemples)	« SVP, marchons plus vite» « prépare toi, STP »
Fin de la partie	J'accompagne les joueurs au recording ;	« Allons tous ensemble rendre les cartes » (SP) « Allons tous ensemble annoncer le résultat du Match» (MP)
Débriefing	Je rends la feuille de suivi et j'explique mes notes	

## Matériel

- Feuille score/observations et crayons
- Planchette et pochette A4 plastifiée
- Livrets de règles personnel
- Feuille de cadence (éventuellement)
- Montre réglée sur l'heure officielle
- téléphone portable sur vibreur
- liste numéros d'appel du tournoi
- tenue appropriée ( surtout en cas de pluie, vent, froid, chaleur...)
- sac à dos ( boisson et barres céréales ) etc...
- fiches suiveurs
- documents de jeu :
  - o La liste des départs
  - o Règles locales et règles de l'épreuve
  - o Une carte de score et plan du golf
  - o Consignes spécifiques : entretien des bunkers
  - o Liste des joueurs (par établissement) et leurs index
  - o le talkie walkie est un « plus », bien utile en cas de problème)

## Consignes :

Le suivi de partie est quelqu'un qui suit le déroulement de la partie

- SCORES ETIQUETTE CADENCE etc..

Mais en fait il s'arrange pour être devant les joueurs dès qu'ils ont joué ....

et « tirer la partie » et anticiper sur ce que devront faire les joueurs et/ou spectateurs

et accompagnateurs ...

## Déroulement d'un DEPART Pas à Pas

Déroulement	Je fais	Je dis	Précisions
Arrivée des joueurs suffisamment tôt	Je vérifie l'heure officielle du départ	<b>« Partie de ..... Heure ? Bonjour ! »</b>	
Vérification des licences et de la composition de la doublette	Je coche sur la fiche de composition de greensome je rends les licences après vérification		En cas de problème, j'appelle le secrétariat
rappel des consignes	Je ne vérifie pas moi-même le nombre de clubs ! je rappelle la règle ; c'est tout !	<b>« Vérifiez le nb de vos clubs SVP ; « nombre maxi autorisé : 14 ; « Merci de vérifier que vos « téléphones portables sont bien « éteints » »</b>	Pour toute question délicate, se renseigner avant de répondre : utiliser même sac ? partager les clubs ? etc...
Identification des balles	J'ai des marqueurs indélébiles à disposition	<b>« Merci d'identifier vos balles et de les marquer si besoin est » ; « voici des marqueurs ; « un conseil ? inscrire les initiales sur les 2 hémisphères » »</b>	
Lors du premier tour	Je remets la feuille des Règles Locales et spécifiques à chaque greensome	<b>« Prenez connaissance immédiatement des Règles « Locales permanentes et spécifiques et des Règles « de l'épreuve ; « Avez-vous un livret des règles dans votre sac ? » »</b>	
	Je lis les Règles Locales à voix haute et commente les points précisés par le Comité	<b>« Je vous rappelle les principaux points ..... » « Attention de ne pas perdre la distance avec le match qui vous précède et de respecter les cadences de jeu indiquées ; « le JO suiveur est chargé de faire respecter cette cadence » »</b>	
Lors de chaque tour	Je rappelle la procédure d'interruption immédiate de jeu ; les RL spécifiques ; les consignes du Comité	<b>« Je vous lis la procédure « d'interruption immédiate du « jeu et les règles à respecter : ..... « ..... » »</b>	
	Je présente le JO suiveur et sa fonction	<b>« Voici ..... votre « JO suiveur » ; il veille, entre autres, au respect des consignes concernant les accompagnateurs » »</b>	
Vérification	Je m'assure que tout est compris	<b>« y-a-t-il des questions ? » »</b>	
Respect de l'horaire	En cas de retard d'un ou plusieurs joueurs, je préviens le Comité		
	Fairway libre ? Si oui, j'enlève le plot qui barre le départ et je donne le départ		
Annonce 1	Je présente le match et Je commence par l'équipe qui a l'honneur	<b>« Match opposant les collèges (ou « lycées) de ..... et de ..... « Le Collège (ou lycée) de ..... (ville), « a l'honneur » »</b>	
	Se placer face au public et face au joueur, Lever la plaquette « SILENCE ! »	<b>« SILENCE s'il vous plaît »</b>	Refaire l'annonce « <b>SILENCE SVP</b> » s'il le faut
Annonce 2	Puis les adversaires ; je me déplace jusqu'au départ des filles,	<b>« Collège (ou lycée) de ..... (ville) »</b>	
Je note l'heure à laquelle le match quitte le départ	<b>« BONNE PARTIE A TOUS »</b>		

