

Règle du jeu

No.-Art. 6770

F

Golf-pêche

F

Le golf-pêche ressemble beaucoup au golf traditionnel, mais au lieu d'utiliser un club de golf, on joue avec une canne à pêche. On peut y jouer soit sur un parcours de golf soit sur un terrain libre similaire.

Mise en place du parcours

1. Parcours de golf :

On étend une pièce d'étoffe de couleur d'environ 30 X 30 cm au centre de laquelle on a découpé un rond d'un diamètre d'environ 12 cm, au-dessus d'un trou de golf. La pièce d'étoffe est fixée exactement au-dessus du trou à l'aide de pointes plantées dans l'herbe.

2. terrain libre:

On utilise soit des pièces d'étoffe de couleurs différentes soit des cuvettes de même taille. (cf. 1.), cependant on ne creuse pas de trou. Les joueurs décident eux-mêmes du nombre de pièces d'étoffe ou de cuvettes utilisées et de leur emplacement. Ils fixent aussi le point de départ et celui d'arrivée déterminant ainsi le parcours complet du jeu. Avant de commencer à jouer, les joueurs décident aussi de l'ordre chronologique des chemins (la distance entre deux pièces d'étoffe ou deux cuvettes) à respecter pendant le jeu.

Règles du jeu

Pour chaque coup effectué par un joueur, on compte un point jusqu'à ce que la balle atterrisse sur la pièce d'étoffe ou dans la cuvette. Sur un parcours de golf traditionnel, si la balle est puttée directement lors du dernier coup sans s'arrêter sur la pièce d'étoffe, on compte seulement un demi-point pour ce jet. (Cette règle n'est pas valable pour un jeu sur un terrain libre).

Obstacles

Si la balle du golf-pêche se perd dans un arbre ou un buisson sans que l'on puisse la rattraper ou si elle tombe dans un obstacle d'eau, on ajoute un point de pénalisation au joueur.

Arbres et buissons

Le coup suivant doit être effectué aussi près que possible de l'obstacle. Le joueur peut choisir sa position de lancer dans un rayon correspondant à la longueur de sa canne à pêche.

Si seul le fil reste accroché à un arbre ou un buisson et la balle atterrit sur le sol, le joueur peut décrocher le fil et continuer à jouer depuis l'endroit où la balle est tombée. Dans ce cas-là on n'ajoute aucun point de pénalisation au joueur car il n'est pas responsable du mauvais jet. Celui-ci est dû au vent.

Obstacles d'eau

Le joueur peut retirer la balle de l'eau et continuer à jouer à l'endroit le plus près possible sur l'autre rive. Il peut choisir sa position de lancer dans un rayon correspondant à la longueur de sa canne à pêche.

Le **gagnant** est le joueur qui a le moins de points à la fin du parcours. Pour départager les ex aequo, on les soumet à une épreuve de barrage sur le chemin le plus court du parcours.

Amusez-vous bien en jouant !!

