



GUIDE GRATUIT · ALVIN PIVATY

LES 5 MESURES QUI EXPLIQUENT VOTRE GOLF

et ce qu'elles disent de vous.

Le contact, la direction, l'effet, les appuis, le putting.
Ce que je regarde en premier quand j'analyse un
joueur — et ce que vous pouvez en faire dès votre
prochain seau de balles.

ALVIN PIVATY

PGA France Master Professional
TrackMan Master · CAPTO Expert
Marrakech, Maroc

Édition 2026
Lecture : 15 minutes

POURQUOI CINQ MESURES, ET PAS CINQUANTE

Un radar moderne produit plus de trente valeurs à chaque balle. Un capteur de putting en produit autant. C'est beaucoup trop pour un joueur, et honnêtement, c'est trop pour la plupart des enseignants.

En quinze ans de séances mesurées, j'ai fini par toujours regarder les mêmes choses en premier. Cinq familles de données, dans cet ordre. Elles ne décrivent pas tout votre swing — elles expliquent la quasi-totalité de ce qui vous coûte des coups sur le parcours.

Ce guide vous donne ces cinq mesures, ce qu'elles veulent dire en français, et ce qu'il faut en faire. Vous n'avez besoin d'aucun matériel pour le lire. Vous en aurez besoin, un jour, pour connaître vos chiffres à vous — mais c'est une autre étape.

COMMENT LIRE CE GUIDE

Chaque chapitre part d'une question que vous vous êtes déjà posée sur le practice. Il explique le mécanisme, montre le schéma, donne les valeurs de référence, puis propose deux ou trois choses à essayer dès votre prochaine séance. Rien n'est à retenir par cœur.

Une chose à comprendre tout de suite

Une mesure ne juge pas. Elle ne dit pas si votre swing est beau, ni s'il ressemble à celui d'un professionnel. Elle décrit ce qui s'est réellement passé pendant les quatre centièmes de seconde où le club a touché la balle.

C'est précisément ce qui la rend utile. Votre sensation, elle, est systématiquement en retard et souvent inversée : le joueur qui « lève la tête » ne lève presque jamais la tête, et celui qui pense taper fort tape en général trop tôt. *La mesure ne vous contredit pas, elle vous renseigne.*

1	LE CONTACT	p. 4
	Point bas et angle d'attaque — pourquoi je gratte ou je toppe	
2	LA DIRECTION	p. 7
	La face du club — pourquoi ma balle part à droite ou à gauche	
3	L'EFFET	p. 9
	Face to path — pourquoi ma balle tourne	
4	LE MOTEUR	p. 11
	Les appuis — d'où vient la vitesse, et pourquoi je perds l'équilibre	
5	LA PRÉCISION	p. 14
	Le putting — face, chemin et vitesse de roue	

1

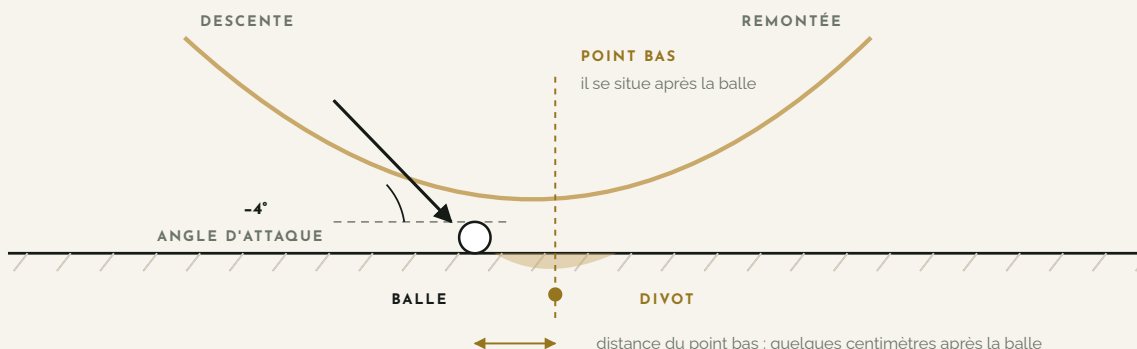
LE CONTACT

LE POINT BAS ET L'ANGLE D'ATTAQUE

« Pourquoi est-ce que je gratte, ou que je toppe ? »

Parce que le point le plus bas de votre swing ne se trouve pas là où vous croyez. Et parce que, sur un fer, la balle se frappe en descendant.

