

Guide reconnaissance de Parcours



ffgolf[®]
Ligue Bourgogne
Franche-Comté

15 rue Gaston Roupnel - 21200 Beaune - Tél. : 03 80 25 09 72

contact@liguegolfbfc.org - <http://www.liguegolfbfc.org>

Table des matières

1.	Définition de la reconnaissance	3
2.	Les outils nécessaires	3
2.1.	Le carnet de parcours ou Yardage en anglais	3
2.1.1.	Où le trouver	3
2.1.2.	Comment le faire soi-même	4
2.2.	Appareil de mesure de distance	11
2.3.	Autres	11
2.3.1.	Les balles	11
2.3.2.	Les tees	11
3.	Les infos à noter	12
3.1.	Sur le parcours	12
3.1.1.	Les zones interdites	12
3.1.2.	La mise en jeu	12
3.2.	Entre le départ et le green	13
3.2.1.	Attaque de green	13
3.2.2.	Second coup pour les par 5	13
3.3.	Sur les greens et autour	13
4.	Comment jouer une Reco	14
4.1.	Les bonnes conduites	14
4.2.	Les bonnes habitudes	14

1. Définition de la reconnaissance

La « reco » de parcours n'est pas une partie de golf comme les autres.

Elle a pour but de **prendre les informations du parcours**, trou par trou avant de le jouer en compétition pour :

- ne pas se faire piéger,
- mettre en place la stratégie qui m'est propre en fonction de mes spécificités et mes préférences . Donc à chaque joueur sa reco !
- jouer plus sereinement.

C'est un **moment essentiel dans la préparation de la performance**. Je ne suis donc pas obligé de jouer mon meilleur golf ni de noter mon score mais par contre d'être bien en éveil sur mon environnement.

Il est donc important de savoir ce que je dois chercher comme informations afin de les recueillir dans mon carnet de parcours. Celui-ci sera mon allié le plus précieux tout au long de la compétition.

2. Les outils nécessaires

2.1. Le carnet de parcours ou Yardage en anglais

2.1.1. Où le trouver

Plusieurs possibilités s'offrent à toi :

- Acheter le carnet de parcours en vente au Proshop du club,
- Arriver avec « un carnet de parcours fait maison » préparé en amont
- Acheter ton carnet sur internet
 - o carnetsdeparcours.com
 - o odobook.com
 - o web.birdiefire.com



Celui-ci va déjà te donner de précieuses informations : profondeur des greens, dessin sur parcours, obstacles, orientation de chaque trous, distances, la rose des vents... Ensuite, il te suffira de le compléter lors de la reco.

2.1.2. Comment le faire soi-même

- Tuto

De quoi vais-je avoir besoin ?

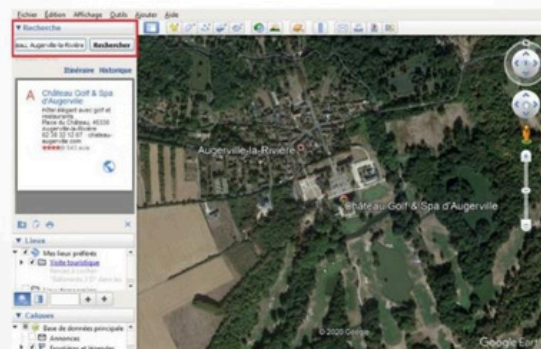
- Microsoft Power Point (ou tout programme similaire)
- Microsoft Word (ou tout programme similaire)
- Google Earth (programme gratuit téléchargeable facilement)
- 5 Feuilles A4 vierges
- 1 imprimante

Etapes de conception du carnet de parcours

- **Etape 1** : enregistrez le modèle de yardage en pièce jointe.
- **Etape 2** : utilisez Google Earth afin de capturer les trous et les greens.
- **Etape 3** : utilisez l'outil de mesure de Google Earth et reportez les distances observées sur vos images (trous et greens).
- **Etape 4** : une fois toutes les infos nécessaires reportées, orientez les images en fonction du modèle fourni en pièce jointe.
- **Etape 5** : imprimez toutes vos pages (complétées) en recto verso.
- **Etape 6** : jouez le parcours de reconnaissance avec le yardage en n'oubliant pas d'annoter toutes les informations complémentaires et les commentaires stratégiques sur chaque trou (vent, particularités du parcours...)
- **Etape 7** : notez les pentes des greens ainsi que les fall-lines si les emplacements de drapeaux sont déjà connus.

