



LES HABILITÉS STATIQUES

- # 1. La posture
- # 2. La prise cible
- # 3. La prise arrière
- # 4. La finition

LES HABILITÉS DYNAMIQUES

- (Préalable idéale, maîtriser les habiletés statiques)
- # 5. Le transfert de poids
 - # 6. La montée
 - # 7. L'impact
 - # 8. La traversée

LA SÉRIE « JEUX COURTS »

- (Préalable idéale, maîtriser les habiletés statiques et d)
- # 9. Les petites approches
 - # 10. Les moyennes approches
 - # 11. Les coups roulés
 - # 12. La fosse de sable

LA SÉRIE « LES COUPS SPÉCIAUX »

- (Préalable pour # 14 et # 16, avoir fait la série jeux cou)
- # 13. Le bois #1 et les bois d'allée
 - # 14. La lecture des verts
 - # 15. Les coups en pentes + trajectoires sp
 - # 16. Les subtilités des coups d'approches c

17. LA SÉRIE « LES GROUPES FLEXIBLES »

L'horaire, l'endroit, le sujet, les participants et la durée, tout peut-être flexible. Choix de **4 ou 8** cours flexibles à l'intérieure de la matrice.

Voyages-stages Golf-Tonus PTMT

4 voyages par année - voir les prochaines destinations sur le site <https://Golf-Tonus.com>

18. Partie de golf avec votre Pro

9 trous : vous jouez une partie de 9 trous avec 2 autres apprentis, idéalement de votre niveau (Préalable, avoir déjà suivi la session de cours de Golf-Tonus de votre série Groupes Flexibles seront déduits)

18 trous : vous jouez une partie de 18 trous avec 2 autres apprentis, idéalement de votre niveau (Préalable, avoir déjà suivi la session de cours de Golf-Tonus de votre série Groupes Flexibles seront déduits)

WWW.GOLF-TONUS.COM | 514 574-2967

ynamiques)

irts)

écifiques
courts et moyens

ec votre pro
eau de jeu.
nus. Deux cours

avec votre
niveau de
olf-Tonus. Trois