

Istrucciones

E

Golf de pesca

E

No.-Art. 6770

El juego Golf de pesca es similar al golf tradicional, solamente que en vez de un palo golf se utiliza la caña de pescar. Se puede jugar en un campo de golf regular o al raso.

Construcción:

1. Campo de golf:

Sobre el hueco de golf se monta una tela colorida de 30 x 30 cm, en dónde se corta un agujero redondo de un diámetro aprox. 12 cm. La tela se coloca exactamente sobre el hueco de golf y se fija bien en el césped con clavos pequeños,

2. Juego al raso:

Se utilizan telas de diferentes colores o bien jofainas habituales con el mismo tamaño (véase 1), evidentemente sin excavar huecos. La cantidad y colocación, como también el inicio y destino se pueden elegir a gusto. De aquella posición resultará la recorrida jugada. El orden de las vías, es decir el recorrido de una tela / jofaina a la próxima, se decide antes de comenzar el juego.

Reglas de juego

Para cada lanzamiento que efectua un jugador se calcula un punto hasta que la pelota de golf aterrice sobre la tela o jofaina. Si se juega en un campo de golf tradicional y con el último lanzamiento la pelota se emboca sin quedarse encima de la tela, el lanzamiento se evalua solamente con 0,5 puntos. (Esta regla no coincide con el juego al raso).

Obstáculo

Queda la pelota golf colgada en un árbol o arbusto sin poder librarlo, o cae en un obstáculo de agua, el jugador recibe un punto de penalización.

Árboles y Arbusto

El próximo lanzamiento tiene que ser efectuado desde el punto más cercano al obstáculo. El jugador puede escoger la posición de lanzamiento dentro en un radio de aproximadamente la largura de su caña de pesca. Si solamente queda la tira de la caña colgada en un árbol o arbusto y la pelota aterrizza en el suelo, el jugador puede librar la tira y continuar desde el punto donde ha caído la pelota. En este caso no hay ningún punto de penalización porque no se trata necesariamente de un error, más es consecuencia del viento.

Obstáculo de agua

El jugador puede retirar la pelota del agua y continuar a jugar desde el lugar más cercano posible en la otra ribera. El jugador puede escoger la posición de lanzamiento dentro de un radio de aproximadamente la largura de su caña de pesca.

Ha ganado el jugador con menos puntos al fin de la recorrida. En caso de un empate se finaliza el juego con una recorrida bien corta.

¡Mucha diversión y tensión al jugar!

