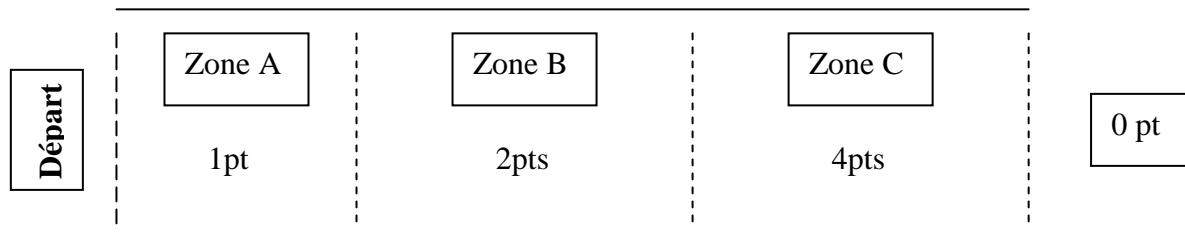


## Golf séance A

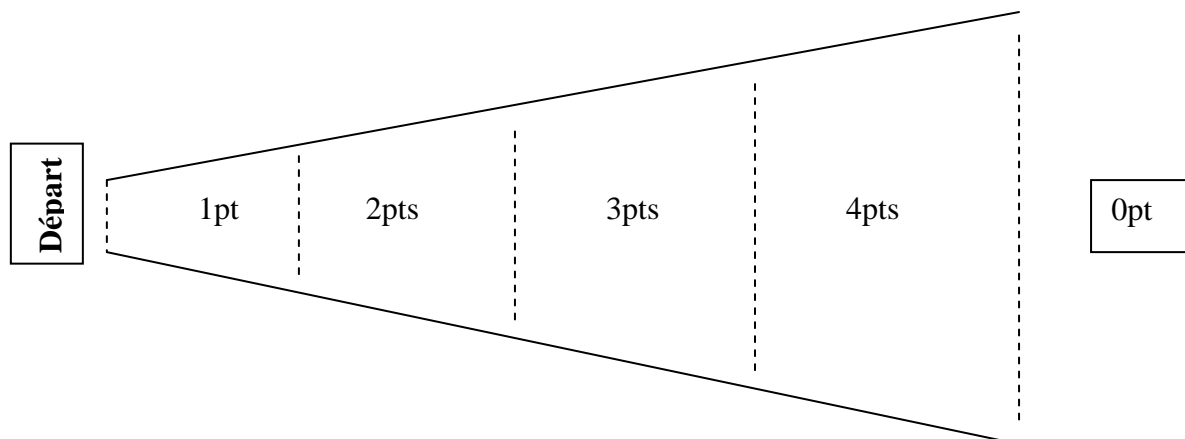
### Atelier A1 :

