

Passer sa carte verte de golf : examen, préparation et QCM

La carte verte, aujourd'hui appelée PASS Carte Verte, atteste que vous savez jouer seul sur un grand parcours, sans danger et sans gêner les autres. Elle se passe dans un club, devant un enseignant de golf diplômé : un questionnaire d'environ 20 minutes, puis une évaluation d'environ une heure sur le terrain. Voici comment vous y préparer.

20 min de QCM

1 h de pratique

15 461 cartes délivrées en 2024

La carte verte en bref

- **Ce qu'elle atteste.** Vous évoluez en autonomie sur un parcours, avec un comportement correct et en sécurité. La Fédération française de golf la décrit comme une attestation de cette capacité.
- **Qui la délivre.** L'enseignant de golf de votre club, après l'avoir évaluée. Ni la fédération en direct, ni un site internet, ni ParcoursGolf.
- **Depuis quand.** Le dispositif existe depuis le début des années 1990. Ses origines remontent aux années 1970, au golf de Saint-Aubin.
- **Combien de joueurs.** 15 461 PASS Carte Verte ont été délivrés en 2024.
- **Ce qu'elle ouvre.** L'accès aux grands parcours. Dans certains clubs, elle est aussi demandée aux joueurs non classés qui veulent jouer une compétition.

Source : Fédération française de golf, « La carte verte, le sésame du golfeur débutant », article du 17 janvier 2025.

L'examen de la carte verte : comment il se déroule

L'évaluation compte deux parties. Les deux se passent au club, avec l'enseignant.

1. La théorie : un QCM sur table

- Durée : environ 20 minutes.
- Format : un questionnaire à choix multiples, sur papier ou sur table.
- Sujets : les règles du golf et le comportement sur le parcours, ce que les golfeurs appellent l'étiquette.

2. La pratique : environ une heure sur le parcours

- Le putting, sur le green.
- Le petit jeu, les coups d'approche autour du green.
- Le grand jeu, les coups longs depuis le départ et le fairway.
- L'application des règles et de l'étiquette en situation de jeu.

L'enseignant regarde surtout si vous vous débrouillez seul : savoir quoi faire d'une balle perdue, laisser passer un groupe plus rapide, ne pas jouer quand quelqu'un est à portée. Un joueur interrogé par la fédération résume ainsi son test : le pro a regardé sa capacité à se débrouiller sur le terrain plus que son niveau de jeu.

Les trois niveaux de la formation

1. **Débuter** : les bases du jeu sur des distances courtes.
2. **Progresser** : ces bases sur des distances moyennes.
3. **Test final** : les bases du jeu sur un grand parcours.

Source : Fédération française de golf, article du 17 janvier 2025.

Les trois façons d'obtenir la carte verte

La formule en continu

C'est la voie la plus courante. Vous prenez des cours au fil des semaines, souvent en petit groupe, et l'enseignant vous présente au test quand il vous juge prêt. Comptez de 1 à 3 mois en moyenne selon Golf Plus.

Le stage

Une formation groupée, souvent pendant les vacances. Golf Plus indique 3 à 5 jours intensifs. C'est la voie la plus rapide si vous avez du temps d'un bloc.

Le test de régularisation

Il s'adresse aux joueurs qui jouent déjà mais n'ont jamais passé la carte verte, par exemple après des années de golf à l'étranger. Vous passez l'évaluation sans suivre toute la formation.

Carte verte golf : le prix et la durée

Aucun tarif national n'existe pour la formation : chaque club fixe le sien. Voici les ordres de grandeur publiés, à confirmer auprès du club.

- **Stage intensif** : entre 250 et 500 €, sur 3 à 5 jours (Golf Plus, 8 juillet 2025).
- **Cours individuels avec évaluation** : Golf Plus cite une fourchette de 40 à 60 €. Demandez au club ce que ce prix couvre.
- **Formule progressive** : de 1 à 3 mois en moyenne (Golf Plus, 8 juillet 2025). Certains clubs intègrent la carte verte dans une formule d'adhésion débutant.
- **Licence fédérale 2026** : 62 € pour un adulte de plus de 25 ans, valable du 1er janvier au 31 décembre 2026 (tarif affiché par un club affilié, AS Golf Grésivaudan). Les moins de 25 ans paient moins.