## **Matériel :**

- Table ; chaises ; abri (au choix : Cabane, tente, parasol, barnum...)
- Cône sur le départ
- Un livret de Règles personnel
- Des livrets de règles en réserve
- Montre réglée sur l'heure officielle, des marqueurs ;
- Téléphone portable sur vibreur
- Liste des numéros d'appel du tournoi
- Plaquette « SILENCE »
- Fiches suiveurs
- Documents de jeu :
  - Surligneurs ; stylos ; feutres indélébiles ; crayons
  - Règles locales et règlement de l'épreuve
  - Consignes spécifiques : entretien des bunkers
  - NB : les emplacements des drapeaux sont affichés sur la Tableau Officiel
  - vitesse des greens ;
- Listing des départs
- Liste des joueurs (par établissement) et leurs index
- Un talkie walkie est un « plus », bien utile en cas de problème

## **Consignes :**

- S'assurer que l'espace de départ est organisé
- Sur le tertre de départ :
  - Pas d'autres personnes que les joueurs
  - Pas de chariot

## PREPARER LE TERRAIN

### VITESSE des GREENS

Déroulement	Ce que je fais	précisions														
	Mesurer cette vitesse (le matin) sur 2 greens différemment exposés	1- placer un tee au pied de la gouttière dans le sens du jeu (point A)														
		2- soulever lentement la gouttière jusqu'à ce que la balle se mette à rouler														
		3- répéter l'opération 3 fois dans le même sens mais dans des directions légèrement différentes														
		4- placer un tee au centre des 3 balles (point B)														
		5- mesurer la distance AB à l'aide de la gouttière														
		6- de B, répéter en sens inverse les points 1-2-3														
		7- placer un tee au centre des 3 balles ( point C )														
		8- mesurer la distance BC Si la surface du green est à peu près plane, la vitesse de roulement ( V1 ) du green sera égale à $V1 = ( AB + BA ) / 2$														
		9- répéter la même opération sur un green différemment exposé pour obtenir V2 Si le green est modelé, mesurer sa vitesse dans la pente générale. Dans ce cas, utiliser la formule suivante qui corrige les pentes sur un green modelé														
	Cette vitesse est exprimée par une « appréciation » selon le tableau suivant	$= 2 \frac{(V_{\uparrow} \times V_{\downarrow})}{(V_{\uparrow} + V_{\downarrow})}$														
		<table border="1"> <thead> <tr> <th>vitesse mesurée</th> <th>appréciation</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>plus de 3,20 m</td> <td>très rapide</td> </tr> <tr> <td>3,20</td> <td>rapide</td> </tr> <tr> <td>2,90</td> <td>moyen - rapide</td> </tr> <tr> <td>2,60</td> <td>moyen</td> </tr> <tr> <td>2,30</td> <td>moyen - lent</td> </tr> <tr> <td>&lt; 2,00</td> <td>Lent</td> </tr> </tbody> </table>	vitesse mesurée	appréciation	plus de 3,20 m	très rapide	3,20	rapide	2,90	moyen - rapide	2,60	moyen	2,30	moyen - lent	< 2,00	Lent
		vitesse mesurée	appréciation													
		plus de 3,20 m	très rapide													
		3,20	rapide													
		2,90	moyen - rapide													
		2,60	moyen													
		2,30	moyen - lent													
< 2,00	Lent															