Le club ne se déplace pas en ligne droite. Il décrit un arc, et cet arc a un point le plus bas : le **point bas**, ou *low point*. Avec un fer, ce point doit se situer **après la balle**, du côté de la cible. Le club touche d'abord la balle, puis continue de descendre et prend la terre. C'est pour cela qu'un bon coup de fer arrache un peu d'herbe — et que ce divot commence *devant* l'endroit où la balle reposait.

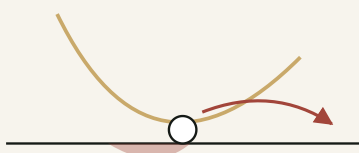


Le club descend encore au moment de l'impact. Il ne remonte qu'après avoir touché la balle et creusé son divot. C'est ce décalage, et lui seul, qui donne un contact propre.

Trois contacts, trois marques au sol

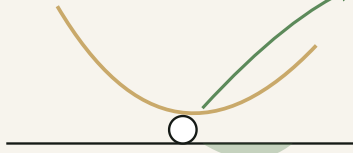
Regardez le sol après vos coups, c'est le premier appareil de mesure du golf, et il est gratuit.

1 - LA GRATTE



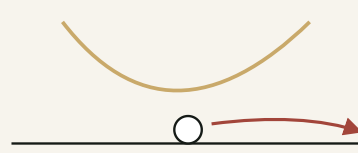
La terre avant la balle

2 - LE BON CONTACT



La balle, puis la terre

3 - LE TOP



Le club remonte déjà

La gratte : le point bas est passé avant la balle, le club perd son énergie dans le sol. Le top : le club remonte déjà, il attrape le haut de la balle. Entre les deux, le contact que vous cherchez.

L'angle d'attaque : la deuxième moitié de l'histoire

Le point bas dit *où*. L'angle d'attaque dit *comment* : le club monte-t-il ou descend-il au moment où il touche la balle, et de combien de degrés ?

Ces deux valeurs vont ensemble, mais elles ne changent pas dans le même sens selon le club. Au driver, la balle est sur un tee : on la frappe en remontant. Au fer, elle est posée au sol : on la frappe en descendant. Beaucoup d'amateurs jouent leurs fers avec l'angle du driver, et se demandent pourquoi ils grattent.

CLUB	ANGLE D'ATTAQUE	LE CLUB...	STERNUM
Driver	+2 à +5°	remonte à l'impact	en arrière de la balle
Fer 7	environ -4°	descend	aligné sur la balle
Sand wedge	environ -6°	descend franchement	légèrement en avant

Valeurs de référence pour un joueur amateur de niveau moyen. Elles varient avec la morphologie et la vitesse, mais l'ordre, lui, ne varie jamais.

LE POINT À RETENIR

Le point bas suit votre sternum. Si votre buste reste en arrière de la balle au moment de l'impact, le point bas restera en arrière lui aussi — quoi que fassent vos mains. Ce n'est pas une question de tête levée, c'est une question de placement.

À FAIRE AU PROCHAIN PRACTICE

- 1 Vérifiez d'abord la position de balle.** Sur un fer 7, elle se place au centre du stance. Beaucoup de joueurs l'avancent sans s'en rendre compte, ce qui recule mécaniquement le point bas derrière elle.
- 2 Posez un repère.** Un tee, une brindille, une ligne de spray juste devant la balle. Votre divot doit commencer sur ce repère, pas avant.
- 3 Frappez des demi-swings.** À mi-vitesse, sans balle, en visant une marque au sol. Vous saurez en dix coups où se trouve votre point bas.
- 4 Comptez vos divots.** Sur dix fers, combien commencent après la balle ? C'est votre note de départ. Le chiffre à faire monter.

