

Projet : Avant de se lancer sur un trou, établir un projet d'action (type de coup et nombre de coups).

Au-delà du 9^{ème} coup, on s'arrête même si le trou n'est pas fini (Trou compté 10) et on passe au suivant.

NOM Prénom joueur :						Projet de jeu / Carte score GOLF EPS du « Joncheray »									
ROUGE/BLEU (par 5)			JAUNE (par 5)			VERT (par 5)			BLEU (par 5)			ROUGE (par 5)			Total parcours (Par 25)
Coup	Projet	Réalisé	Coup	Projet	Réalisé	Coup	Projet	Réalisé	Coup	Projet	Réalisé	Coup	Projet	Réalisé	
1			1			1			1			1			
2			2			2			2			2			
3			3			3			3			3			
4			4			4			4			4			
5			5			5			5			5			
6			6			6			6			6			
7			7			7			7			7			
8			8			8			8			8			
9			9			9			9			9			
															Score

Code	
FV	Faire Voler
FR	Faire Rouler
AS	Air Shot
DO	Dropper derrière obstacle +3
DH	Dropper hors zone+1

EXEMPLE (par 5)		
Coup	Projet	Réalisé
1	FV	AS
2	FV	FV
3	FR	DO
4	FR	
5		
6		
7		FR
8		FR
9		
	4	8