## MATERIEL

- 1 putter
- 1 gouttière graduée ( greenvite / stimpmeter )
- 3 balles
- 2 tees



## PREPARER LE TERRAIN

### PIQUETAGE et MARQUAGE du TERRAIN

Déroulement	Ce que je fais	Précisions
<p><b>Vérifier tous les marquages</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>*contrôler</li> <li>*déplacer</li> <li>*marquer</li> </ul>	<p><b>Placer les piquets</b></p> <p><b>Tracer les lignes</b></p>	<p><b>Principe</b> : les lignes prévalent sur les piquets ; lignes et piquets font partie de l'obstacle</p> <p><b>Hors limites</b> ( ligne blanche ou/et piquets espacés de 20m maximum )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peut-on facilement voir l'alignement de 2 piquets ?</li> <li>➤ Ne peut-il y avoir de doute sur le hors limites ?</li> </ul> <p><b>ZONES à pénalités</b> ( piquets ou ligne jaune )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peut-on voir avec évidence que la balle est dans l'obstacle ?</li> <li>➤ Faut-il prévoir une DZ ( Dropping Zone ) ? Si oui, l'ajouter aux Règles Locales</li> </ul> <p>( piquets ou/et ligne rouge )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Peut-on facilement voir l'alignement de 2 piquets ?</li> <li>➤ Où le joueur pourra t'il dropper ?</li> </ul> <p><b>Terrain en conditions anormales</b> ( piquets bleus ou ligne blanche délimitant la zone )</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Marquer largement : noter ces emplacements pour l'information des joueurs ( <b>T.O.</b> : Tableau Officiel et Règles Locales )</li> </ul>
		
	<p><b>Placer les marques de départ</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Les placer en prenant en compte les différences de distance prévues entre filles et garçons – collèges et lycées</li> <li>➤ Placer les marques perpendiculairement à l'axe de jeu : Par 3 vers le centre du green Par 4 ou Par 5 vers le milieu du fairway</li> </ul> <p><b>NB</b> : un petit point de peinture sous chaque marque permet de repérer l'emplacement initial en cas de problème.</p>
	<p><b>Régulation du jeu</b></p>	<p>Proposer l'emplacement de régulateurs de jeu sur les trous difficiles ( coup aveugle ; zone de rough épais ; bois ; obstacle d'eau...)</p>

## MATERIEL

- Planchette, crayon
- Carte de parcours
- Règles locales permanentes et spécifiques
- Piquets de couleur : blancs, rouges, jaunes, bleus  
et/ou bombes de peinture de mêmes couleurs
- Marteau



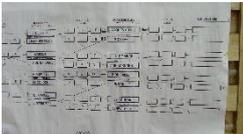
## LE JEUNE ARBITRE DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

ROLES	TACHES	COMPORTEMENTS ATTENDUS INDICATEURS DE REUSSITE
<b>PREPARER LE TERRAIN</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Placer les marques de départ</li> <li>*Déterminer les emplacements des drapeaux</li> <li>*Vérifier le piquetage</li> <li>*Mesurer la vitesse des greens</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Positionnement correct des marques de départ</li> <li>Equilibrage des positions des drapeaux (feuille bien remplie)</li> <li>Piquetage sans ambiguïté des zones délicates</li> </ul>
<b>PREPARER LE REGLEMENT LE TABLEAU OFFICIEL LES DOCUMENTS DE JEU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*En relation avec le Juge-Arbitre :</li> <li>*Concevoir le tableau officiel</li> <li>*Etablir règles locales spécifiques</li> <li>*Etude du plan d'évacuation</li> <li>*Déterminer le cadences de jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Pertinence des dispositions proposées</li> <li>Lisibilité des documents</li> <li>Investissement</li> </ul>
<b>DONNER LES DEPARTS</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Organiser l'espace départ</li> <li>*Effectuer les vérifications</li> <li>*Respecter horaires et sécurité</li> <li>*Annonces claires et audibles</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Donner les départs d'une compétition (ou d'un tour) sans erreur créant un litige, un retard anormal ou une mise en danger</li> </ul>
<b>ACCOMPAGNER UNE PARTIE ET REGULER LE JEU</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Suivre le score</li> <li>*Observer les joueurs</li> <li>*Aider au repérage des balles</li> <li>*Faire respecter le rythme de jeu</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Score conforme</li> <li>Bilan complet</li> <li>Aides efficaces</li> <li>Interventions justifiées</li> </ul>
<b>FAIRE VERIFIER ET ENREGISTRER LES SCORES</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Accueillir les joueurs en fin de partie</li> <li>*Faire vérifier scores et cartes</li> <li>*Appeler l'arbitre en cas de litige</li> <li>*Enregistrer et afficher les résultats</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Disponibilité</li> <li>Présence des joueurs jusqu'au résultat officiel</li> <li>Exactitude et lisibilité des résultats</li> </ul>
<b>ARBITRER</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>*Différencier les conséquences sur l'intervention de l'arbitre dans les 2 formes de jeu</li> <li>*Faire respecter le rythme de jeu</li> <li>*Aider les joueurs</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Autonomie</li> <li>Rapidité et autorité des décisions</li> <li>Bons placements pour voir sans gêner</li> </ul>