L'erreur à ne pas commettre

Le réflexe presque universel, quand on toppe, est d'essayer d'aider la balle à monter. On se redresse un peu, on lance les mains vers le haut, on ouvre la poitrine plus tôt. Le résultat est exactement l'inverse de celui recherché : le point bas remonte avec le corps, et le club attrape le haut de la balle. Le coup suivant est un top encore plus franc.

La balle monte grâce au loft du club, pas grâce à vous. Un pitching wedge a quarante-cinq degrés d'ouverture ; il n'a besoin d'aucune aide. Votre travail consiste à amener le club en descendant, à garder votre hauteur, et à laisser faire.

LES QUATRE CAUSES DE LA GRATTE, DANS L'ORDRE OÙ JE LES RENCONTRE

- 1. Le transfert de poids.** Trop de poids reste sur la jambe arrière pendant la descente : le club plonge trop tôt.
- 2. La position de balle.** Trop en avant dans le stance, elle recule le point bas derrière elle.
- 3. Le plan de swing.** Trop vertical, le club descend en piqué et rencontre le sol avant la balle.
- 4. Le timing.** Un rythme déséquilibré déplace le point bas dans un sens ou dans l'autre, sans que rien d'autre ait changé.

Ce que la mesure ajoute

Un radar affiche l'angle d'attaque à chaque balle, et la distance du point bas en centimètres par rapport à la balle. C'est le moment où beaucoup de joueurs découvrent qu'ils grattent depuis dix ans avec un point bas situé sept centimètres derrière la balle, sur tous les clubs, y compris quand le contact leur a semblé correct.

Ce n'est ni un jugement ni une fatalité. C'est un point de départ chiffré, et la seule façon honnête de savoir si votre travail avance.

EN UNE PHRASE

La balle d'abord, la terre ensuite. Tout le reste du contact découle de cet ordre.

2

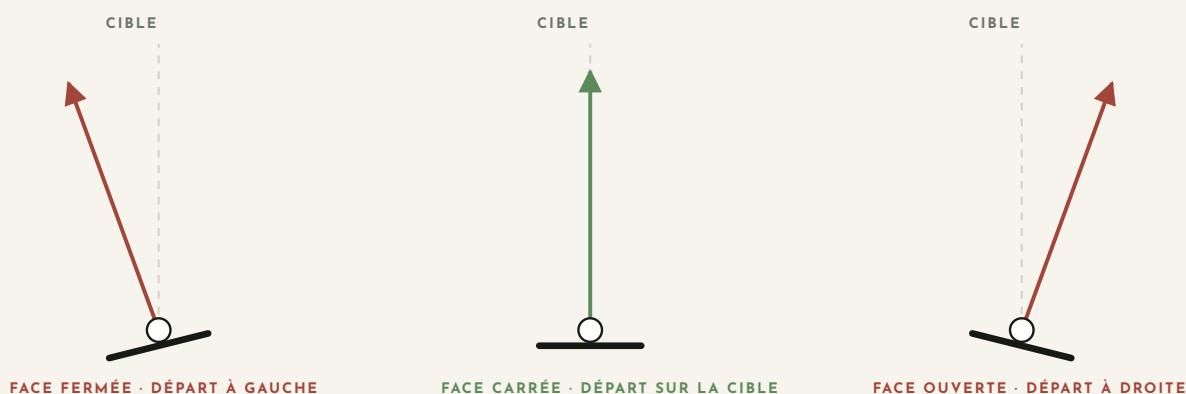
LA DIRECTION

LA FACE DU CLUB

« *Pourquoi ma balle part-elle à droite, ou à gauche ?* »

Parce que la face du club regardait à droite, ou à gauche. C'est presque tout. Et c'est la donnée la plus mal comprise du golf amateur.

Au moment de l'impact, la face du club décide de la direction dans laquelle la balle part. Pas votre alignement, pas votre visée, pas l'endroit où vous regardiez : l'orientation de la face. Au driver, environ **quatre cinquièmes de la direction initiale** s'expliquent par la face seule. Un peu moins au fer, mais l'ordre de grandeur reste le même.