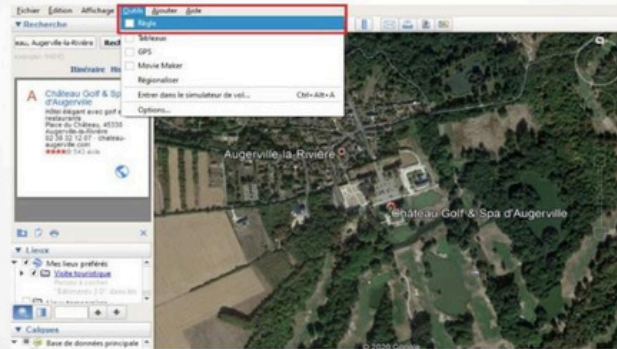
Conception des notes à reporter sur le carnet de parcours

- Ouvrez Google Earth, localisez le parcours via la barre de recherche.



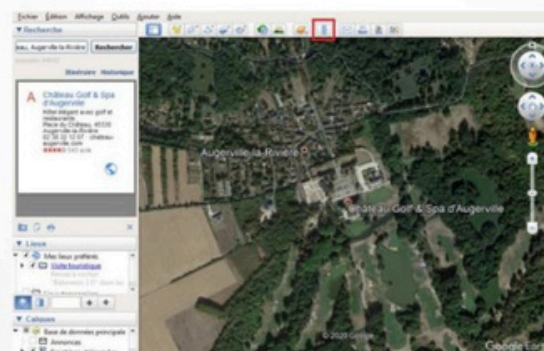
Conception des notes à reporter sur le carnet de parcours

- Allez dans le menu „outils → règle“ et configurez les distances en mètres.



Conception des notes à reporter sur le carnet de parcours

- Vous aurez besoin de la règle afin de mesurer les distances.

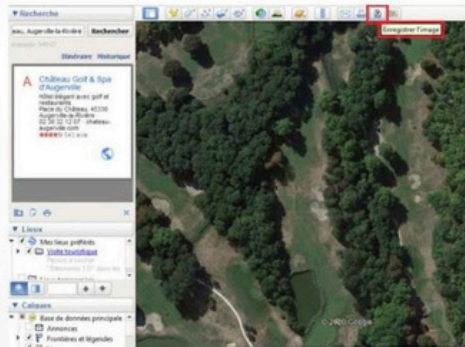


Créer les images de chaque trou et green

- Localisez le 1er trou du parcours (si vous ne le connaissez pas, n'hésitez pas à vous renseigner sur le site du golf en question).
- Faites tourner le trou afin de le positionner dans une configuration Nord/Sud. Le green doit toujours être en haut de l'image, et le tee de départ en bas de l'image. Jugez quelle hauteur convient afin de visualiser correctement le trou.
- Attention, vous devez distinguer tous les tertres de départ !

Créer les images de chaque trou et green

- Une fois que l'image vous convient parfaitement, enregistrez l'image en l'intitulant „Augerville Trou #1“ (par exemple).



Créer les images de chaque trou et green

- Même manipulation ensuite, mais pour le green. Zoomez jusqu'à ce que le green remplisse la taille de l'écran.
- N'oubliez pas, tout de même, de faire figurer les bunkers de green ou toutes autres zones à éviter (nous en reparlerons).
- Enregistrez l'image en l'intitulant „Augerville Green #1“.
- Reproduisez ensuite ces 2 opérations pour les 17 autres trous du parcours.
- Vous devez avoir, au final, 18 images de trous et 18 images de greens.

Mise en garde !

- Si les greens ne sont pas bien dessinés (cachés par l'ombre ou des arbres), servez vous des outils de dessin de votre ordinateur (Paint ?) afin de dessiner correctement les contours de greens qui ne seraient pas flagrants.
- La même recommandation s'applique pour les tees de départ. Il est opportun, à mon avis, de reporter toutes les boules de départs, celles-ci pouvant être avancées ou reculées au cours d'une compétition.
- Afin d'être en éveil sur les dangers, n'hésitez pas à insérer des logos représentatifs à l'endroit de ceux-ci !