## LES DIFFERENTS NIVEAUX DE CERTIFICATION

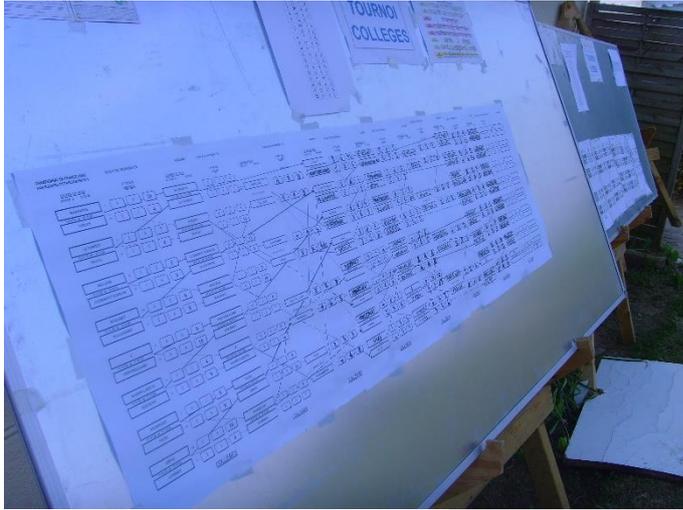
PRATIQUE	CONNAISSANCES	CERTIFICATIONS
<p>Le niveau de certification du jeune officiel golf dépend de 2 critères :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- pratique : comment a-t'il rempli sa tâche ?</li> <li>- connaissances : que maîtrise- t'il des règles ?</li> </ul>		
<p>Si le Jeune Officiel <u>participe</u> à une tâche prise en charge par un adulte il est du niveau district.</p> <p>Si le Jeune Officiel est <u>responsable</u> d'une tâche, supervisé par un adulte, il est du niveau départemental.</p> <p>Si le Jeune Officiel est <u>autonome</u> sur une tâche il est du niveau académique.</p> <p>Si le Jeune Officiel <u>maîtrise</u> tous les aspects de toutes les tâches, il est du niveau national.</p>	<p>le Jeune Officiel connaît l'essentiel des règles il est de niveau départemental.</p> <p>Si le Jeune Officiel sait résoudre les cas courants il est de niveau académique.</p> <p>Si le Jeune Officiel maîtrise les règles il est de niveau national.</p> 	<p>Le critère « pratique » détermine le niveau de certification qui n'est validé que si le critère « connaissances » est au moins équivalent.</p> <p><b><u>Le jeune officiel golf peut être certifié :</u></b></p> <p><b>A.E.S</b> (Adjoint d'épreuve Scolaire)</p> <p><b><u>Niveaux :</u></b></p> <p><b>*District * Départemental * Académique</b></p> <p><b>O.E.S</b> (Organisateur d'épreuve Scolaire)</p> <p><b><u>niveau :</u> * National</b></p> <p>La certification <b>INTERNATIONALE</b> peut être obtenue à l'occasion d'une compétition internationale officielle et exige du jeune officiel : disponibilité, autonomie totale, maîtrise parfaite de toutes les tâches, connaissance approfondie des règles ainsi que la faculté à s'exprimer dans un anglais « scolaire » en utilisant le vocabulaire approprié à l'activité.</p>