Vu de dessus. La balle part là où la face regarde. Si elle est partie à gauche de votre cible, la face regardait à gauche — indépendamment de ce que votre corps faisait.

Pourquoi c'est si utile à savoir

Parce que cela vous donne une information gratuite sur chaque coup que vous frappez, sans aucun appareil. Regardez les cinq premiers mètres de la balle, avant toute courbure. Vous venez de lire votre face.

Ce qui ferme ou ouvre une face

Trois choses, par ordre de fréquence.

1. **Le grip.** C'est la cause numéro un, et la plus rapide à corriger. Des mains trop tournées vers la gauche du manche — un grip dit faible — empêchent la face de se fermer à temps, quoi que fasse le joueur. À l'adresse, regardez votre main gauche : si vous voyez moins de deux jointures, votre grip est probablement trop faible.
2. **La tension dans les avant-bras.** Un joueur crispé ne relâche pas, et une face qui ne se relâche pas reste ouverte. C'est pour cela qu'un swing d'essai souple produit souvent une meilleure face qu'un swing d'essai appliqué.
3. **La position de balle.** Plus la balle est avancée dans le stance, plus le club a eu le temps de fermer sa face en la rencontrant. Un centimètre de position change la direction de départ sans que rien d'autre ait bougé.

L'ERREUR CLASSIQUE

Un joueur dont la balle part à droite vise plus à gauche. Le départ ne change pas — la face, elle, n'a pas bougé — et la courbure, elle, augmente. Il vise encore plus à gauche. En trois trous, il joue un swing qu'il ne reconnaît plus. *On ne corrige pas une face avec une visée.*

À FAIRE AU PROCHAIN PRACTICE

- 1 **Cinq balles, un seul objectif :** noter où chacune part, pas où elle finit. Vous obtenez une photographie de votre face.
- 2 **Comptez vos jointures** à l'adresse, main gauche. Deux à trois visibles, c'est un grip neutre à légèrement fort.
- 3 **Si vous corrigez votre grip,** attendez-vous à envoyer les premières balles à gauche. C'est le signe que la face se ferme enfin. Laissez passer une semaine avant de juger.

EN UNE PHRASE

La face décide du départ. Regardez les cinq premiers mètres, et vous saurez.

3

L'EFFET

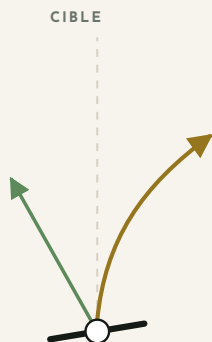
FACE TO PATH

« Pourquoi ma balle tourne-t-elle en l'air ? »

Parce que la face du club et le chemin du club ne pointaient pas dans la même direction. C'est l'écart entre les deux — le *face to path* — qui fait tourner la balle, et rien d'autre.

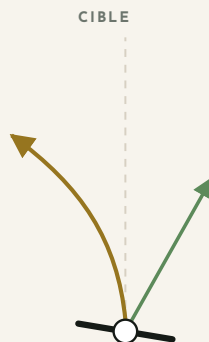
Le chemin du club, c'est la direction dans laquelle la tête de club se déplace au moment de l'impact : vers l'intérieur, vers l'extérieur, ou droit sur la ligne. La face, on l'a vu au chapitre précédent, c'est l'endroit où elle regarde. Quand les deux coïncident, la balle vole droit. Quand la face regarde à droite du chemin, la balle tourne à droite. Quand elle regarde à gauche du chemin, la balle tourne à gauche.

FACE OUVERTE AU CHEMIN



Courbe à droite : fade, puis slice

FACE FERMÉE AU CHEMIN



Courbe à gauche : draw, puis hook

- CHEMIN DU CLUB
- FACE À L'IMPACT
- VOL DE LA BALLE

La face n'est pas jugée par rapport à la cible, mais par rapport au chemin du club. C'est la seule comparaison qui compte pour la courbure.

LE POINT QUE PRESQUE TOUT LE MONDE RATE

Un slice n'est pas une face ouverte : c'est une face ouverte *par rapport au chemin*. On peut slicer avec une face fermée à la cible, et c'est même le cas le plus fréquent chez l'amateur. C'est pour cela que fermer la face aggrave souvent le problème au lieu de le résoudre.

