

Ateliers A

Nom Prénom du joueur :
Signature

Nom Prénom du marqueur :
Signature

	Objectifs	Pénalités	Aménagement Mise en place de l'atelier	Répétitions	Les points	Total
A1	<u>ATTEINDRE UNE ZONE</u> pour marquer des points Depuis le practice, jouer 5 balles.	0 pt si on dépasse la zone C	Matérialisation du couloir par des plots ou coupelles. On peut se servir de la ligne de touche et de la main courante	5	Zone A : 1 pt Zone B : 2 pts Zone C : 4 pts Hors zones : 0 pt	/20
A2	<u>ATTEINDRE LA ZONE CHOISIE</u> pour marquer des points Depuis le practice, jouer 5 balles.	0 pt si on dépasse la dernière zone	Matérialisation du cône de réception par des plots ou coupelles.	5	Zone 1 pt Zone 2 pts Zone 3 pts Zone 4 pts Hors zones : 0 pt	/20
A3	<u>ATTEINDRE LE DRAPEAU EN PASSANT PAR LES 3 ZONES</u> À chaque coup, il faut jouer depuis chaque zone. Le par est à 6	1 pénalité pour chaque zone non atteinte	Matérialisation des zones par des plots ou coupelles (ou rubalise) La cible est un plot situé à 60m de distance qu'il faut toucher avec la balle.	1 ou 2 joueurs en même temps	4 coups : 7 pts 5 coups : 6 pts 6 coups : 5 pts 7 coups : 4 pts 8 coups : 3 pts 9 coups : 2 pt 10 coups : 1 pt Pas atteint en 10 coups : 0 pt	/7
A4	<u>EFFECTUER LE TROU EN PAR 3</u> en passant par-dessus le fil Il faut jouer le 1 ^{er} coup par-dessus le fil Le maximum de coups est fixé à 8	1 pénalité pour passage au-dessous du fil	La cible est un plot situé à 60m de distance qu'il faut toucher avec la balle. Matérialisation par 2 poteaux et un élastique (ou rubalise)	1 ou 2 joueurs en même temps	1 coup : 7 pts 2 coups : 6 pts 3 coups : 5 pts 4 coups : 4 pts 5 coups : 3 pts 6 coups : 2 pts 7 coups : 1 pt Pas atteint en 7 coups : 0 pt	/7
A5	<u>EFFECTUER LE TROU EN PAR 3</u> en passant par-dessous le fil Il faut jouer le 1 ^{er} coup par-dessous le fil Le maximum de coups est fixé à 8	1 pénalité pour passage au-dessus du fil	La cible est un plot situé à 60m de distance qu'il faut toucher avec la balle. Matérialisation par 2 poteaux et un élastique (ou rubalise)	1 ou 2 joueurs en même temps	1 coup : 7 pts 2 coups : 6 pts 3 coups : 5 pts 4 coups : 4 pts 5 coups : 3 pts 6 coups : 2 pts 7 coups : 1 pt Pas atteint en 7 coups : 0 pt	/7
A6	<u>ATTEINDRE LE GREEN EN 1 COUP</u> Trou en par 3 Si je n'atteins pas le green en 1 coup, je finis le trou normalement	1 pénalité si le green n'est pas atteint en 1 coup	La cible est un plot situé à 60m de distance	1 ou 2 joueurs en même temps	1 coup : 7 pts 2 coups : 6pts 3 coups : 5 pts 4 coups : 4 pts 5 coups : 3 pts 6 coups : 2 pts 7 coups : 1 pt Pas atteint en 7 coups : 0 pt	/7
Total						/68