## FAIRE VERIFIER et ENREGISTRER les SCORES

Déroulement	Ce ce que je fais	Précisions
<p><b>Tâches</b></p> <p>en</p> <p><b>Stroke Play :</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>* accueillir les joueurs en fin de parcours et les accompagner vers l'enregistrement</li> <li><b>* s'assurer qu'ils vérifient les scores et sont d'accord <u>avant</u> de signer leurs cartes.</b></li> <li>* appeler l'arbitre en cas de litige ou de réclamation</li> <li><b>* noter toute remarque ou événement susceptible d'avoir une incidence postérieure</b></li> <li>* ne prendre aucune décision sans en référer à un membre du comité</li> <li><b>* libérer les joueurs après l'enregistrement du score</b></li> <li>* inscrire le résultat sur le tableau réservé à cet effet.</li> </ul>	<p><i>Lorsque l'épreuve est disputée en stroke play les joueurs remplissent une carte.</i></p>
	<p><i>Les formes et formules de jeu différentes entraînent des opérations différentes.</i></p>	
<p><b>Tâches</b></p> <p>en</p> <p><b>Match Play :</b></p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>* s'assurer que les 2 camps au complet se présentent sans délai au secrétariat pour annoncer le résultat.</b></li> <li>* si litige ne prendre aucune décision sans en référer à un membre du comité. &gt; Appeler un arbitre en cas de réclamation</li> <li><b>* noter toute remarque ou événement susceptible d'avoir une incidence postérieure</b></li> <li>* demander aux joueurs de ne pas s'éloigner et de rester à disposition du comité .... s'il y a risque de départage</li> <li><b>* enregistrer le résultat sur ordinateur et l'inscrire sur le tableau officiel</b></li> <li>* libérer les joueurs après le résultat officiel du match</li> </ul>	<p><i>En match play la carte n'est pas nécessaire.</i></p>

### Matériel

- Stylos
- Feuille de résultats
- Calculatrice
- Logiciel conversion points/tableforte pour championnats unss
- Feuille de suivi de partie, d'observations
- Feuille de cadence de jeu



## ARBITRER

Déroulement	Ce ce que je fais	Précisions
« Définition un « arbitre » est une personne désignée par le comité pour accompagner les joueurs afin de résoudre les questions de fait et d'appliquer les règles. Il doit intervenir sur toute infraction à une règle qu'il remarque ou qui lui est signalée. (...) »		
<b>Match play</b>	<b>Important à retenir :</b> pour agir comme arbitre en <b>Match Play</b> le JO doit accompagner les joueurs durant toute la partie.	Dans les autres cas il peut renseigner les joueurs, enregistrer une réclamation, rendre une décision sur des cas simples pour lesquels il est mandaté par le Comité
<b>Stroke play</b>		s'il est affecté à une zone déterminée ou s'il est « arbitre volant », il peut intervenir à tout moment pour éviter ou constater une infraction.
<b>Ce que l'on attend</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- faire appliquer les règles en observant sans gêner</li> <li>- intervenir rapidement quand c'est nécessaire</li> <li>- aider les joueurs dans l'application d'une règle s'ils le demandent</li> <li>- gérer un départage</li> </ul>	<p>Des interventions justifiées si vous remarquez une infraction aux règles.</p> <p>Une réponse adaptée aux situations rencontrées par les joueurs ;</p> <p>La gestion du rythme de jeu des parties ;</p> <p>Le respect par tous des règles du jeu, et des règles locales spécifiques de l'épreuve ;</p> <p>Un compte rendu complet de vos observations ;</p> <p>Vos questions sur des situations rencontrées (règles, comportement...).</p>
	<b>Déconseillé</b>	<p>Prendre une décision sur l'interprétation ou l'application d'une règle en cours de jeu si vous avez le moindre doute ;</p> <p>Ecouter les avis des accompagnateurs (qui d'ailleurs ne doivent pas intervenir):</p>
	<b>conseillé</b>	<p>appeler un arbitre ou faites jouer 2 balles (Règle 3-3) en attendant de pouvoir exposer la situation et, dans tous les cas, <b>avant de rendre les cartes.</b></p> <p>Rechercher la réponse dans le livret et demander aux joueurs d'ouvrir leur livret des règles pour qu'ils essaient de trouver eux-mêmes la réponse à leur question.</p> <p>En référer au Comité d'Epreuve et à l'arbitre s'il y en a un.</p>

