



# GOLF FOOT US GUERINOISE

SAMEDI 29 MAI 2021

# LE PARCOURS ET SES 9 TROUS



# TROU n° 1

(Par 3)  
droitier



## Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup

# TROU n° 2

(Par 3)  
gaucher



## Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup





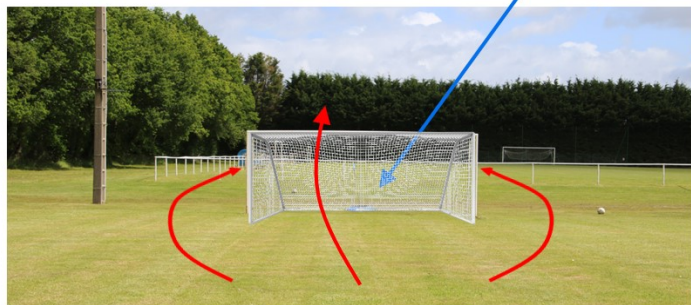
## TROU n° 3

(Par 4)  
de butte à but



### Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup



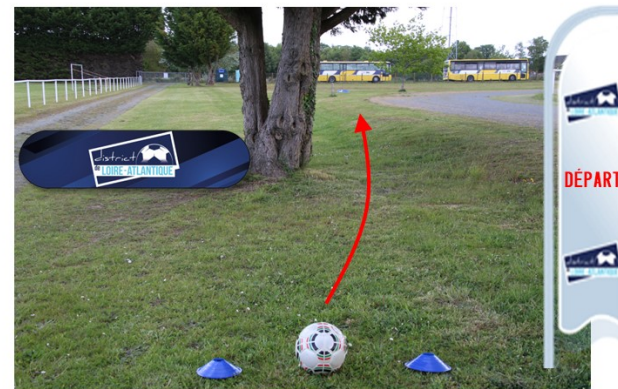
## TROU n° 4

(Par 3)  
trou du Président Olivier



### Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup





## TROU n° 5

(Par 5)

le trou éco responsable

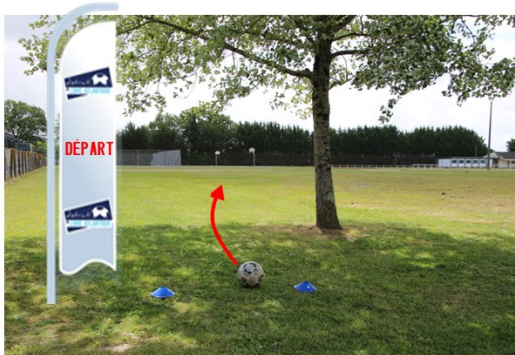


### Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup

### Obstacle d'eau

- Si le ballon touche l'obstacle d'eau, le coup est comptabilisé mais l'équipe doit alors rejouer son coup du même endroit et se voit comptabiliser 1 point de pénalité (à ajouter)



## TROU n° 6

(Par 3)

attention à l'eau

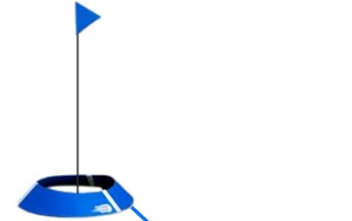


### Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup

### Obstacle d'eau

- Si le ballon touche l'obstacle d'eau, le coup est comptabilisé mais l'équipe doit alors rejouer son coup du même endroit et se voit comptabiliser 1 point de pénalité (à ajouter)





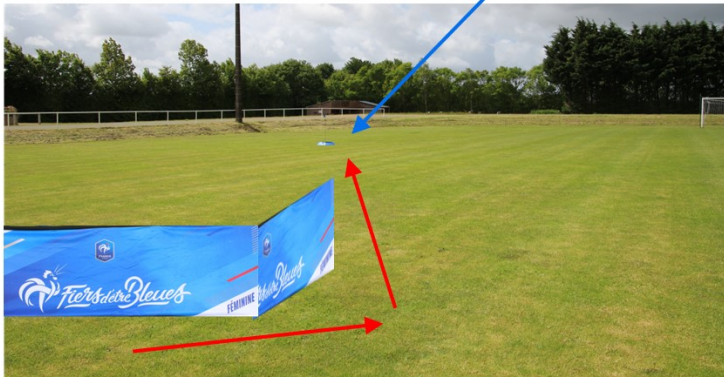
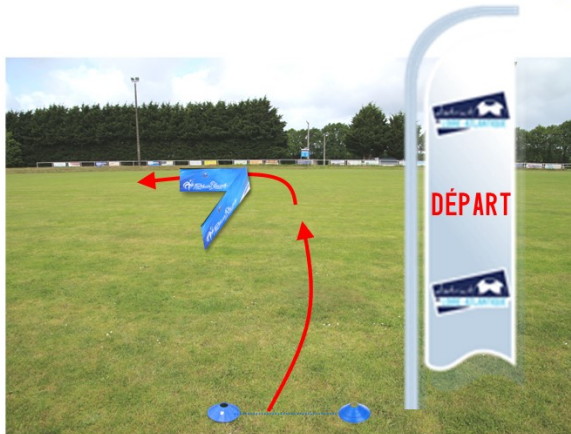
# TROU n° 7