Rajouter les informations aux images

- Ouvrez simultanément Google Earth et Power Point afin de jongler rapidement entre chaque tâche.
- Sur Google Earth, utilisez la règle pour prendre les mesures.
- Reportez les mesures sur l'image enregistrée sur Power Point.
- Lors de la prise des distances, sur un bunker par exemple, il est important de prendre la distance tee → sortie de bunker MAIS également la distance sortie → entrée du green.
- Cette tâche peut paraître longue et fastidieuse.
Rassurez-vous, après quelques trous cela devient beaucoup plus facile.

Rajouter les informations aux images

- Commencez par dessiner le centre du fairway jusqu'au milieu du green.
- L'architecte a placé les bunkers et les obstacles en fonction de cette ligne verte.
- Sur le trou 13 d'Augerville, un fort dogleg droit, si je reste sur cette ligne verte mais ne fait qu'un coup de 170m, je serai gêné par l'arbre situé à droite du fairway, et symbolisé par un logo.



Rajouter les informations aux images

- Maintenant, intégrez la notion de corridor sur votre image.
Ce corridor est le couloir à atteindre afin d'avoir l'angle optimal pour attaquer le green.
- Pour placer correctement ces 2 lignes, il faut d'abord partir des extrémités (gauche et droite) du green et faites les courir sur une ligne qui évite de passer sur un arbre ou un obstacle.
- Sur le trou 13 d'Augerville, c'est assez simple. Si je manque de longueur, il faut absolument que je joue à gauche du fairway !



Rajouter les informations aux images

- Voici la version finie du yardage pour le trou 13.
- La ligne jaune signifie la ligne minimale à atteindre (des départs blancs) afin de se laisser un second coup vierge d'obstacles.



Derniers conseils pour ce travail fondamental

- Partez (de préférence) du green et remontez le trou à l'envers.
- Quand vous connaissez vos distances maximum et minimum avec les 3 clubs les plus longs de votre sac, il sera possible de déterminer la ou les zones d'atterrissage ainsi que les cibles à prendre en compte pour la visée (lors de votre reconnaissance).

Les informations du green

- Commencez par dessiner les lignes de profondeur et largeur du green. Elles sont une façon simple et efficace de définir le centre du green (zone „safe“ par excellence).
- Ce qui est intéressant également avec le dessin des lignes médianes, c'est que vous allez avoir un green en 4 morceaux, ce qui peut permettre de visualiser rapidement les morceaux où il ne faut pas tomber !
(Afin d'éviter un putt en descente ou une balle qui roule automatiquement en dehors du green).

Les informations du green



Les informations du green

- Prenons l'exemple du trou 18 d'Augerville.



Les informations sur le green

- Notez les plateaux durant vos parties de reconnaissance.
Voilà ce à quoi peut ressembler un yardage de green terminé.



Pour finir...

- N'hésitez pas à inscrire le point le plus bas du green ainsi que le point le plus haut du green, cela peut vous servir à trouver plus rapidement le sens de la pente de votre putt ainsi que la „fall-line“.

Voici pour ce tutoriel concernant la conception de votre carnet de parcours.
Certaines images intégrées sont celles d'Eric Jones, professionnel de golf américain.

Nicolas Lecoutre
Professionnel de Golf
Membre PGA France
Entraîneur du Comité Départemental du Loiret
Château Golf & Spa d'Augerville

Jack Nicklaus

Le grand Jack Nicklaus, recordman des victoires en tournoi Majeurs, a toujours produit ses carnets de parcours de cette façon...

Il ne cherchait pas seulement à atteindre le fairway, il cherchait à atteindre la bonne zone du fairway, celle qui lui permettait ensuite d'avoir un coup relativement droit vers le drapeau, avec le moins d'obstacles et d'arbres possible entre sa balle et le drapeau.

- Carnets vierges à compléter (exemples)



2.2. Appareil de mesure de distance

Télémètre ou autre vous permettent de prendre les informations de distance nécessaires. Rappelez-vous, les instruments de mesure sont autorisés pour les reconnaissances en vue d'épreuves Jeunes mais interdits en compétition. Le joueur encourt des pénalités pour non-respect de la règle allant de la pénalité générale à la 1ère infraction à la disqualification à la 2e infraction. Les instruments de mesure sont en revanche autorisés lors des compétitions adultes.

2.3. Autres

2.3.1. Les balles

- Pour pouvoir jouer plusieurs balles et gagner du temps.
- Préférer vos balles habituelles, que vous réserverez à cet usage .

2.3.2. Les tees

Pour pouvoir marquer et putter en direction des emplacements de drapeau probables lors de la compétition.