Les questions à poser au club avant de vous inscrire

- Le prix comprend-il le test final, les balles de practice et le prêt du matériel ?
- Combien de séances, et de quelle durée ?
- Combien d'élèves par groupe ?
- Faut-il prendre la licence dès le premier cours ? Elle porte l'assurance, et beaucoup de clubs la demandent.
- Que se passe-t-il si vous échouez au test : nouvelle date, coût ?

Se préparer semaine par semaine

Ce plan suit une formule en continu d'un mois, avec une séance de cours par semaine et une séance seul. En stage, faites-le en accéléré : une « semaine » par journée, et la théorie le soir.

Semaine 1 : les bases et la sécurité

- Au cours : la prise de club, la posture, les premiers coups au practice.
- Seul : 30 minutes de putting. Visez des putts de 1 à 2 mètres.
- Théorie : les règles de sécurité et le vocabulaire (départ, fairway, rough, green, bunker, zone à pénalité, hors limites).

Semaine 2 : le petit jeu et le green

- Au cours : les approches roulées et levées, la sortie de bunker.
- Seul : alternez putting et approches de 10 à 30 mètres.
- Théorie : ce qui se répare sur le green, le drapeau, les marques de balle, le râteau du bunker.

Semaine 3 : le grand jeu et le parcours

- Au cours : les coups longs, le départ.
- Seul : jouez un parcours compact de 9 trous. Il se joue en général sans carte verte : [golf sans carte verte](#). Notez chaque situation de règle qui vous a posé question.
- Théorie : balle perdue, balle provisoire, hors limites, zones à pénalité jaunes et rouges, balle injouable.

Semaine 4 : la répétition générale

- Au cours : quelques trous sur le grand parcours avec l'enseignant.
- Seul : faites le QCM d'entraînement plus bas, puis revoyez chaque erreur.
- Le jour du test : arrivez en avance, chauffez-vous au practice et au putting green, gardez une balle de rechange et un tee en poche.

Les règles à connaître pour le QCM

Les Règles de golf sont publiées par le R&A et l'USGA, traduites en français par la fédération. Voici ce qu'elles disent sur les situations qui reviennent le plus, résumé avec nos mots. Le numéro de la règle vous permet de la retrouver dans le livret.

- **14 clubs au plus** dans votre sac pendant un tour (règle 4).
- **Chercher une balle** : vous avez 3 minutes. Passé ce délai, elle est perdue (règle 18).
- **Balle perdue ou hors limites** : vous rejouez depuis l'endroit du coup précédent, avec un coup de pénalité. C'est le principe « coup et distance » (règle 18).
- **Balle provisoire** : si votre balle risque d'être perdue ou hors limites, jouez-en une seconde avant d'aller chercher la première. Annoncez-le clairement à vos partenaires, sinon la seconde balle devient la balle en jeu (règle 18).
- **Les piquets** : blancs pour le hors limites, jaunes ou rouges pour les zones à pénalité. Une zone rouge offre une option de plus : dropper sur le côté, à deux longueurs de club au plus, avec un coup de pénalité (règle 17).
- **Balle injouable** : vous décidez seul qu'elle l'est, partout sauf dans une zone à pénalité. Un coup de pénalité (règle 19).

- **Le drop** : lâchez la balle à hauteur du genou, sans la lancer (règle 14).
- **Dans un bunker** : ne touchez pas le sable avec le club tout près de la balle, devant ou derrière, ni à l'essai ni à la montée du club. Vous pouvez en revanche retirer une feuille ou une brindille (règle 12).
- **Sur le green** : vous pouvez réparer presque tous les dégâts, marques de balle et de chaussures comprises. Marquez votre balle avant de la relever (règle 13).
- **Le drapeau** : vous pouvez le laisser dans le trou en puttant. Si la balle le touche, il n'y a pas de pénalité (règle 13).
- **Mauvaise balle** : jouer la balle d'un autre coûte deux coups en partie par coups. Mettez une marque personnelle sur les vôtres (règle 6).
- **Le rythme** : les règles recommandent de jouer chaque coup en 40 secondes au plus. En partie par coups, celui qui est prêt joue, si c'est sans danger (règles 5 et 6).

Résumé rédigé par ParcoursGolf à partir des Règles de golf (R&A et USGA, édition 2023). Il ne remplace pas le livret des règles : pour un cas précis, interrogez votre enseignant.

L'étiquette : le comportement sur le parcours

L'étiquette compte autant que les règles au test. Elle tient en trois idées : la sécurité, le respect des autres joueurs, le soin du terrain.

