

FEUILLE DE ROUTE – EXPLICATION PARCOURS

- 1) **LE CHAMP DE BATAILLE (frappe coup du pied)** : traverser le terrain miné sans faire tomber les plots déposés sur le terrain. **Chaque plot qui tombe coûtera 1 coup de pénalité.** Possibilité de jouer en l'air.
- 2) **LE PARCOURS DU COMBATTANT (plat du pied dosé)** : passer les différents obstacles du parcours sans faire tomber le matériel. **Tout matériel qui tombera coûtera 1 coup de pénalité.**
- 3) **LE TROU DE SOURIS (plat du pied en force)** : tirer contre le mur du cimetière afin de contourner le but par derrière (obligatoire). Attention à ne pas s'emmêler dans les filets & à ne pas tirer contre les poteaux !!! Interdiction de tirer au-dessus du but & obligation de taper le mur.
- 4) **LE COIN PERDU (plat du pied dosé)** : passer la barrière du chemin jaune puis descendre les marches menant au terrain de basket. Ensuite, essayer de rentrer la balle tout en s'aidant de la pente. **Attention à ne pas mettre son ballon dans la haie (si ballon injouable = 1 point de pénalité) !**
- 5) **LE POTEAU (plat du pied dosé)** : sur la ligne de lancer franc, soyez précis pour touche le poteau du panier de basket. Attention à ne pas tirer trop fort puisque le ballon rebondit & va très vite sur le bitume !!! Laisser le ballon s'arrêter pour jouer le coup suivant.
- 6) **LE PASSAGE SECRET (plat du pied en force)** : depuis le terrain de basket, essayer de passer la butte soit par-dessus la haie, soit à travers le trou existant. **Attention à ne pas mettre le ballon dans la haie sous peine de pénalité si le ballon est injouable !** Une fois la haie passée, il faudra franchir la barrière avant de conclure dans le trou.
- 7) **LE PASSE MURAILLE (plat du pied en force)** : 2 solutions pour ce trou, soit passer au-dessus du but de foot à 8 (chemin le plus court mais au risque de tirer trop bas dans le but & d'augmenter le nombre de coups) soit en le contournant sur les côtés du but (chemin plus long mais plus simple). Pour conclure : il faudra tirer dans un petit but.
- 8) **LE BAC A SABLE (louche)** : en partant du bac à sable, il faudra passer par-dessus la main-courante pour rejoindre le terrain A. Une fois sur le terrain A, il faudra à nouveau doser une louche pour retomber dans le trou du bac à sable. Attention à bien doser son coup de retour vers le bac à sable sous risque de dévaler la pente vers le terrain B !!! Pente qu'il faudra remonter...
- 9) **LE PETIT CHEMIN JAUNE (frappe coup du pied)** : en partant du chemin jaune au pied de la nouvelle salle de sport, il faudra rejoindre le coin de corner du terrain B tout en suivant ce même chemin ! **Attention : tout ballon qui viendra sur le terrain A sera considéré comme « hors limite » & coûtera 1 coup de pénalité.**
- 10) **LA BROUETTE (louche)** : réussir grâce à une louche à mettre le ballon dans la brouette. Attention : le ballon doit rester dans la brouette & ne pas ressortir à cause d'un rebond.
- 11) **L'ESCALIER TORDU (plat du pied dosé)** : en partant du bitume au-dessus de la tribune, tirer contre le mur des vestiaires pour descendre l'escalier menant au terrain A. Une fois sur le terrain A, il suffira de conclure mais attention aux panneaux publicitaires !
- 12) **LA TRIBUNE INFERNALE (plat du pied dosé)** : en partant de l'avant dernière marche de la tribune, dosez un plat du pied long/droit/précis jusqu'au bout de la tribune en faisant le maximum pour ne pas que le ballon tombe de la tribune. Si vous parvenez à rejoindre l'escalier du parking sans que le ballon tombe de la tribune ce sera un coup parfait ! **Si vous tombez de la tribune, vous prenez le risque de faire tomber des plots sur le pourtour sablé du stade qui vous coûteront 1 point de pénalité !**
- 13) **LA DESCENTE INFERNALE (plat du pied dosé)** : en partant du parking de la salle de sport, faites rouler le ballon sur la rampe qui descend vers le bar. **Si le ballon tombe de la rampe, vous prenez le risque de faire tomber des plots sur le pourtour sablé du stade qui vous coûteront 1 point de pénalité !**

