



UNSS
UNION NATIONALE
DU SPORT SCOLAIRE



ASSUREUR MILITANT.

**JE SUIS
JEUNE OFFICIEL
EN**

G O L F

Programme 2004-2008

PREAMBULE

Ce petit mémento doit aider l'élève du collège ou du lycée à arbitrer les rencontres sportives, en cours d'éducation physique et sportive ou dans le cadre de l'Union Nationale du Sport Scolaire le mercredi.

Devenir Jeune Officiel, c'est :

- apprendre à faire des choix et s'y tenir,
- appréhender très vite une situation,
- mesurer les conséquences de ses actes.

En choisissant cette voie, ce livret vous apporte une formation théorique. Sur le terrain, il faudra mettre en œuvre vos connaissances de façon pratique.

La réussite tiendra en un double respect :

- celui des règlements, bien sûr,
- et surtout celui des acteurs.

C'est à vous qu'il appartient de mettre en place des conditions optimales pour permettre la meilleure réalisation possible.

Ce petit livret vous donne quelques informations et rappels, mais n'a pas la prétention d'être complet.

N'oubliez pas que les règlements évoluent ; ce qui est vrai aujourd'hui ne le sera pas forcément demain.

Informez vous, faites une remise à niveau régulièrement.

SOMMAIRE

LE JEUNE OFFICIEL

- 1. S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE**
- 2. DOIT CONNAITRE LES REGLES DE L'ACTIVITE**
- 3. S'INVESTIT DANS LES DIFFERENTS ROLES ET ACTIONS LORS D'UNE MANIFESTATION**
- 4. DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION**
- 5. DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES**
- 6. ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION**
- 7. PEUT PARFAIRE SA FORMATION EN CONSULTANT DES DOCUMENTS COMPLEMENTAIRES**

1. LE JEUNE OFFICIEL S'ENGAGE A REMPLIR SON ROLE

- Le sport, c'est d'abord la confrontation ; c'est aussi le plaisir d'une rencontre, la joie d'être ensemble ; c'est enfin le respect des règles et de celui qui les fait appliquer.

Le jeune officiel se doit de remplir au mieux sa mission en respectant les termes du serment du jeune officiel :

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

A cet effet, le jeune officiel doit :

- connaître le règlement de l'activité
 - être sensible à l'esprit du jeu
 - être objectif et impartial
 - permettre le déroulement de la rencontre dans le respect de l'équité sportive.
-
- Pour mieux remplir son rôle, il est important que le jeune officiel soit en possession de l'ensemble des documents nécessaires (licence UNSS, carte de jeune officiel, règlement de l'activité, passeport MAIF,...) et du matériel indispensable pour remplir sa fonction.

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

Le jeune officiel GOLF peut intervenir dans 2 situations :

- sur le parcours (avant ou pendant l'épreuve)
- au secrétariat de l'épreuve (avant, pendant ou après l'épreuve)

SUR LE PARCOURS, IL DOIT :

- ☞ avant l'épreuve : remplir les tâches qui lui sont confiées en respectant strictement les principes relatifs à ces tâches. Il prépare le terrain.
- ☞ pendant l'épreuve : en fonction des tâches confiées, observer et être à la disposition des joueurs en les aidant dans les décisions à prendre. Il doit voir sans gêner.

AU SECRETARIAT :

En se tenant à la disposition du comité d'épreuve :

- ☞ avant l'épreuve : pour préparer les documents de jeu et les mettre à disposition des joueurs.
- ☞ pendant l'épreuve : pour assurer le secrétariat et le recording.
- ☞ après l'épreuve : pour établir le(s) classement(s) et afficher les résultats.

3. LE JEUNE OFFICIEL S'INVESTIT DANS LES ROLES ET ACTIONS DU LORS D'UNE MANIFESTATION

Objectif

Dans le cadre de la formation de jeunes officiels dont l'UNSS a fait un objectif prioritaire, le jeune officiel golf doit être capable d'aider à l'organisation, à la préparation et au bon déroulement d'une compétition de golf.