Respecter les autres joueurs

- Restez immobile et silencieux quand un partenaire prépare son coup.
- Ne marchez pas sur la ligne de putt d'un autre joueur.
- Gardez le rythme du groupe qui vous précède. Si vous perdez un trou d'avance, laissez passer le groupe qui suit.
- Préparez votre coup pendant que les autres jouent : choix du club, distance, ligne.
- Notez les scores au départ suivant, pas sur le green que d'autres attendent.

Prendre soin du terrain

- Remplacez vos divots, les mottes de gazon arrachées, ou bouchez le trou avec le sable prévu.
- Relevez votre marque de balle sur le green avec un relève-pitch.
- Ratissez le bunker en sortant, et reposez le râteau où le club le demande.
- Laissez le chariot et le sac hors du green et à l'écart des départs.

La sécurité : ce que l'enseignant vérifie

- Avant chaque swing, même d'essai, regardez autour de vous. Personne ne doit se trouver à portée de votre club ni de la balle.
- Ne jouez pas tant que le groupe devant est à portée de votre coup.
- Si votre balle part vers quelqu'un, criez « Balle ! » ou « Fore ! » tout de suite, fort.

- Si vous entendez ce cri, protégez votre tête avec les bras et tournez le dos à la trajectoire.
- Placez-vous à côté du joueur qui frappe, face à lui, jamais devant ni derrière dans l'axe.
- Par temps d'orage, quittez le parcours dès que le club le signale.

Le matériel de départ

Pendant la formation, la plupart des clubs prêtent les clubs. N'achetez pas une série complète avant le test. Pour jouer ensuite, une demi-série suffit.

- **Clubs** : un bois ou un hybride, deux ou trois fers (un fer 7 pour commencer), un wedge pour les approches, un putter.
- **Balles** : une douzaine, avec votre marque au feutre.
- **Petit matériel** : des tees, un relève-pitch, un marqueur de balle, un gant.
- **Chaussures** : des chaussures de golf ou de sport à semelle souple. Beaucoup de clubs refusent les crampons métalliques.
- **Tenue** : renseignez-vous sur la tenue demandée par le club. Certains exigent un polo à col.

Les erreurs fréquentes le jour du test

- Oublier d'annoncer la balle provisoire. La seconde balle devient alors la balle en jeu, avec la pénalité.
- Chercher une balle plus de 3 minutes, et ralentir tout le parcours.
- Jouer alors que le groupe de devant est encore à portée.
- Poser le club dans le sable du bunker avant de jouer.
- Laisser le chariot sur le bord du green ou le traîner sur le départ.
- Oublier le divot, la marque de balle ou le râteau.
- Arriver en retard, sans échauffement.
- Réviser les règles et négliger le putting : il compte dans l'évaluation pratique.

QCM carte verte golf : 12 questions d'entraînement

Ces questions sont rédigées par ParcoursGolf pour vous entraîner. Elles ne reprennent pas le questionnaire de la fédération ni celui d'un club. Cliquez sur chaque question pour voir la réponse et son explication.

1. Combien de temps avez-vous pour chercher votre balle ?

A. 2 minutes · B. 3 minutes · C. 5 minutes

2. Votre balle sort des piquets blancs. Que faites-vous ?

A. Je droppe là où elle est sortie, sans pénalité · B. Je rejoue depuis l'endroit du coup précédent, avec un coup de pénalité · C. Je droppe sur le côté, à deux longueurs de club

3. Votre coup de départ part dans un bois épais. Le plus malin ?

A. Aller chercher la balle, puis revenir au départ si je ne la trouve pas · B. Jouer une balle provisoire en l'annonçant · C. Jouer une seconde balle sans rien dire

4. Comment droppe-t-on une balle ?

A. À hauteur d'épaule · B. À hauteur du genou · C. Posée au sol

5. Votre balle est dans le bunker. Qu'est-ce qui est interdit ?

A. Retirer une feuille posée près de la balle · B. Toucher le sable avec le club derrière la balle avant de jouer · C. Entrer dans le bunker avec le râteau

6. Vous puttez depuis le green et le drapeau est resté dans le trou. La balle le touche.

A. Deux coups de pénalité · B. Un coup de pénalité · C. Aucune pénalité

7. Combien de clubs au plus dans votre sac ?

A. 12 · B. 14 · C. 16

8. Vous jouez par erreur la balle d'un partenaire, en partie par coups.

A. Aucune pénalité si je m'en rends compte · B. Un coup de pénalité · C. Deux coups de pénalité, et je dois jouer ma balle