- 14) **LA GRANDE TRAVERSEE (frappe coup du pied)** : en partant de la ligne des 6m du but à 11, vous devrez traverser tout le terrain afin de marquer dans un petit but dans le but opposé à 100m !
- 15) **DANS LE RETRO (talonnade)** : déposez le ballon dans le trou uniquement à l'aide de talonnade & « Madjer ».
- 16) **LE MENHIR (plat du pied dosé)** : via une passe au sol (interdiction de tirer en l'air), franchissez la rangée des plots en béton afin de vous appuyer sur la butte du mur historique & redescendre vers le trou.
- 17) **LA BROsse (plat du pied brosse)** : sur la ligne de but à 11, réalisez un coup brosse enroulé au sol afin de marquer dans le petit but disposé sur cette même ligne de but (à la manière d'un corner rentrant). **Attention, si le ballon sort du couloir de jeu = 1 point de pénalité**
- 18) **LE COUP BONUS** : depuis la ligne de surface à 8 (12m), trouvez les cerceaux accrochés dans le but afin de marquer des points. Ces points marqués seront soustraits au score total final. Chaque joueur aura 5 ballons à jouer.
 - Lucarne = 10 points
 - Ras du poteau = 5 points
 - En dessous la barre = 3 points
 - Entre les jambes du gardien = 1 point

TOUT JOUEUR QUI :

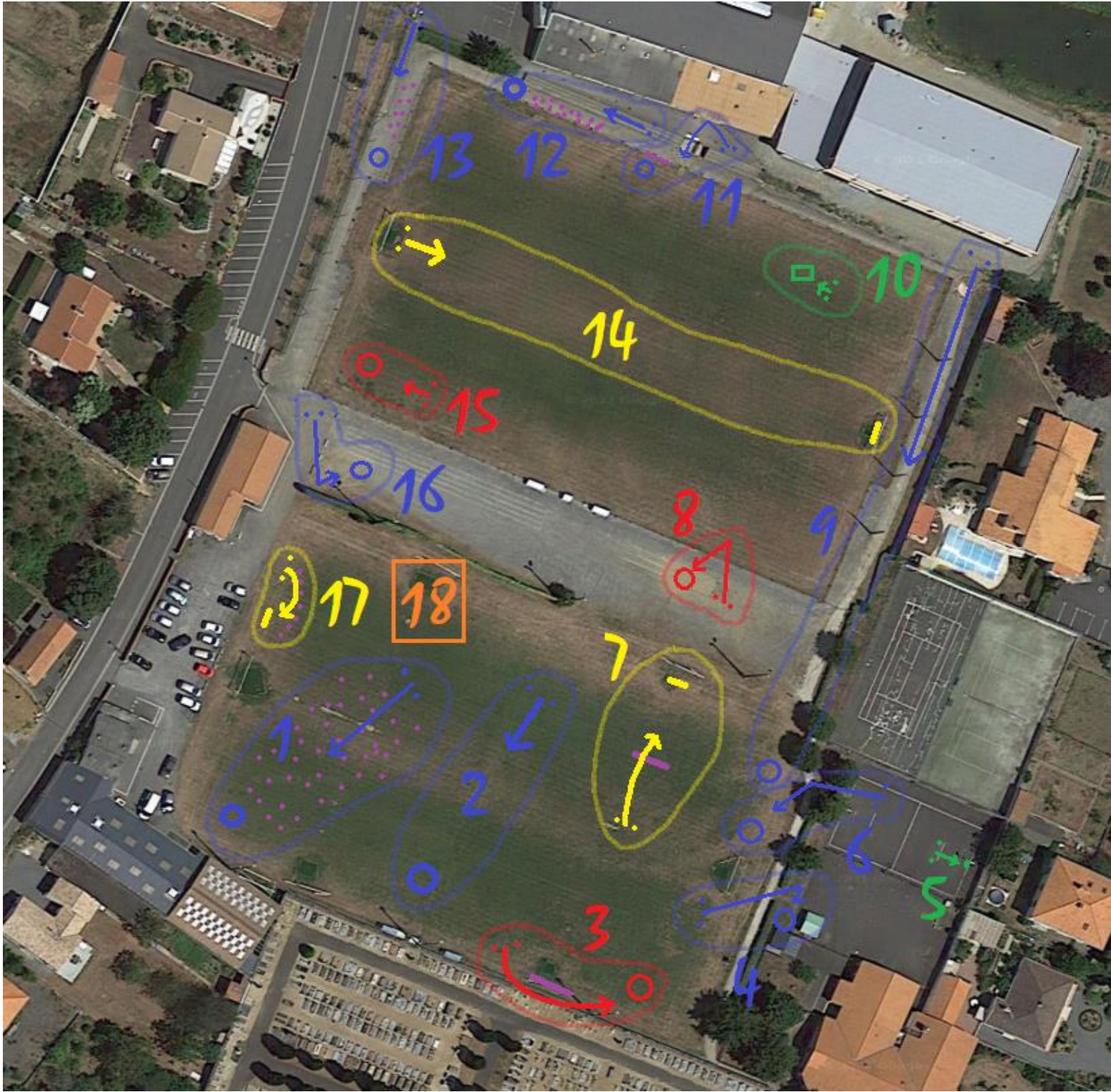
- TRICHERA
 - DEPLACERA SON BALLON SANS AUTORISATION
 - JOUERA SON BALLON NON-ARRETE
 - JOUERA SON BALLON EN 2 TOUCHES
 - GENERA SES ADVERSAIRES
 - NE RESPECTERA PAS L'ORDRE DE JEU
 - ...
- SE VERRA SANCTIONNER D'UN POINT DE PENALITE