Cette formation n'est pas réservée aux golfeurs confirmés puisque chacun, quel que soit son niveau, peut s'y investir et prendre responsabilités et initiatives.

Principes

- Le Jeune Officiel, comme n'importe quel joueur, ne peut ignorer l'étiquette
- Le Jeune Officiel, comme n'importe quel joueur, ne peut ignorer les grandes règles golfiques.
- Le Jeune Officiel, comme n'importe quel joueur, doit connaître les règles principales spécifiques du stroke play et du match play.
- Le Jeune Officiel, comme n'importe quel joueur, doit connaître la formule de jeu applicable à la compétition dans laquelle il officie.
- Le Jeune Officiel doit connaître et être capable de remplir les tâches qui lui sont confiées.

Selon le niveau de compétition, le Jeune Officiel sera amené à effectuer une ou plusieurs des tâches suivantes :

- A. Préparer le terrain
- B. Donner les départs
- C. Accompagner une partie
- D. Réguler le jeu
- E. Faire vérifier et enregistrer les scores
- F. Arbitrer
- G. Etre Membre du Comité

A. PREPARER LE TERRAIN

1. PLACEMENT DES DRAPEAUX

Rôle : déterminer l'emplacement des drapeaux

Matériel :

- bombe de peinture (autre que blanche) ou pastille cloutée
- un T en bois
- balles ; putter
- de quoi écrire (repérage des emplacements) ; planchette
- feuille « Position des drapeaux »

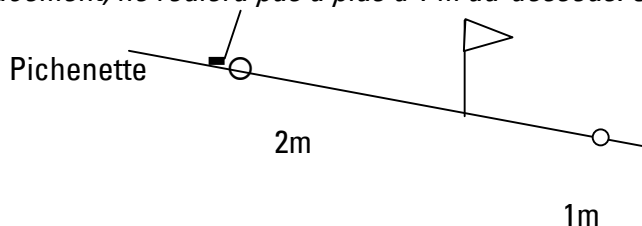
Tâche : Modifier l'emplacement des drapeaux (le soir pour le lendemain) ; repérer ces emplacements

Procédure :

- 1 - poser (ou peindre discrètement) le T à l'entrée du green, la barre verticale dans le sens du jeu (voir page suivante)
- 2 - chercher un emplacement plat en respectant la règle des 3 x 3
 - . pas à moins de 3m de l'ancien trou
 - . pas à moins de 3 pas du bord du green
 - . pas à moins de 3 pas d'une rupture de pente
- 3 - placer la bombe ou la pastille cloutée à l'emplacement choisi
- 4 - putter de différents endroits pour tester l'emplacement ; modifier si nécessaire
- 5 - faire un petit point à la bombe ou piquer la pastille définitivement
- 6 - noter l'emplacement (cf. méthode conventionnelle page suivante)

cas particulier : emplacement dans une pente

dans ce cas, s'assurer qu'une balle mise en mouvement par une pichenette à 2 m au dessus de l'emplacement, ne roulera pas à plus d'1 m au-dessous. Sinon, choisir un autre emplacement.



Difficulté de position du drapeau : critères

- vitesse du green
- pente du green autour du trou
- position du trou par rapport aux obstacles et difficultés qui entourent le green
- club avec lequel le green est normalement attaqué
- le fait que les greens pitchent ou non

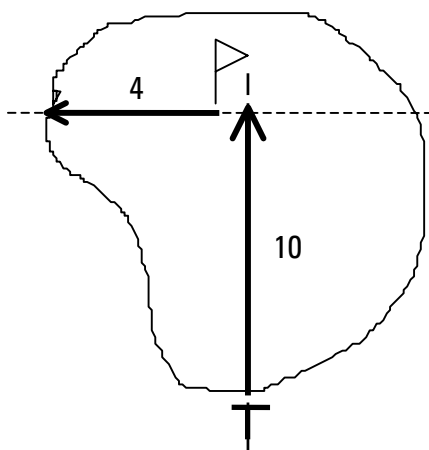
Emplacement du drapeau : repérage de la position choisie

1 - compter le nombre de pas (1m) à partir de l'entrée du green (grâce au T) jusqu'à la hauteur de l'emplacement choisi. Noter cette distance.

