Golf – Terminale (Niveau 4)

Golf • Terminale

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 une technique fluide et un résultat directif, identifie de façon autonome après la série les axes techniques à améliorer pour la prochaine situation 1 point	Produit des frappes régulières et précises, explique en détail après la séquence les liens entre les paramètres biomécaniques de son geste et la trajectoire obtenue 2 points	Analyse en temps réel le résultat de chaque frappe (courbe, distance, point d'impact) et ajuste immédiatement les paramètres techniques pour optimiser la frappe suivante 3 points	Maîtrise des frappes précises et équilibrées dans toutes les situations de jeu certifiables, et construit pour un partenaire un plan de progrès technique personnalisé avec des indicateurs mesurables 5 points
Analyse du parcours, des obstacles et choix du club	Réalise seul une lecture complète de la carte avant chaque trou, identifie les zones à risque et les obstacles et justifie son choix de club pour chaque coup prévu 1 point	Analyse la carte et les conditions météo après le trou, explique en détail la stratégie optimale qui aurait dû être mise en œuvre coup par coup en tenant compte de l'environnement incertain 2 points	Construit et ajuste seul un plan de jeu complet pendant le parcours en intégrant en temps réel les données de l'environnement incertain (vent variable, terrain dégradé, obstacles multiples) 3 points	Anticipe et modélise les contraintes d'un environnement incertain et complexe, adapte son plan de jeu de façon proactive et accompagne l'ensemble du groupe dans la lecture stratégique de chaque trou 5 points
Ajustement du geste selon la distance et les conditions	Ajuste seul le club, l'amplitude et le type de frappe selon la distance et les conditions, constate le résultat et l'évalue par rapport à son intention initiale 1 point	Explique en détail après chaque trou comment il a modulé ses paramètres de frappe en réponse aux conditions incertaines rencontrées, et ce qu'il aurait pu optimiser 2 points	Adapte en temps réel le type de frappe (chip, pitch, bump-and-run, fade, draw) et le club en intégrant les contraintes simultanées de l'environnement incertain (vent, pente, lie) pour produire le coup optimal	Anticipe les effets combinés de toutes les variables environnementales incertaines sur la trajectoire, modélise mentalement le coup optimal avant de frapper et aide ses partenaires à faire de même

Critères	D1 – Réalise	D2 – Comprend	D3 – Régule	D4 – Fait progresser
			3 points	avec des repères concrets 5 points
Score, respect des règles et conseil aux partenaires	Tient le score du groupe avec fiabilité sur l'ensemble du parcours, applique les règles complexes de façon autonome et en explique la logique si un partenaire le sollicite 1 point	Gère le score et les règles avec expertise, anticipe les situations réglementaires complexes après le trou et explique les décisions prises en s'appuyant sur le règlement officiel 2 points	Arbitre seul toutes les situations réglementaires complexes en cours de jeu, optimise sa stratégie de parcours en tenant compte des règles et de l'environnement pour maximiser son score en conditions de certification 3 points	Incarne la ressource réglementaire et stratégique du groupe en conditions de certification, conseille chaque partenaire sur la stratégie la plus adaptée à son niveau et à l'environnement, et contribue activement aux progrès collectifs 5 points