## MATERIEL

- tenue appropriée (surtout par temps de pluie)
- tenue ou badge spécifique pour être identifié
- stylo – planchette
- chronomètre
- documents de jeu
- livre des règles

## 9. REGLEMENT SIMPLIFIE

### Règles simplifiées UNSS Golf

Applicable au 1 septembre 2019

Championnat de France Etablissement Excellence et Sport Partagé

Mise à jour le 26 juin 2019

Extrait de « *L'essentiel des règles de golf* » disponible sous forme de livret, consultable et téléchargeable sur [www.ffgolf.org](http://www.ffgolf.org)

#### Dans la zone générale

**Définition :** C'est tout le parcours, sauf l'aire du départ et le green du trou que l'on joue, les zones à pénalité, et les bunkers.

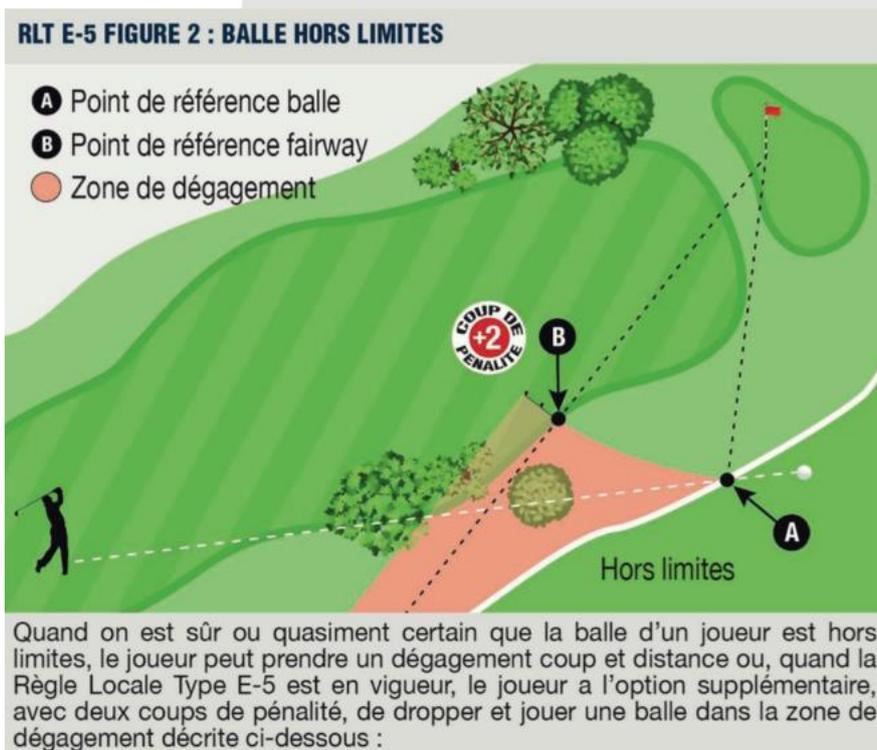
1. Temps pour chercher sa balle : 3 minutes
2. Si on bouge accidentellement sa balle pendant la recherche, on la replace sans pénalité
3. Si la balle est enfoncée dans son pitch, on peut dropper sans pénalité dans toute la zone générale. (Sauf dans les zones à pénalité et bunkers) Il faudra dropper dans une zone de dégagement après avoir marqué avec un tee le point de référence juste derrière le pitch.
4. Dégagement gratuit pour une balle se trouvant dans une trace ou un trou d'animal. (Sauf dans une zone à pénalité)
5. Changer de balles : Vous pouvez continuer à utiliser la balle d'origine ou changer de balle chaque fois que vous prenez un dégagement selon une règle, que ce dégagement soit avec ou sans pénalité. (à tout moment si on constate qu'elle est fendue)
6. Votre balle en mouvement heurte **accidentellement** vous-même, votre équipement, votre cadet, pas de pénalité.
7. Identifier sa balle : Il n'est pas nécessaire d'informer un autre joueur pour identifier sa balle.  
On replace la balle on ne la droppe pas.
8. Pour dropper à 1 ou 2 longueurs, on peut utiliser n'importe quel club. La longueur « officielle » d'une longueur de club est fixée à l'avance pour chaque joueur : c'est la longueur de son club le plus long qu'il a dans son sac, à l'exception de son putter.
9. Le drop : La balle doit être droppée vers le bas à partir de la hauteur de genou. (voir image ci-dessous)
10. Double ou triple touche : si un joueur effectue une double ou triple touche sur la balle cela compte seulement comme un coup et il n'y a pas de pénalité.
11. Mauvais green : Le dégagement doit être complet, on ne peut pas placer ses pieds, ou sa balle, sur un autre green que celui du trou joué. Dégagement gratuit.
12. Interdiction de poser un club au sol pour s'aligner.