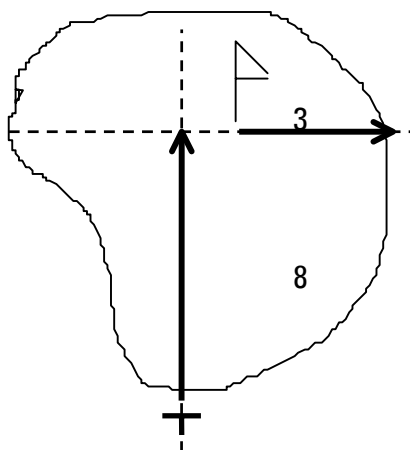
2 - compter le nombre de pas (1m) qui séparent l'emplacement choisi du bord du green le plus proche, en marchant perpendiculairement au sens du jeu. Noter cette distance.

3 - noter D (droite) ou G (gauche) en fonction du côté de sortie ; noter C (centre) si l'emplacement est à égale distance des 2 bords.

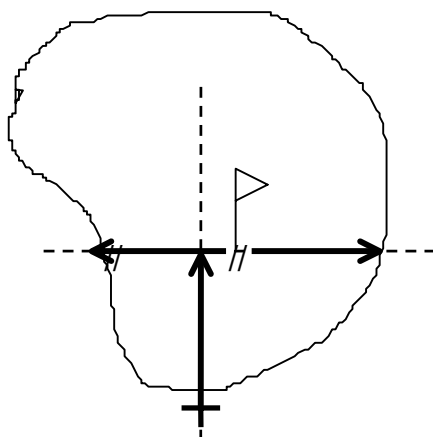
Exemples :



1° cas : 10 - 4 G

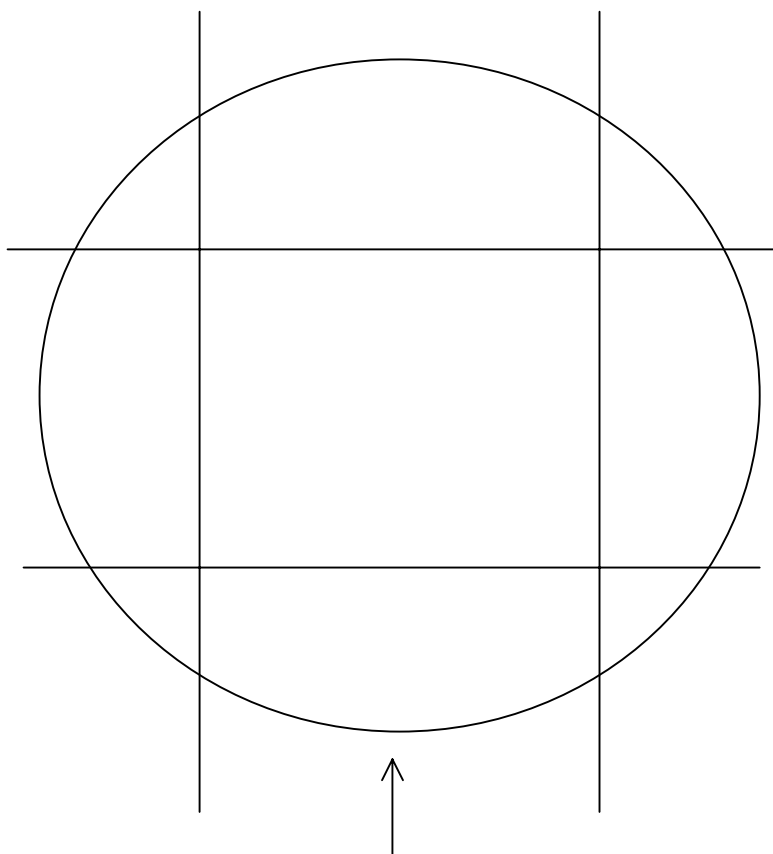


2° cas : 8 - 3 D



3° cas : 4 - C

POSITION DES DRAPEAUX



Terrain:

Jour:

Couleur:

Facile	Moyen	Difficile

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

UTILISATION DE LA FICHE « POSITION DES DRAPEAUX »

Cette fiche visualise l'ensemble des positions et des difficultés des drapeaux

Cercle quadrillé

Il représente un green. Il suffit d'indiquer approximativement l'emplacement choisi pour chaque drapeau afin de proposer des emplacements équilibrés (entrée, fond, droite, gauche, centre).

