Ateliers B

Nom Prénom du joueur :
Signature

Nom Prénom du marqueur :
Signature

	Objectifs	Nombre de répétitions	Aménagement Mise en place de l'atelier	Nombres d'ateliers	Les points	Total
B1	<u>TOUCHER LA CIBLE</u> La cible (un seau couché) est située à 3m.	10	Jouer depuis le bord de la touche	2 ou 3	3 pts si la balle est dans le seau 1 pt si la balle touche le seau	/30
B2	<u>ATTEINDRE UNE ZONE</u> à 10m sans que la balle ne roule	10	Matérialisation du couloir par des plots ou coupelles	2 ou 3	1 pt par réussite	/10
B3	<u>ATTEINDRE UNE ZONE</u> à 10m, 20m, 50m sans que la balle ne roule	10	Matérialisation du couloir par des plots ou coupelles de couleurs différentes	2 ou 3	Entre 10 et 20m : 1 pts Entre 20 et 50m : 2 pts Après 50m : 5 pts	/50
B4	<u>ATTEINDRE UNE CIBLE EN SCRAMBLE</u> 2 équipes de 2	1 ou 2	La cible est un plot situé à environ 60m Les 2 joueurs de chaque équipe jouent leur départ et choisissent la balle qu'ils estiment la meilleure	1 ou 2	1 coup : 7 pts 5 coups : 3 pts 2 coups : 6 pts 6 coups : 2 pts 3 coups : 5 pts 7 coups : 1 pt 4 coups : 4 pts Pas atteint en 7 coups : 0 pt	/7
B5	<u>PUTTING</u>	1	6 départs situés entre 1m50 et 2m des trous (plots)		1 coup : 3 pts 2 coups : 2 pts Pas atteint en 3 coups : 0 pt 3 coups : 1 pt	/18
B6	<u>ATTEINDRE LA ZONE CHOISIE</u>	1	4 doublettes qui doivent atteindre 4 zones (plots, coupelles, rubalise) avec des difficultés	4	1 coup : 7 pts 5 coups : 3 pts 2 coups : 6 pts 6 coups : 2 pts 3 coups : 5 pts 7 coups : 1 pt 4 coups : 4 pts Pas atteint en 7 coups : 0 pt	/28
Total						/143