



GOLF FOOT



EQUIPES et/ou JOUEURS						REGLEMENT
TROUS	J1 :	J2 :	J3 :	J4 :	J5 :	<ul style="list-style-type: none">- Les joueurs réalisent le parcours de 1 à 9 dans l'ordre ou au choix (pour éviter les files d'attente)- A chaque trou, le joueur a entre 7 et 10 coups maximum* à jouer pour réussir.- Il est impératif d'attendre que le ballon s'arrête totalement avant de rejouer.- Il note donc dans sa colonne, le nombre de coups effectués. En cas d'échec, le joueur prend un malus et note automatiquement + 15.- Le but étant de réaliser le parcours complet en moins de coups possible. Le joueur ayant le total le plus bas aura donc gagné.- Ce tableau permet aux éducateurs de connaître le gagnant individuel et/ou l'équipe gagnante.
TROU 1						
TROU 2						
TROU 3						
TROU 4						
TROU 5						
TROU 6						
TROU 7						
TROU 8						
TROU 9						
TOTAL	=	=	=	=	=	

* Avant de commencer l'activité, n'oubliez pas de définir un nombre de coups. Celui-ci peut varier en fonction de la catégorie et/ou du parcours à réaliser.

Il est également possible de ne pas définir de nombre de coups, et dans ce cas vous autorisez X coups pour que chacun puisse tout de même réaliser l'atelier. De ce fait, il n'y aura pas de malus à noter.