Golf – Lycée (Niveau 3)

Golf • Lycée

Grille AIA – 4 degrés de maîtrise. Total /20.

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Technique de frappe et direction de la balle	Réalise des frappes avec un contact propre et une direction globalement maîtrisée, identifie le défaut principal de son geste si interrogé après la série 1 point	Frappe de façon régulière avec une technique fluide, analyse en fin de séquence les paramètres techniques à améliorer (plan de swing, rotation hanches) 2 points	Ajuste seul son geste pendant la séquence en analysant le vol de balle en temps réel (hauteur, courbe, distance) pour corriger la frappe suivante 3 points	Produit des frappes précises, fluides et équilibrées en conditions variables, et identifie pour chaque partenaire le point technique prioritaire à travailler avec des exercices ciblés 5 points
Analyse du parcours, des obstacles et choix du club	Lit la carte du trou et identifie les obstacles principaux, choisit son club en justifiant son choix si l'enseignant lui pose la question 1 point	Analyse la carte après le trou et explique de façon détaillée la stratégie optimale en tenant compte des obstacles, de la distance et des conditions météo 2 points	Construit seul avant chaque trou une stratégie complète en lisant la carte, évaluant le vent, la pente et les zones à risque pour définir un plan de jeu coup par coup 3 points	Anticipe les contraintes d'un environnement incertain (vent variable, terrain mouillé, obstacles positionnés stratégiquement), adapte son plan de jeu en cours de trou et accompagne ses partenaires dans leur analyse 5 points
Ajustement du geste selon la distance et les conditions	Adapte son club et son amplitude selon la distance estimée, constate après la frappe si le résultat correspond à l'intention et le verbalise si demandé 1 point	Explique en fin de trou les ajustements techniques qu'il aurait dû effectuer selon les conditions (lie de balle, vent de face, pente descendante) 2 points	Régule seul en cours d'action son amplitude, la sélection du club et le type de frappe (bump-and-run, chip, pitch) en fonction des conditions changeantes du terrain 3 points	Anticipe les effets combinés des conditions incertaines (vent, pente, humidité du sol) sur la balle avant chaque coup, et propose à ses partenaires les ajustements gestuels les plus efficaces 5 points

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
Score, respect des règles et conseil aux partenaires	Gère son score de façon autonome sur tout le parcours et applique les règles courantes sans assistance 1 point	Tient le score du groupe avec précision, explique les règles appliquées et anticipe les situations réglementaires potentielles sur chaque trou 2 points	Applique et interprète seul des règles complexes (drop, pénalités, casual water), optimise sa stratégie réglementaire pour améliorer son score en toute autonomie 3 points	Arbitre et conseille le groupe sur les règles et la stratégie de parcours, devient la ressource de référence pour les décisions réglementaires et les choix tactiques collectifs 5 points