Lire ses propres balles

Combinez les deux chapitres et vous obtenez une grille de lecture complète. Le départ vous donne la face ; la courbure vous donne l'écart entre la face et le chemin. Deux informations, à l'œil nu, sur chaque coup.

CE QUE VOUS VOYEZ	FACE À L'IMPACT	CHEMIN DU CLUB	LE NOM
Part à gauche, revient à droite	fermée à la cible	encore plus à gauche	Le pull-slice
Part droit, tourne à droite	carrée à la cible	vers la gauche	Le slice
Part à droite, tourne à droite	très ouverte	vers la droite	Le push-slice
Part droit, tourne à gauche	carrée à la cible	vers la droite	Le hook
Part à gauche, continue à gauche	fermée	fermé du même angle	Le pull

Pour un droitier. Inverser pour un gaucher.

Le pull-slice est de loin le plus répandu. Le joueur sent que sa balle part à gauche, alors il ouvre encore la face pour compenser, ce qui augmente l'écart avec le chemin et donc la courbure. Le remède empire le mal.

Le draw et le fade ne sont pas des défauts

Un écart faible et maîtrisé s'appelle un draw ou un fade, et c'est un outil : il permet de contourner un obstacle, de suivre la courbe d'un fairway, de tenir un green de biais. Le même mécanisme, poussé trop loin, devient un hook ou un slice. La différence entre les deux n'est pas de nature, elle est de degré.

L'OBJECTIF CHIFFRÉ

Ramener l'écart entre la face et le chemin sous deux degrés. En dessous, la balle vole droit sans que vous ayez à compenser quoi que ce soit.

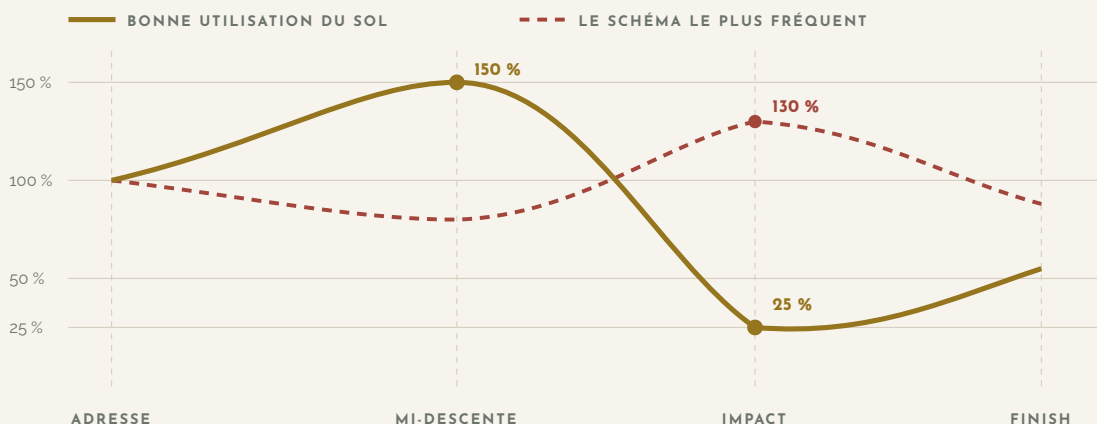
LES APPUIS

« *D'où vient la vitesse, et pourquoi je perds l'équilibre ?* »

Du sol. La vitesse d'un swing ne se fabrique pas dans les bras : elle se fabrique en poussant dans le sol, qui vous rend exactement ce que vous lui donnez.

Quand vous appuyez sur le sol, le sol appuie sur vous avec la même intensité. C'est le principe du saut : un basketteur ne décolle pas en tirant vers le haut, il décolle en écrasant le sol vers le bas. Au golf, ce phénomène porte un nom, la **force verticale**. Elle ne remplace pas la rotation : elle la précède et la nourrit.

Des plaques de force enregistrent la pression exercée par chaque pied, cent fois par seconde. Le pourcentage se lit par rapport à votre poids : cent pour cent à l'adresse, c'est simplement vous, debout.