Tableau quadrillé des difficultés

Les emplacements choisis sont plus ou moins difficiles (pente, obstacle dans l'approche...). Là aussi, chercher à équilibrer les emplacements entre « Facile » « Moyen » « Difficile ».

Cadres numérotés

Récapitulatif des positions des emplacements choisis selon le principe expliqué p.17.

Ces indications serviront au green-keeper pour carotter les trous, si la marque repère (point à la bombe ou pastille cloutée) a été enlevée.

Cadres indicateurs

Terrain: si le golf dispose de plusieurs parcours

Jour : Lundi, Mardi ... (date)

Couleur : couleur utilisée (si repère à la bombe)

2. VITESSE DES GREENS

Rôle : mesurer la vitesse de roulement des greens

Matériel :

- 1 greenvite
- 3 balles
- 3 tees

Tâche : mesurer cette vitesse (le matin) sur 2 greens différemment exposés

Principe :

- 1 - placer un tee (∇) au pied du greenvite dans le sens du jeu (point A)
- 2 - soulever lentement le greenvite jusqu'à ce que la balle roule
- 3 - répéter l'opération 3 fois dans des directions légèrement différentes
- 4 - placer un tee au centre des 3 balles (point B)
- 5 - mesurer la distance AB à l'aide du greenvite
- 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

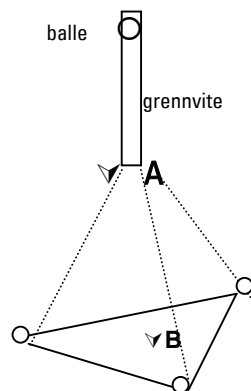
La vitesse (V1) du green est égale à : $V1 = \frac{AB + BC}{2}$

9 - répéter la même opération sur un green différemment exposé pour obtenir V2

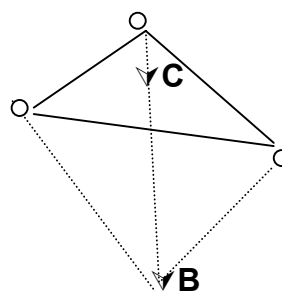
par convention, on admettra que la vitesse des greens est égale $\frac{V1 + V2}{2}$

Cette vitesse est exprimée par une « appréciation » selon le tableau suivant :

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



répéter de B vers C



3. MARQUAGE DU TERRAIN

Rôle : Placer les piquets ; tracer les lignes ; placer les marques de départ

Matériel :

- planchette, crayon
- carte de parcours
- règles locales permanentes et spécifiques
- piquets de couleurs : blancs, rouges, jaunes, bleus
et/ou bombes de peinture de mêmes couleurs

Tâches : vérifier tous les marquages ; contrôler, déplacer ; marquer

Principe : les lignes prévalent sur les piquets ; lignes et piquets font partie de l'obstacle.

☞ Hors limites (piquets ou ligne blanche)

- peut-on facilement voir l'alignement de 2 piquets ?
- ne peut-il y avoir de doute sur le hors limites ?

☞ Obstacle d'eau (piquets ou ligne jaune)

- peut-on voir avec évidence que la balle est dans l'obstacle ?
- faut-il prévoir une dropping zone ? Où ? Si oui, l'ajouter aux règles locales

☞ Obstacle d'eau latéral (piquets ou ligne rouge)

- peut-on facilement voir l'alignement de 2 piquets ?
- où le joueur pourra t'il dropper ?

☞ Zone en réparation (piquets bleus ou ligne blanche délimitant la zone)

- marquer largement

☞ Marques de départ : les placer de façon harmonisée entre filles et garçons de collèges et filles et garçons de lycées.