9. Votre balle part vers un joueur d'un autre groupe. Que faites-vous ?

A. Je ne dis rien pour ne pas le déconcentrer · B. Je crie « Balle ! » ou « Fore ! » tout de suite · C. Je fais signe de la main

10. Votre groupe a un trou d'écart avec celui de devant, et le groupe derrière attend à chaque coup.

A. Je garde ma place, j'étais parti avant · B. Je laisse passer le groupe qui suit · C. J'accélère en sautant un trou

11. Votre balle a laissé une marque sur le green.

A. Je la laisse, le jardinier s'en charge · B. Je la relève avec un relève-pitch · C. Je l'écrase avec le pied

12. Votre balle est dans un buisson épineux, en dehors de toute zone à pénalité. Vous la jugez injouable.

A. C'est au marqueur de décider · B. Je peux la déclarer injouable, avec un coup de pénalité · C. Je la dégage sans pénalité

Moins de 10 bonnes réponses : revoyez la section des règles plus haut, puis recommencez. 10 et plus : parlez-en à votre enseignant, vous êtes prêt pour la théorie.

Où passer sa carte verte près de chez vous

La carte verte se passe dans un club qui a un enseignant diplômé. Choisissez votre région pour voir la liste des golfs et ceux qui ont un parcours compact pour débiter. Appelez ensuite l'accueil et demandez s'il propose la formation, en cours ou en stage.

- Auvergne-Rhône-Alpes : parcoursgolf.fr/france/auvergne-rhone-alpes/
- Bourgogne-Franche-Comté : parcoursgolf.fr/france/bourgogne-franche-comte/
- Bretagne : parcoursgolf.fr/france/bretagne/
- Centre-Val de Loire : parcoursgolf.fr/france/centre-val-de-loire/
- Corse : parcoursgolf.fr/france/corse/
- Grand Est : parcoursgolf.fr/france/grand-est/
- Hauts-de-France : parcoursgolf.fr/france/hauts-de-france/
- Île-de-France : parcoursgolf.fr/france/ile-de-france/
- Normandie : parcoursgolf.fr/france/normandie/
- Nouvelle-Aquitaine : parcoursgolf.fr/france/nouvelle-aquitaine/
- Occitanie : parcoursgolf.fr/france/occitanie/
- Pays de la Loire : parcoursgolf.fr/france/pays-de-la-loire/
- Provence-Alpes-Côte d'Azur : parcoursgolf.fr/france/provence-alpes-cote-d-azur/

Toute la France sur une carte : les.golfs.de.France.

Après la carte verte : licence, index, premiers parcours

- **La licence.** Elle se renouvelle chaque année civile. Elle porte l'assurance et vous permet de jouer en compétition. 62 € pour un adulte en 2026.
- **L'index.** Il mesure votre niveau, de 54 pour un débutant jusqu'à zéro et en dessous. Selon la fédération, votre premier index de 54 vous est attribué lors de votre première compétition de classement, pas à l'obtention de la carte verte. Il se met ensuite à jour après chaque compétition, sur vos 8 meilleurs résultats parmi les 20 derniers.

- **Les premiers parcours.** Commencez par des 9 trous ou des parcours peu fréquentés en semaine. Réservez votre départ et prévoyez une balle de plus par trou.
- **Les premières compétitions.** Tous les clubs proposent des compétitions de classement, souvent ouvertes aux joueurs extérieurs.

Sources : Fédération française de golf, « Jouer en compétition » (20 juin 2025) et « Question de débutant : comment ça marche, les classements au golf ? » (8 mai 2026).

Questions fréquentes

Comment passer sa carte verte de golf ?

Inscrivez-vous à une formation dans un club qui a un enseignant diplômé : en cours réguliers, en stage, ou en test de régularisation si vous jouez déjà. L'enseignant vous présente au test quand vous êtes prêt.

Comment se passe l'examen de la carte verte ?

Il compte deux parties : un QCM sur table d'environ 20 minutes sur les règles et l'étiquette, puis une évaluation d'environ une heure sur le parcours (putting, petit jeu, grand jeu, application des règles).

Combien de questions compte le QCM de la carte verte ?

La fédération indique une durée, environ 20 minutes, mais pas de nombre fixe de questions. Le questionnaire dépend du club et de l'enseignant.

Quel est le prix de la carte verte de golf ?

Chaque club fixe son tarif. Golf Plus cite 250 à 500 € pour un stage intensif (juillet 2025). Ajoutez la licence fédérale, 62 € pour un adulte en 2026.

