Ateliers B

Nom Prénom du marqueur :

Signature

Nom Prénom du joueur :

Signature

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | Objectifs | Nombre de répétitions | Aménagement  Mise en place de l’atelier | Nombres d’ateliers | Les points | Total |
|  |  |  |  |  |  |  |
| B1 | TOUCHER LA CIBLE  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 | ATTEINDRE UNE ZONE  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 | ATTEINDRE UNE ZONE  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 | ATTEINDRE UNE CIBLE EN SCRAMBLE  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 | PUTTING | 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 | Atteindre la zone choisie | 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** |