5 balles avec des zones à atteindre

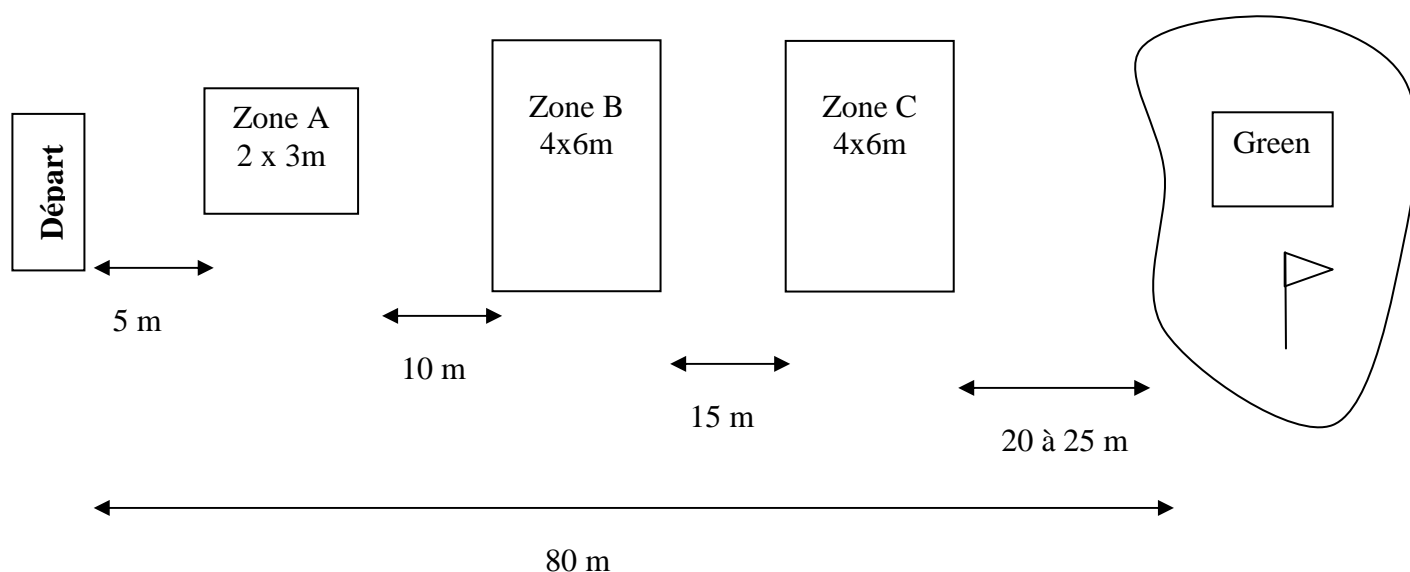


### Atelier A2 :

5 balles avec des zones à atteindre.



### Atelier A3 :



Atteindre le green et mettre le moins de coups possibles pour rentrer sa balle.

Le minimum possible est 4.

5 serait un beau score car cela sous-entend que l'on ne joue qu'un seul putt après être arrivé sur le green.

On mettra le **par** à 6 ce qui signifie qu'à 5, on fait **birdy**, à 4 **eagle**, à 7 **bogey**, à 8 **double bogey**...

**Au départ**, à 80 m du green, mettre la balle en un coup dans la zone A.

Si on y est : 1pt

Si on est trop court ou trop long, 1pt de pénalité soit 2pts.

**Départ zone A**

Mettre la balle dans la zone B en un coup sinon 1pt de pénalité.

**Départ zone B**

Mettre la balle dans la zone C en un coup sinon 1pt de pénalité.

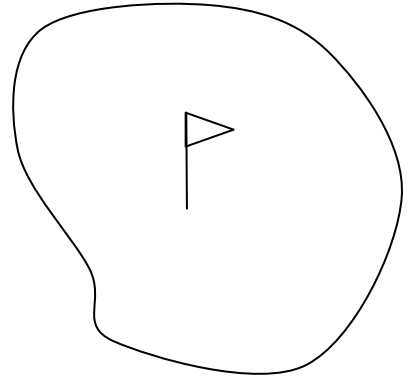
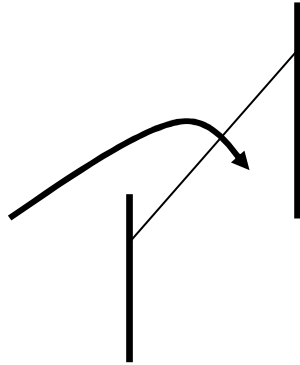
**Départ zone C**

Mettre la balle dans la zone C en un coup sinon 1pt de pénalité. On termine le trou en comptabilisant tous les coups.

**Atelier A4** : Pitch and putt

Au départ, passer **au-dessus** de l'élastique sinon un point de pénalité.  
On termine le trou en comptabilisant ses points.

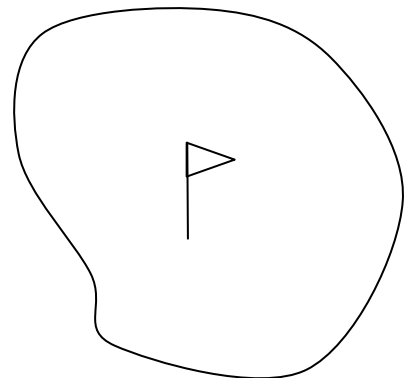
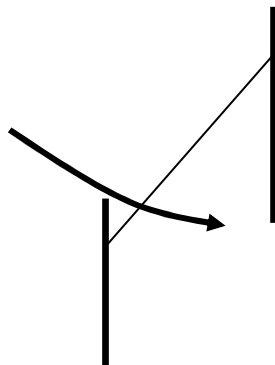
Départ



**Atelier A5** : Pitch and putt

Au départ, passer **sous** l'élastique sinon un point de pénalité.  
On termine le trou en comptabilisant ses points.

Départ



**Atelier A6** : Pitch and putt

Atteindre le green en un coup sinon un point de pénalité.  
On termine le trou en comptabilisant ses points.

Départ