3. Les infos à noter

3.1. Sur le parcours

3.1.1. Les zones interdites

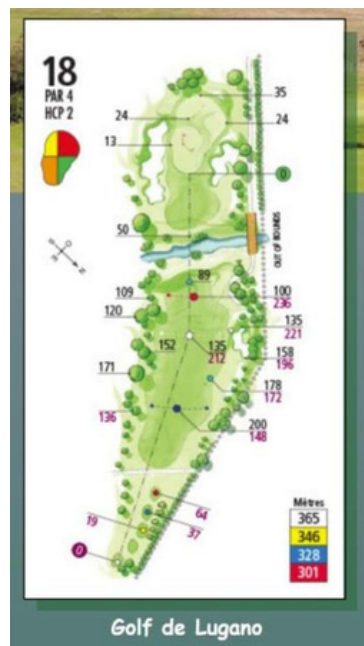
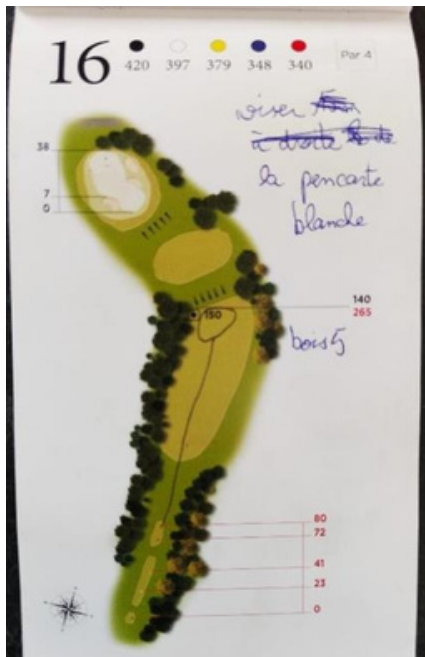
Identifier les zones très pénalisantes : hors limite, rough profond, obstacles frontaux...et les marquer.

3.1.2. La mise en jeu

- Être vigilant à l'orientation du départ (aires et marques de départ), piègeuse parfois
- Choisir sa position sur l'aire en fonction de la trajectoire voulue (draw, fade, basse, haute...) et des conditions (météo, forme du moment), des caractéristiques du trou (dogleg droit ou gauche...) Prendre un repère fixe pour noter les distances (fin de départ/plaque au sol)
- Déterminer la distance que je veux faire et qui correspond à la zone que je veux toucher. Ensuite, choisir son club.
- Mesurer la distance des obstacles de jeu
- Tester de temps en temps un plan B
- Identifier sur le fairway :
 - le côté sur lequel s'appuyer,
 - le dénivelé général : en descente en montée, droite gauche...
- Jouer la mise en jeu après avoir pris toutes les informations citées ci-dessus.

Cependant si la mise en jeu se retrouve dans le rough ou autre, reprends ta balle et positionne la sur le fairway à l'endroit où tu penses que ton coup doit arriver.

Si tu penses qu'il y a plusieurs options de jeu, joue les. Le choix de cette option dépend de ta stratégie sur le trou : safe, raisonnable ou agressive.



3.2. Entre le départ et le green

3.2.1. Attaque de green

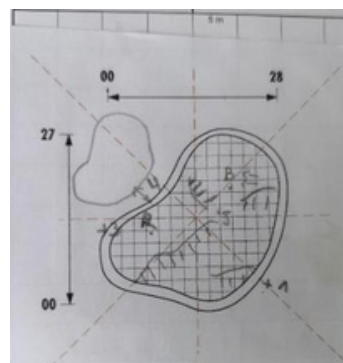
- Jouer les cœurs de greens en faisant attention à la profondeur de ceux-ci. Viser le drapeau est inutile car son emplacement sera différent le jour du tournoi.
- Privilégier la zone qui me laissera un putt plat ou en montée loin de l'obstacle
- Possibilité de jouer le fond du green pour appréhender le parcours dans sa distance maximale.
- Observer la qualité des greens (ferme, souple) pour connaître la distance totale de mes coups et vérifier mon étalonnage : Club choisi + Roule.