Le bon joueur charge tôt et s'allège à l'impact. Le joueur en difficulté fait l'inverse : sa pression maximale arrive quand la balle est déjà partie.

Regardez où se situe la différence. Elle ne se joue pas à l'impact — elle se joue avant. Le bon joueur a déjà fabriqué son énergie à mi-descente, quand il pèse cent cinquante pour cent de son poids dans le sol. À l'impact, il n'en pèse plus que vingt-cinq : il est en train de s'alléger, propulsé vers le haut.

Trente-cinq mètres d'écart, même joueur

Le tableau ci-dessous vient d'un dossier que j'ai signé dans le magazine *Practice*. Trois utilisations du sol, mesurées sur plaques de force, avec le même club.

UTILISATION DU SOL	ADRESSE	MI-DESCENTE	IMPACT	VITESSE	CARRY
Mauvaise	100 %	80 %	130 %	100 mph	225 m
Entre-deux	100 %	130 %	80 %	108 mph	240 m
Bonne	100 %	150 %	25 %	115 mph	260 m

Mesures publiées dans Practice, juin 2019.

L'erreur la plus fréquente

Le joueur ne crée pas de pression pendant la reprise d'appuis. La pression monte quand même — elle finit toujours par monter — mais elle atteint son maximum *après* l'impact. Le corps s'affaisse, et la puissance arrive quand la balle est déjà partie. Visuellement, cela donne un joueur qui semble s'asseoir sur la balle, qui perd sa hauteur, et dont le bras avant se plie pour compenser. On lui dira qu'il « manque de tonus ». Il manque surtout de timing.

POURQUOI LES PIEDS DES MEILLEURS JOUEURS SEMBLENT BIZARRES

Regardez ralenti les meilleurs mondiaux : beaucoup poussent si fort sur leur jambe avant à l'impact que leurs pieds quittent presque le sol, pivotent, ou semblent glisser. Scottie Scheffler en est l'exemple le plus commenté — son jeu de pieds paraît étrange à l'œil, et on l'a longtemps décrit comme un défaut. Les plaques de force racontent une autre histoire : ce mouvement est la conséquence visible d'une poussée très violente dans le sol au bon moment. *Ce que l'œil prend pour un défaut, la mesure l'explique comme une signature.*

LES QUATRE TEMPS DE LA SÉQUENCE

- 1 **Je m'installe.** Poids réparti, appuis stables, pas de tension.
- 2 **Je crée ma diagonale de force.** Le poids part vers le pied arrière pendant la montée, sans que le buste ne se déplace latéralement.
- 3 **Je charge.** En début de descente, j'écrase le sol côté avant. C'est ici que l'énergie se fabrique, et c'est le temps que presque tout le monde saute.
- 4 **Je m'allège.** À l'impact, je pousse et je me grandis. La pression retombe parce que je monte.

Trois sensations, du plus timide au plus efficace

Sans plaques de force, vous pouvez déjà situer votre profil en vous filmant de face, ou simplement en écoutant votre équilibre à la fin du coup.

- **La reprise timide.** Vous finissez en arrière, sur le pied arrière, et vous devez faire un pas pour vous rattraper. Aucune énergie n'a été créée à mi-descente.
- **L'affaissement.** Vous finissez en équilibre, mais plus bas qu'à l'adresse, genoux fléchis, buste tassé. La pression est arrivée trop tard.
- **La bonne reprise.** Vous finissez grandi, en appui sur la jambe avant, capable de tenir la position trois secondes sans bouger. Le sol vous a rendu ce que vous lui avez donné.

UN EXERCICE, UN SEUL

Frappez dix balles au fer 7 en vous fixant une seule règle : tenir la position finale trois secondes, immobile, sans poser le pied arrière. Vous allez d'abord perdre de la distance. Puis votre corps va comprendre qu'il doit fabriquer sa vitesse plus tôt pour tenir cette fin de geste — et c'est exactement ce qu'on cherche.

EN UNE PHRASE

La vitesse ne se cherche pas à l'impact. Elle se fabrique avant, dans le sol.