Lycées : garçons : marques blanches Collèges : garçons : marques jaunes
 filles : marques bleues filles : marques rouges

Placer les marques perpendiculairement à l'axe de jeu

Par 3 : vers le centre du green

Par 4 ou 5 : vers le milieu du fairway

NB : un petit point de peinture sous chaque marque permet de repérer l'emplacement initial en cas de problème.

☞ Proposer l'emplacement de régulateurs de jeu sur les trous difficiles (coup aveugle ; zone de rough épais ; bois ; obstacle d'eau...)

B. DONNER LES DÉPARTS

Rôle : donner les départs aux heures prévues après les vérifications d'usage

Matériel :

- montre réglée sur l'heure officielle
- marqueurs ; surligneurs ; stylos ; feutres indélébiles ; crayons
- table ; chaises ; abri (au choix : cabane de départ ; parasol ; tente ; barnum...)
- documents de jeu
(emplacements des drapeaux ; vitesse des greens ; règles locales)
- listing des joueurs (par établissement) et leurs index
- liste récapitulative des vérifications à effectuer avant le départ
- (le talkie walkie est un « plus », bien utile en cas de problème)

Tâches :

- organiser l'espace de départ

- effectuer les vérifications préalables avec la

« liste récapitulative des vérifications et consignes »

vérifier que les licences présentées sont celles des joueurs présents
vérifier la composition des foursomes
cocher ou surligner les joueurs vérifiés sur le listing
faire vérifier le nombre de clubs (14 maxi ; si même sac et >14, identifier les clubs)
faire vérifier les balles. Identifications. Autre balles disponibles
proposer un feutre pour marquer chaque balle
remettre les documents de jeu (règles locales permanentes et spécifiques)
expliciter si nécessaire
rappeler les consignes d'interruption de jeu et d'évacuation
faire attendre les joueurs en dehors de l'aire de départ
annoncer et présenter le match

- donner le départ
 - . respecter l'horaire
 - . annoncer clairement la partie (présenter les équipes ; annoncer l'honneur)
 - . demander le silence
 - . faire jouer des bonnes marques (accompagner pour les départs filles)
 - . autoriser le départ dès que le fairway est libre

- noter tout incident

- en cas de problème appeler l'arbitre

C. ACCOMPAGNER UNE PARTIE

fiche « Score - Observations » page suivante

Rôle :

- Observer le comportement des joueurs
- Tenir le score

Matériel :

- tenue appropriée (surtout en cas de pluie)
- montre
- règles locales
- stylo ; planchette
- fiche « Score - Observations »

Tâches :

- idem que « réguler le jeu » (p.27) sur les trous sans difficulté particulière (étiquette, rythme de jeu, repérage des balles...)
- noter le score
- noter les observations

FICHE SCORES - OBSERVATIONS

COLLEGE

LYCEE (entourez)

FOURSOME 1

2 (entourez)

TOUR N°:

EQUIPE A	
Etablissement:	
Ville:	

EQUIPE B	
Etablissement:	
Ville:	

SCORES					
TROUS <small>(entourez)</small>	Equipe	Coups joués	Score	Résultat	
				A	B
1 10	A				
	B				
2 11	A				
	B				
3 12	A				
	B				
4 13	A				
	B				
5 14	A				
	B				
6 15	A				
	B				
7 16	A				
	B				
8 17	A				
	B				
9 18	A				
	B				
Résultat final					
(Total)				A	B

OBSERVATIONS		
<i>(cocher les observations faites)</i>		
RESPECT DU TERRAIN		
limitent les coups d'essai divots, bunkers, pitches	A	OUI
		NON
font attention au drapeau utilisent les poubelles	B	OUI
		NON
RESPECT DES AUTRES		
calmes	A	OUI
		NON
attentifs	B	OUI
		NON
ne gênent pas	A	OUI
		NON
pas d'attitude dangeureuse	B	OUI
		NON
RESPECT DES REGLES		
bon rythme de jeu	A	OUI
		NON
cherchent à régler les litiges	B	OUI
		NON
acceptent les règles	A	OUI
		NON
RESPECT DU DISPOSITIF D'OBSERVATION		
acceptent la présence et les interventions des jeunes officiels et arbitres	A	OUI
		NON
	B	OUI
		NON