3.2.2. Second coup pour les par 5

- Anticiper les options : identifier les zones de lay-up / wedging
- Valider les profondeurs : quel troisième coup je veux me laisser ?
- Aller voir le rough (son épaisseur) à la retombée de la balle
- Vérifier la distance vers le départ, si possible

3.3. Sur les greens et autour

- Repérer l'entrée du green dans l'axe du fairway (Le « T » s'il est indiqué)
- Mesurer la profondeur du green (largeur, longueur) et des plateaux
- Mesurer les distances entre le green et les dangers (bunker, eau...)
- Identifier :
 - les zones de danger : les contours des greens à éviter sur chaque trou, chips difficiles, mauvais lies, obstacles
 - les zones de sécurité
 - les positions de drapeau potentielles (si les points sont déjà présents : un point de couleur par jour : bleu, rouge, jaune) et leur degré de facilité (6 faciles, 6 moyens et 6 difficiles en moyenne sur 18 trous)
- la topographie générale du green afin de privilégier les putts en montée. Pour cela, jouer un putt dans la largeur et un putt dans la profondeur et regarder la balle rouler.
- Vérifier que les greens roulent comme le putting green, l'uniformité de la roule
- Repérer une position de drapeau stratégique et jouer 1 putt ou 1 chip ou 1 sortie de bunker sur celle-ci
- Toujours regarder le trou du green vers le départ car on va certainement voir d'autres choses et avoir conscience de la largeur d'une zone ou d'un green .



4. Comment jouer une Reco

4.1. Les bonnes conduites

Aucours d'une partie de Reconnaissance, une balle seulement pourra être en jeu, sauf dans les cas suivants :

- Si le joueur prend des notes sur son carnet, il prendra soin de limiter ses coups sur et autour du green pour ne pas impacter le temps de jeu normal du trou
Si un joueur rate le green, il pourra jouer un autre coup.
- Un joueur pourra effectuer un maximum de trois approches du bord du green (incluant les sorties de bunker), sous réserve qu'il n'endommage pas le parcours.
- Dans les bunkers de green, une seule sortie est autorisée vers le green. Pour les autres coups joués de ces bunkers, ils devront l'être dans une autre direction.
- Seuls 3 putts d'entraînement sont autorisés. (Choisir entre putter ou chiper si je dois compléter le carnet) 1 green je putte, le trou d'après je chipe, si un putt à garder c'est le putt performance.

En aucun cas, un coup d'entraînement supplémentaire n'est autorisé, si la partie suivante attend pour jouer. Toute infraction à ce règlement sera notifiée au joueur et sera considérée comme une infraction au code du comportement.

4.2. Les bonnes habitudes

- Je note une distance et non pas un club. L'intérêt de cette pratique me permet d'utiliser l'information quelque soit les conditions climatiques. Je connais mon
- étalonnage et mes zones de dispersion. Celui-ci évolue en fonction de divers éléments telle la météo, les saisons, l'altitude, l'herbe, ta croissance. Je m'avance sur la réalisation de mon carnet en amont pour gagner du temps
- En compétition :
 - o Automatiser la sortie du carnet à chaque coup
 - o Anticiper la prise d'informations quand les autres jouent
 - o Prévoir le temps pour rentrer ses statistiques (sur Seegolfstats par exemple)
 - o Prévoir le temps pour analyser son tour
 - o Valider le plan de jeu pour le lendemain et optimiser les coups aux parcours et conditions du moment (météo, forme physique et mentale)

Retrouvez tous ces conseils et d'autres en vidéo :

https://www.youtube.com/watch?v=vb5wY4upl2k&ab_channel=PlayingGolf

https://www.youtube.com/watch?v=W6sBBKg9Vf0&ab_channel=WENEEEDGOLF



Nicolas Lectoure :

- Professionnel de Golf
- Membre PGA France
- Entraîneur du Comité Départemental du Loiret

Olivier Elisondo :

- Ancien caddie pro du Tour Européen pour Greg Burdy, Thomas Levet, Adrien Saddier, Sébastien Gros, Greg Harvet
- Travaille pour la FFG au centre de performance de terre blanche et avec les équipes de France

Axel Bettan :

- Ancien caddie pro de l' European Tour, Challenge Tour, LPGA Tour, Ladies European Tour pour Raphaël Jacquelin Gonzalo Fernandez - Castano (Espagne), Sophie Giquel, Romain Langasque, IK Kim (Corée), Yu Liu (Chine)
- Consultant en Analyse des comportements humains (bilan de personnalité, bilan de compétences...)
- Intervenant pour les ligues de golfs Occitanie et Grand Est

BONNE RECO A TOUS !