Combien de temps faut-il pour avoir sa carte verte ?

De 3 à 5 jours en stage intensif, de 1 à 3 mois en moyenne en formule progressive, selon Golf Plus (juillet 2025).

La carte verte se passe-t-elle en ligne ?

Non. Seul un enseignant de golf la délivre, après une évaluation au club. Les quiz en ligne, comme le nôtre, servent à s'entraîner.

Faut-il la carte verte pour jouer au golf ?

Pour les grands parcours, oui. Les parcours compacts et le pitch and putt se jouent sans elle, c'est là que l'on débute.

La carte verte donne-t-elle un index ?

Non. Selon la fédération, le premier index, 54, est attribué lors de la première compétition de classement.

Sources et indépendance

- Fédération française de golf, « La carte verte, le sésame du golfeur débutant », 17 janvier 2025.
- Fédération française de golf, « Jouer en compétition », 20 juin 2025.
- Fédération française de golf, « Question de débutant : comment ça marche, les classements au golf ? », 8 mai 2026.
- Golf Plus, blog, article sur la carte verte, 8 juillet 2025 (prix et durées).
- AS Golf Grésivaudan, fiche « Licence FFG 2026 adulte » (tarif relevé le 1er octobre 2026).
- Règles de golf, R&A et USGA, édition 2023 (résumées, jamais recopiées).

ParcoursGolf est un site indépendant. Il n'a aucun lien avec la Fédération française de golf ni avec les golfs cités. Nous ne délivrons pas la carte verte : seul l'enseignant d'un club le fait. [Nos sources et notre méthode](#).

Réponses du QCM

1. Combien de temps avez-vous pour chercher votre balle ?

Réponse B. Au-delà de 3 minutes de recherche, la balle est perdue. Avant 2019, ce délai était de 5 minutes : méfiez-vous des vieux livrets (règle 18).

2. Votre balle sort des piquets blancs. Que faites-vous ?

Réponse B. Les piquets blancs marquent le hors limites. La sanction est « coup et distance » : un coup de pénalité, et vous rejouez d'où vous avez frappé (règle 18).

3. Votre coup de départ part dans un bois épais. Le plus malin ?

Réponse B. La balle provisoire évite l'aller-retour et fait gagner du temps à tout le monde. Il faut l'annoncer clairement. Sans annonce, la seconde balle devient la balle en jeu (règle 18).

4. Comment droppe-t-on une balle ?

Réponse B. Depuis 2019, la balle se lâche à hauteur du genou, sans la lancer ni lui donner d'effet (règle 14).

5. Votre balle est dans le bunker. Qu'est-ce qui est interdit ?

Réponse B. Toucher le sable devant ou derrière la balle, à l'essai ou à la montée du club, est pénalisé. Retirer une feuille ou une brindille est permis (règle 12).

6. Vous puttez depuis le green et le drapeau est resté dans le trou. La balle le touche.

Réponse C. Depuis 2019, vous pouvez laisser le drapeau dans le trou. Si la balle le touche, aucune pénalité (règle 13).

7. Combien de clubs au plus dans votre sac ?

Réponse B. 14 clubs au plus pendant le tour. Un débutant en porte souvent bien moins (règle 4).

8. Vous jouez par erreur la balle d'un partenaire, en partie par coups.

Réponse C. Jouer une mauvaise balle coûte deux coups en partie par coups, et l'erreur doit être corrigée. D'où l'intérêt de marquer vos balles (règle 6).

9. Votre balle part vers un joueur d'un autre groupe. Que faites-vous ?

Réponse B. Le cri prévient tout joueur à portée, même s'il ne vous voit pas. C'est un point de sécurité que l'enseignant observe.

10. Votre groupe a un trou d'écart avec celui de devant, et le groupe derrière attend à chaque coup.

Réponse B. L'étiquette demande de laisser passer un groupe plus rapide quand vous perdez du terrain sur celui qui vous précède.

11. Votre balle a laissé une marque sur le green.

Réponse B. Relever sa marque avec un relève-pitch fait partie du soin du terrain. La règle 13 permet de réparer ces dégâts.

12. Votre balle est dans un buisson épineux, en dehors de toute zone à pénalité. Vous la jugez injouable.

Réponse B. Vous seul décidez si votre balle est injouable, partout sauf dans une zone à pénalité. Cela coûte un coup, et la règle 19 vous laisse le choix entre plusieurs options de dégagement.