NOM - Prénom et signature du Jeune Officiel:

réservé à la C.M.N

D. REGULER LE JEU

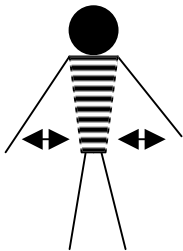
Rôle : aider au bon déroulement du jeu, particulièrement sur les trous qui présentent une difficulté spécifique

Matériel : tenue appropriée (surtout par temps de pluie)
Montre ; planchette ; crayon
règles locales permanentes et spécifiques
plan d'évacuation ; livret des règles ; feuille d'observation
feuille d'horaires des départs

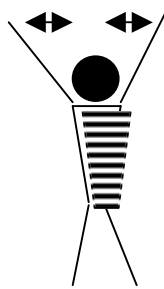
Tâches :

- faire respecter l'étiquette (divots ; bunkers ; circulation des chariots...)
- aider au repérage des balles :
 - . tombées de drive
 - . hors limites
 - . balle perdue (temps de recherche)
 - . point d'entrée dans obstacle d'eau
- essayer de faire respecter le rythme de jeu
 - . allure de jeu
 - . recherche des balles
 - . parcours libre
- essayer de tenir spectateurs et accompagnateurs à distance raisonnable

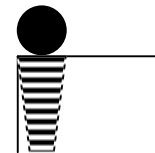
Gestes conventionnels



Je ne peux pas situer exactement la balle
(Jouez une balle provisoire)



On demande un arbitre



Selon moi la balle est « hors limites »
(Jouez une balle provisoire avant de vous avancer pour vérifier)



Je vois où la balle repose, j'ai vu la balle tomber (ou rouler)
dans l'obstacle d'eau (il n'est pas nécessaire de jouer une balle provisoire)

E. FAIRE VERIFIER ET ENREGISTRER LES SCORES

Les formes et formules de jeu différentes entraînent des opérations différentes.

Lorsque l'épreuve est disputée en stroke play les joueurs remplissent une carte ; en match play il n'y a pas de carte.

Rôle : accueillir les joueurs en fin de parcours et les accompagner vers l'enregistrement

Matériel : stylos

Tâches :

- accompagner les joueurs vers l'enregistrement dès leur sortie du dernier green
- s'assurer qu'ils vérifient les scores et soient d'accord avant de signer leurs cartes.
- appeler l'arbitre en cas de litige ou de réclamation
- noter toute remarque ou événement susceptible d'avoir une incidence postérieure
- ne prendre aucune décision sans en référer à un membre du comité
- libérer les joueurs après le résultat officiel
- éventuellement inscrire le résultat sur le tableau réservé à cet effet.

Au Championnat de France UNSS par équipes d'établissements, l'épreuve se déroulant exclusivement en match play les tâches sont adaptées :

- s'assurer que les 2 camps se présentent sans délai au secrétariat pour annoncer le résultat.
- enregistrer le résultat sur ordinateur et l'inscrire sur le tableau officiel
- demander aux joueurs de ne pas s'éloigner et de rester à disposition du comité en cas de départage
- noter toute remarque ou événement susceptible d'avoir une incidence postérieure
- ne prendre aucune décision sans en référer à un membre du comité
- libérer les joueurs après le résultat officiel du match

F. ARBITRER En Match Play

« Définition (p 28 du livret les règles de golf 2004-2007) : 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. (...) »

Rôle : pour agir comme arbitre, il doit donc accompagner les joueurs durant toute la partie de Match Play.

Matériel :

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

Tâches :

- faire appliquer les règles en observant sans gêner
- intervenir rapidement quand c'est nécessaire
- aider les joueurs dans l'application d'une règle s'ils le demandent
- gérer un départage

G. MEMBRE DU COMITE En Stroke Play

(TABLEFORTE dans les phases qualificatives)

Ce que l'on attend de vous :

Des interventions justifiées si vous remarquez une infraction aux règles.