5 LA PRÉCISION

LE PUTTING

« Pourquoi est-ce que je rate mes putts ? »

Trois données répondent à cette question, et il faut les prendre ensemble : la face à l'impact, le chemin du putter, et la vitesse de la balle. Direction, qualité de roule, dosage.

La face : tout se joue en un degré

Au putting, la face du club est encore plus dominante qu'au grand jeu. Elle explique l'essentiel de la direction de départ. Et comme la cible est petite, la tolérance est minuscule.



Sur un putt de trois mètres, un seul degré de face ouverte écarte la balle d'environ cinq centimètres à l'arrivée. Le trou en fait dix. Vous avez déjà consommé la moitié de votre marge.

C'est pour cette raison qu'un capteur de putting mesure la face au dixième de degré. À l'œil nu, un degré ne se voit pas. Sur le green, il fait la différence entre un putt rentré et un putt qui frôle.

Le chemin : il compte, mais moins qu'on ne le dit

Le chemin du putter — le fameux arc, plus ou moins prononcé selon les joueurs — influence la direction, mais dans une proportion bien plus faible que la face. Un joueur avec un arc marqué et une face carrée rentre ses putts. Un joueur au mouvement parfaitement rectiligne et à la face ouverte d'un degré les manque tous du même côté.

La conséquence est simple : ne cherchez pas à copier le mouvement d'un autre. Cherchez d'abord une face carrée à l'impact, de façon répétable, avec le mouvement qui est naturellement le vôtre. C'est aussi ce qui doit guider le choix de votre putter : le bon putter est celui qui demande le moins de corrections à votre mouvement, pas celui qui a le plus beau design.

La vitesse : le trou n'a pas toujours la même taille

Voici la mesure qui surprend le plus mes élèves. Un trou fait dix virgule huit centimètres de diamètre. Mais la largeur que vous pouvez réellement utiliser dépend de la vitesse à laquelle votre balle arrive : une balle rapide qui touche le bord ressort, une balle lente y tombe.



Le même trou, sur le même green, selon le dosage. Entre la balle mourante et la balle offensive, la cible passe de 10,8 à 3,9 centimètres.

DOSAGE	VITESSE DE BALLE	LIGNE À VISER	DÉPASSEMENT	LARGEUR UTILE
La mourante	5 mph	60 cm à droite	30 cm derrière	100 % — 10,8 cm
L'entre-deux	6,5 mph	40 cm à droite	environ 1 m	74 % — 7,6 cm
L'offensive	8 mph	20 cm à droite	plus de 2 m	37 % — 3,9 cm

Mesures publiées dans Practice, septembre 2019 — putt de trois mètres, pente à droite.

LA CONSÉQUENCE, ET ELLE EST ÉNORME

Regardez la colonne de la ligne à viser. Sur ce putt, la balle mourante demande de viser soixante centimètres à droite du trou, l'offensive seulement vingt. *Ce n'est pas la même ligne.* Un joueur qui lit correctement mais frappe plus fort que prévu manquera à gauche — et conclura qu'il lit mal les greens. La ligne n'existe pas indépendamment de la vitesse. Choisissez d'abord votre vitesse ; la ligne en découle.

Quel dosage choisir ?

Aucun des trois n'est bon dans l'absolu. Chacun a son terrain.

- **La mourante** agrandit le trou au maximum et pardonne les petites erreurs de ligne. Elle est faite pour les greens rapides, les putts en descente, les longues distances où l'objectif est d'abord de ne pas se laisser un retour. Son défaut : elle prend toute la pente, donc elle demande une lecture plus fine, et le moindre grain de sable la dévie.
- **L'offensive** réduit l'effet de la pente et des irrégularités. Elle est faite pour les greens lents, les putts en montée, les distances courtes. Son défaut apparaît dans le tableau : elle ne pardonne rien, et elle laisse un retour de deux mètres quand elle manque.
- **L'entre-deux** est le compromis que je conseille par défaut. Un mètre de dépassement : assez de marge sur la ligne, pas de retour dangereux.

