

Règlements | FOOTGOLF

LE CLASSIQUE

BUT DU JEU : Mettre le ballon dans le trou en le frappant le moins de coups possible.

Départs

- Le départ est situé au choix, sur une ligne imaginaire perpendiculaire au poteau de départ ou à un mètre en retrait de celle-ci.
- Le ballon doit être posé au sol et frappé du pied. Un tee de départ peut être utilisé.

Déplacement du ballon

- Une fois tiré et arrêté, l'emplacement du ballon peut être marqué à l'aide d'une pièce ou d'un jeton.
- C'est au joueur qui joue de demander le marquage d'éventuels ballons le gênant dans sa trajectoire.
- Il en va de même pour le joueur voulant éviter que son propre ballon soit touché. Il doit marquer son ballon avant le tir du prochain joueur.
- Le ballon doit évidemment être reposé à la position la plus identique possible.

Obstacles

- Il est interdit de casser, ou d'arracher toute obstacle rencontré. *Exemple* : Une branche ou feuille morte peuvent être déplacées mais vous ne pouvez pas arracher un buisson, casser une branche ou enlever/déplacer un rocher pour faciliter votre tir !

Ordre de jeu

- L'ordre de départ au sein d'un groupe de joueur est déterminé par tirage au sort.
- Pour les trous suivants, c'est le joueur ayant effectué le moins de coups au dernier trou qui commence.
- En cas d'égalité, on remonte aux trous précédents jusqu'à qu'ils soient départagés.
- Après le premier coup de chaque trou, sur le parcours, c'est chaque fois le joueur le plus éloigné de la cible qui doit jouer.

Délimitation et pénalité

- Les parties extérieures au parcours sont hors limite.
- Si le ballon se retrouve hors limite, le joueur rejoue depuis l'endroit où il a tiré et prend un coup de pénalité. *Exemple* : départ du trou, frappe hors limite. Le joueur rejoue son troisième coup depuis le départ.
- Si un obstacle nous empêche de jouer le ballon avec le pied et qu'on doit saisir le ballon à la main, on est pénalisé d'un coup et on peut replacer le ballon où il peut être jouable, sans se rapprocher de la cible. C'est un *drop*

Comptabilisation des points

- Tous les trous sont des par 3.

- Il s'agit de comptabiliser le nombre de coups pour chacun des trous. Après les 9 trous, celui qui a le moins de coups à son actif l'emporte.

L'ÉNERGIQUE

BUT DU JEU : Mettre le ballon dans le trou avant l'équipe que l'on affronte.

Départs

- 2 équipes de 2 s'affrontent sur le même trou.
- Le départ est situé au choix, sur une ligne imaginaire perpendiculaire au poteau de départ ou à un mètre en retrait de celle-ci.
- Le ballon doit être posé au sol et frappé du pied. Un tee de départ peut être utilisé.
- Les deux équipes frappent leur ballon simultanément.
- Après chacun des trous, les deux équipes se positionnent au point de départ avant de frapper de nouveau le ballon simultanément.

Déplacement du ballon

- Les joueurs d'une même équipe doivent frapper le ballon à tour de rôle.
- Les passes entre joueurs d'une même équipe sont donc essentielles.
- Les joueurs n'ont pas le droit de se déplacer avec le ballon.
- S'ils le souhaitent, ils peuvent frapper un ballon qui est encore en mouvement sans toutefois l'immobiliser avant de le frapper.

Obstacles

- Il est interdit de casser, ou d'arracher toute obstacle rencontré. *Exemple* : Une branche ou feuille morte peuvent être déplacées mais vous ne pouvez pas arracher un buisson, casser une branche ou enlever/déplacer un rocher pour faciliter votre tir !

Délimitation et pénalité

- Si le ballon se retrouve dans un endroit où il est impossible de le jouer, le joueur pourra le replacer en terrain plat. Par contre, il devra attendre que le ballon soit immobilisé complètement avant de le prendre avec ses mains pour le replacer.

Comptabilisation des points

- Le but du jeu est d'entrer le ballon dans le trou plus rapidement que l'équipe que l'on affronte.
- Si c'est le cas, on marque donc un point et le trou prend fin. On passe au suivant en attendant que les deux équipes soient prêtes à continuer et ainsi frapper le ballon simultanément de nouveau.