Une réponse adaptée aux situations rencontrées par les joueurs ;

La gestion du rythme de jeu des parties ;

Le respect par tous des règles du jeu, et des règles locales spécifiques de l'épreuve ;

Un compte rendu complet de vos observations ;

Vos questions sur des situations rencontrées (règles, comportement...).

Déconseillé : Prendre une décision sur l'interprétation ou l'application d'une règle en cours de jeu si vous avez le moindre doute ;

Conseillé : appeler un arbitre officiel ou faites jouer 2 balles (Règle 3-3) en attendant de pouvoir exposer la situation et, dans tous les cas, **avant de rendre les cartes.**

Déconseillé : Ecouter les avis des accompagnateurs (qui d'ailleurs ne doivent pas intervenir):

Conseillé : 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.

En référer au Comité d'Epreuve et à l'arbitre officiel désigné s'il y en a un, qui seuls, font référence.

4. LE JEUNE OFFICIEL DOIT RESPECTER LES CODES DE SA FONCTION

RÔLES	TÂCHES	COMPORTEMENTS ATTENDUS INDICATEURS DE RÉUSSITE
PREPARER LE TERRAIN	<ul style="list-style-type: none"> - Déterminer les emplacements des drapeaux - Mesurer la vitesse des greens - Marquer le terrain (piquetage) 	<ul style="list-style-type: none"> - Positionner correctement les marques de départ - Equilibrer les emplacements des drapeaux - Remplir la feuille des positions - Piquetage sans ambiguïté
PREPARER LE REGLEMENT LE TABLEAU OFFICIEL LES DOCUMENTS DE JEU	En relation avec le Juge-arbitre : <ul style="list-style-type: none"> - Concevoir le tableau officiel - Etablir les règles locales spécifiques - Mettre en place le plan d'évacuation - Mettre en place les cadences de jeu 	<ul style="list-style-type: none"> - Pertinence des dispositions proposées - Lisibilité des documents - Investissement personnel
DONNER LES DEPARTS	<ul style="list-style-type: none"> - Espaces joueurs / spectateurs bien délimités - Effectuer les vérifications nécessaires - Respecter les horaires et la sécurité - Annonces claires, intelligibles et complètes 	<ul style="list-style-type: none"> - Donner les départs d'une compétition (ou d'un tour) avec, au maximum, 2 observations négatives (de la part d'un joueur, arbitre, officiel) n'entraînant pas de litige
ACCOMPAGNER UNE PARTIE	<ul style="list-style-type: none"> - Suivre et noter le score - Observer le comportement des joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Score non contesté - Pertinence et justification des observations
REGULER LE JEU SUR UN TROU	<ul style="list-style-type: none"> - Faire respecter l'étiquette, le rythme de jeu - Aider au repérage des balles - Assurer la sécurité - Assurer le calme et la tranquillité des joueurs 	<ul style="list-style-type: none"> - Interventions justifiées (observations pertinentes) - Aide au repérage efficace - Tenir spectateurs et accompagnateurs à distance raisonnable du jeu
FAIRE VERIFIER LES SCORES ET LES ENREGISTRER	<ul style="list-style-type: none"> - Accompagner les joueurs en fin de partie - Faire contrôler les scores - Appeler l'arbitre en cas de litige ou réclamation - Libérer les joueurs après le résultat final - Inscrire les résultats sur le tableau officiel 	<ul style="list-style-type: none"> - Disponibilité des joueurs jusqu'au résultat officiel - Exactitude et lisibilité des résultats reportés
ARBITRER	<ul style="list-style-type: none"> - Diriger une partie en Match Play ; en Stroke Play - Repérer et faire respecter le bon rythme de jeu - Faire appliquer les règles 	<ul style="list-style-type: none"> - Autonomie - Rapidité, justesse et autorité des décisions - Bons placements pour voir sans gêner

Le niveau de certification du jeune officiel golf dépend de 2 critères :

- pratique : comment a t'il rempli sa tâche ?
- connaissances : que maîtrise t'il des règles ?

PRATIQUE

Si le jeune officiel participe à une tâche prise en charge par un adulte il est du niveau district.

Si le jeune officiel est responsable d'une tâche, supervisé par un adulte, il est du niveau départemental.