À FAIRE AU PROCHAIN GREEN D'ENTRAÎNEMENT

- 1 **Choisissez votre vitesse de référence** et tenez-vous-y. Sur la plupart des greens, viser un dépassement d'environ un mètre est le meilleur compromis entre marge et agressivité.
- 2 **Vérifiez votre face avant votre lecture.** Dix putts d'un mètre en ligne droite : s'ils manquent tous du même côté, le problème est la face, pas le green.
- 3 **Travaillez le dosage sans trou.** Faites rouler dix balles vers le bord du green en visant la même distance. Le putting long se joue au dosage, presque jamais à la ligne.

EN UNE PHRASE

La face décide où la balle part, la vitesse décide de la taille du trou. Le green, lui, ne décide de rien tant que ces deux-là ne sont pas réglés.

RÉCAPITULATIF

LES REPÈRES, SUR UNE SEULE PAGE

Arrachez cette page, photographiez-la, mettez-la dans votre sac. C'est tout ce qu'il faut retenir.

LA MESURE	CE QU'ELLE EXPLIQUE	VOTRE REPÈRE
Le point bas	La gratte et le top	Après la balle, au fer
L'angle d'attaque	La qualité du contact	-4° au fer 7, +2 à +5° au driver
La face à l'impact	La direction de départ	Environ 80 % du départ
Le face to path	La courbure de la balle	Sous 2° d'écart
La force verticale	La vitesse et l'équilibre	150 % à mi-descente, 25 % à l'impact
La face au putting	Les putts manqués du même côté	1° = 5 cm à trois mètres
La vitesse de rouler	La taille utile du trou	Un mètre de dépassement

Trois choses à faire dès votre prochaine séance

1. **Regardez le sol.** Dix fers, et comptez combien de divots commencent après la balle. Vous mesurez votre contact sans matériel.
2. **Regardez le départ, pas l'arrivée.** Cinq balles, et notez seulement la direction des cinq premiers mètres. Vous mesurez votre face.
3. **Tenez votre finish trois secondes.** Dix balles. Vous mesurez vos appuis.

ET SI VOUS NE DEVIEZ RETENIR QU'UNE IDÉE

Aucune de ces mesures ne parle de la beauté de votre swing. Toutes parlent de ce que la balle a fait. C'est la seule chose que le parcours retient.

ET MAINTENANT

CONNAÎTRE VOS CHIFFRES

les vôtres, pas ceux d'un autre.

Tout ce que vous venez de lire s'observe à l'œil nu. Rien ne remplace pourtant le moment où vous voyez vos propres valeurs s'afficher.

C'est en général le moment où un joueur comprend en trois heures ce qu'il cherchait depuis trois ans. Non pas parce que la technologie est magique, mais parce qu'elle enlève le doute : on arrête de discuter des sensations, on regarde ce qui s'est passé.

LE BILAN COMPLET DE SWING

Trois heures, radar TrackMan, capteur CAPTO et plaques de force. Vous repartez avec vos valeurs sur chaque club, l'explication de ce qu'elles disent, et un plan de travail écrit adapté à ce que la mesure a montré — pas à ce qu'on aurait supposé.

À Marrakech, au centre indoor G.Spot Golf, ou sur les parcours de la région. Un suivi à distance existe également, pour les joueurs amateurs élite et les professionnels.

RÉSERVER alvinpivaty.golf — page Contact

WHATSAPP +212 663 148 382

EMAIL alvin@ccomgolf.com

LE CORRECTEUR alvinpivaty.golf/conseils — décrivez votre coup raté, le diagnostic est immédiat

Alvin Pivaty
PERFORMANCE & TECHNOLOGIES GOLF EXPERT

Alvin Pivaty · PGA France Master Professional · TrackMan Master · CAPTO Expert

Ancien joueur professionnel — Alps Tour, Pro Golf Tour. Champion de France junior, équipe de France.

Ce guide est offert et peut être partagé librement, sans modification. Les mesures citées proviennent de séances réelles et de dossiers publiés dans le magazine *Practice* en 2019. © 2026 Alvin Pivaty · Concept Com & Golf.