(Par 3)  
trou FFF



## Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup



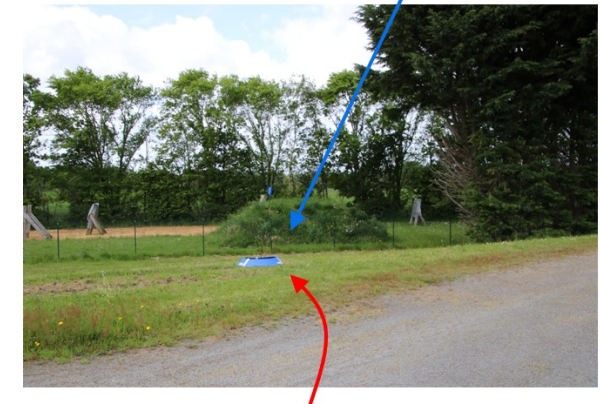
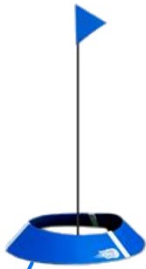
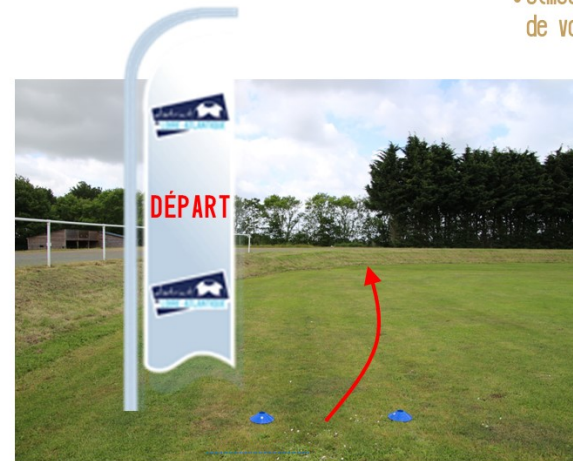
# TROU n° 8

(Par 3)  
trou coach Michel



## Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup



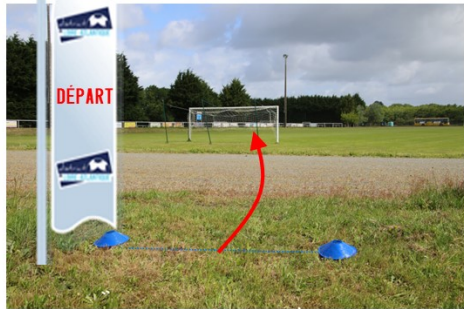
# TROU n° 9

(Par 4)  
trou US Guérisoise

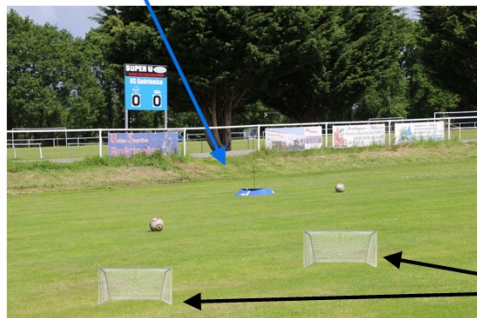


## Ne pas oublier

- L'équipe en avance au score commence
- Choix libre du joueur qui effectue le premier coup
- Au départ,, placer le ballon sur la ligne entre les deux coupelles (ni devant ni derrière)
- Ensuite, c'est toujours le ballon qui est situé le plus loin du trou qui doit être joué
- Utiliser le jeton si un ballon gêne la trajectoire de votre coup



Faire passer le ballon  
DANS le but



Attention aux obstacles  
(mini-buts)

# CARTE DE SCORE







# GOLF FOOT

## CARTE DE SCORE



TROUS	n°1	n°2	n°3	n°4	n°5	n°6	n°7	n°8	n°9	TOTAL
Nom(s) joueurs ou équipe										
Nom(s) joueurs ou équipe										
Nom(s) joueurs ou équipe										
Nom(s) joueurs ou équipe										



- Parcours par équipe de 2 joueurs, en alternance.
- Faire un minimum de frappes cumulées.
- 1 ballon par équipe.

### RÈGLES DE BASE :

- Atteindre la cible avec le moins de frappes possibles.
- Le ballon doit être frappé (ex : semelle interdite)
- Pour frapper le ballon, il doit être à l'arrêt.
- La prise d'élan est autorisée sauf si vous êtes dans un bunker
- Si le ballon sort de l'espace de jeu ou est impossible à jouer en l'état, je me replace à 1 mètre de l'endroit où le ballon est sorti, sans s'avantager et comptabilise 1 coup de pénalité.
- 10 tentatives maximum pour réaliser le trou (notez 10 sur la carte de score)



# LA PRATIQUE DE PRÉCISION