Si le jeune officiel est autonome sur une tâche il est du niveau académique.

Si le jeune officiel maîtrise tous les aspects de toutes les tâches, il est du niveau national.

CONNAISSANCES

Si le jeune officiel connaît l'essentiel des règles il est de niveau départemental.

Si le jeune officiel sait résoudre les cas courants il est de niveau académique.

Si le jeune officiel maîtrise les règles il est de niveau national.

CERTIFICATIONS

Le critère « pratique » détermine le niveau de certification qui n'est validé que si le critère « connaissances » est au moins équivalent.

Le jeune officiel golf peut être certifié :

A.T.S (Adjoint de Tournoi Scolaire) niveau **District**

ou **Départemental**

ou **Académique**

O.T.S (Organisateur de Tournoi Scolaire) niveau **National**

5. LE JEUNE OFFICIEL DOIT VERIFIER SES CONNAISSANCES

Le Jeune Officiel, comme tout joueur, doit connaître les règles du golf.

Ce n'est pourtant **que dans le rôle d'arbitre** qu'il aura à **prendre des décisions** qui, en aucun cas, ne doivent constituer une infraction aux règles. Il a toujours la possibilité de réserver sa décision en faisant appel au juge-arbitre.

Pour préparer le terrain, le jeune officiel doit savoir :

- comment placer les départs
- comment définir l'emplacement des drapeaux
- pourquoi et comment placer le piquetage
- mesurer le vitesse des greens

Pour accompagner une partie ou réguler le jeu sur un trou, le jeune officiel doit connaître :

- l'étiquette
- le principe de la formule de jeu
- les gestes conventionnels
- les solutions des cas les plus courants (balle HL ; OE ; OEL ; balle injouable ; balle perdue)

Pour arbitrer une partie, le jeune officiel doit maîtriser :

- le formule de jeu support
- les solutions de cas complexes qui peuvent se présenter à tout moment d'une partie.

Le niveau de maîtrise s'apprécie donc en fonction de la capacité à apporter une réponse rapide, complète et conforme aux règles.

6. LE JEUNE OFFICIEL ASSURE LE SUIVI DE SA FORMATION

L'UNSS propose à tout jeune officiel certifié de pouvoir gérer son suivi de formation sur son serveur Intranet.

Pour accéder au serveur, il devra **demander à son professeur d'EPS** ses codes d'accès :

- Son identifiant (c'est son numéro de jeune officiel qui sera inscrit sur sa licence UNSS)
- Son mot de passe.

Pour ce faire, le professeur d'EPS devra se connecter sur le serveur Intranet avec les codes d'accès de son Association Sportive d'établissement, et déclarer le jeune officiel. En retour, le mot de passe s'affichera à l'écran. Ces codes d'accès sont valables pendant dix ans.

Sur le serveur, le jeune officiel pourra enregistrer régulièrement deux types d'informations le concernant.

- Toutes les actions qu'il aura réalisées en tant qu'arbitre ou juge de rencontres UNSS.
- Toutes les actions de formation (stages par exemple) qu'il aura suivies.

Celles-ci seront analysées immédiatement et automatiquement et pourront être consultées sous différentes formes. Un tableau statistique simple rendra compte de l'histoire de toutes les actions réalisées.

L'adresse du site pour accéder au serveur Intranet est :

www.unss.org

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

Bibliographie :

Le mémento du golf scolaire (disponible dans tous les services UNSS).

Livret « Je joue au golf » (le B..A..BA, l'incontournable, l'essentiel et surtout un questionnaire sous forme de QCM pour tester ses connaissances en matière de règles)

Livret « Les règles du golf » (la version officielle, complète et explicite des règles)

Ces deux livrets, indispensables, sont disponibles gratuitement dans les clubs, les ligues ou auprès de la fédération.

Sur Internet :

Site de l'UNSS : www.unss.org

Sur la page d'accueil, accès au site de votre académie et de votre département par le signet « Lien vers les académies »

Site de la Fédération Française de golf : [www .ffgolf.fr](http://www.ffgolf.fr)

Sur la page d'accueil, accès à l'actualité, aux parcours, aux résultats, à la documentation...