A LA FIN DU PARCOURS – LE DIRIGEANT COMPTE LE TOTAL POUR CHACUN DES JOUEURS DE SON GROUPE ET PRENDRA UNE PHOTO DE GROUPE ORIGINALE AFIN DE COMMUNIQUER SUR LES RESEAUX.

LA FEUILLE DE SCORE SERA A REMETTRE AU RESPONSABLE DU PARCOURS (ALEXANDRE OU ANTONIN).

LE BUT DU JEU : FINIR LE PARCOURS DES 18 TROUS EN JOUANT LE MOINS DE COUPS POSSIBLE !

- **Les meilleurs joueurs de chaque catégories seront récompensés d'un petit lot offert par le FCBR**



BLEU = trou « cratère » kit FFF

ROUGE = trou « zone » avec coupelles

JAUNE = trou « but »

VERT = autre

REGLEMENT DU FOOT-GOLF & DU CONCOURS

- 1) **Groupes de 4 à 6 joueurs maximum encadrés par un dirigeant/éducateur** qui suit le groupe toute la demi-journée & note les scores
- 2) Chaque groupe débutera par un numéro de trou impaire (1, 3, 5...) & devra tourner sur le parcours dans l'ordre numérique
- 3) Un échauffement collectif sera réalisé avant de commencer pour éviter les elongations sur les longues frappes
- 4) **Le départ de chaque trou doit se faire ballon arrêté entre les 2 plots de départ**
- 5) **Le ballon doit être joué en une seule touche** (pas de double contact, double contact = 2 coups)
- 6) **Il faut attendre que tous les joueurs du groupe ont joués leur 1er coup avant d'avancer dans le terrain**
- 7) **Il faut attendre que le ballon soit totalement arrêté avant d'avancer dans le terrain & avant de jouer le coup suivant**
- 8) **le joueur le 1er à jouer doit toujours être celui qui est le plus loin du trou**
- 9) **Il faut jouer la balle où elle se situe malgré les obstacles**
- 10) **Si la balle sort des limites du terrain ou est injouable (dans un buisson par exemple) : 1 coup de pénalité & on replace le ballon à 1m**
- 11) Interdiction de gêner les adversaire du même groupe ou de toucher à leur ballon
- 12) Veiller à ne pas gêner les joueurs des autres groupes & attendre qu'ils ont finis leur trou en cours
- 13) **à l'approche d'un trou (coup de putt) : si un ballon gêne dans l'axe du trou, il est possible de demander à un adversaire de l'enlever mais**
il faudra le remettre au même endroit avant de le jouer
- 14) Pour les trous matérialisés par des coupelles : si le ballon est sur la ligne, on considère que le ballon est bien rentré dans le trou
- 15) Pour les 3 trous matérialisés par un but : on considère le ballon rentré dans le trou lorsqu'il franchi la ligne de but

+ Sur certains trous, il y aura des obstacles matériels qu'il ne faudra pas faire tomber !!! Tout obstacle tombé coûtera 1 coup de pénalité !

Pour l'engagement du coup suivant : on suit l'ordre de finition du coup précédent (le 1er à avoir rentré son ballon joue en 1er...).

ATTENTION : on se déplace entre chaque trous avec le ballon à la main sans jouer avec !

Chaque joueur se déplace de trous en trous avec son ballon & sa gourde