13. Balle hors limite ou balle perdue :

(règle locale E5 obligatoire, uniquement applicable pour les compétitions UNSS pour les catégories Equipes d'établissement et Sport partagé)

on droppe à 2 longueurs à partir du point le plus proche de là où elle est sortie, en faisant un arc de cercle, sur le fairway et avec 2 points de pénalité.



### Zone de dégagement

14. Zone définie à partir d'un point de référence, soit d'une longueur, ou de deux longueurs de club. La balle doit toujours être droppée dans la zone de dégagement et y rester. Elle doit toujours être jouée depuis cette zone et pas en dehors.



### Dans les bunkers

15. On peut ratisser si ce n'est pas dans la ligne de jeu et s'appuyer sur son club en attendant de jouer.

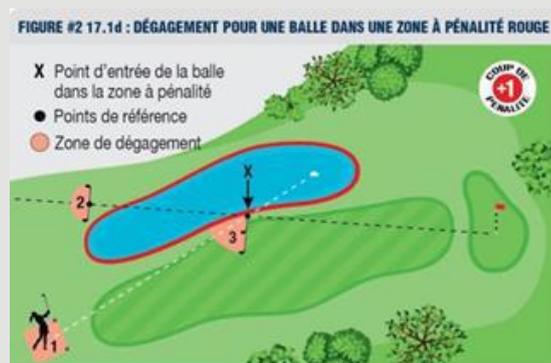
16. On peut enlever les débris (attention, 1 point de pénalité si la balle bouge et on doit replacer sa balle).

17. On peut se dropper en dehors du bunker avec 2 coups de pénalité sur la ligne balle/drapeau.

### Dans les zones de pénalité

18. Piquets rouges et jaunes (pas forcément que de l'eau) « chachis » permet de gagner du temps et de dropper à 2 longueurs de club avec un point de pénalité. Piquets jaunes, 3 options, piquets rouges 4.

20. Dans les zones à pénalité, on peut poser son club sur le sol avant de jouer, et faire des mouvements d'essais en touchant le sol. On peut enlever des débris (attention, 1 point de pénalité si la balle bouge et on doit replacer sa balle)



**Option piquets jaunes ou rouges : Jouer la balle dans la zone à pénalité**

### Sur les greens

21. Balle ou marque balle bougée accidentellement par le joueur : on replace sans pénalité

22. Balle déplacée par le vent sur le green : on joue la balle là où elle se trouve sans la replacer, sans pénalité. Sauf lorsqu'elle a déjà été relevée puis replacée : dans ce cas, on la replace sans pénalité.

23. Réparer sans point pénalité tous les dégâts infligés aux greens et présents sur votre ligne de jeu, y compris les marques de crampons et les pitch.

24. On ne peut plus être aidé par une tierce personne dans son alignement (cadet, partenaire).

25. On peut toucher la ligne de putt.

26. On peut laisser le drapeau dans le trou quand on putte. Si la balle vient reposer contre le drapeau et qu'une petite partie de la balle se trouve en dessous du sol dans le trou, le trou est terminé !!!



### Divers :

27. Appareils de mesure de distance autorisés (jumelles, montres, application smartphone)

28. Maximum 14 clubs dans le sac

29. Temps maximum pour jouer un coup : 40 secondes