

A la plage!: Cross golf

Cette variante du golf est spécialement appréciée des jeunes et de ceux qui le sont restés: les principes de ce sport traditionnel sont simplement transposés en milieu urbain pour une version dynamique et créative.

Les règles de base sont réduites à leur minimum (sécurité) pour laisser place à des adaptations flexibles. Au début, les clubs standard (par exemple fer 6) ainsi que quelques putters suffisent. Le joueur trouve le reste de l'équipement chez lui: balles de tennis ou d'unihockey de couleur et petites assiettes de marquage. En fonction de la forme de jeu choisie, d'autres accessoires peuvent enrichir la panoplie de base.

Remarque: Demander dans les clubs de golf si de vieux clubs peuvent être récupérés et/ou mettre une annonce. Faire de même dans les clubs de tennis pour les balles usagées.

Règles de base

- Le terrain choisi doit être public. Attention! Eviter les sites d'entreprise, les chantiers fermés ainsi que les gravières.
- Le jeu ne doit pas déranger la vie publique (bruit).
- Vérifier que personne ne soit dans la trajectoire de dégagement.
- Le groupe reste à une distance minimale de deux mètres du joueur qui frappe la balle.
- Personne ne se tient derrière le joueur qui frappe la balle.
- Les cibles sont choisies librement, pourvu que l'on puisse récupérer les balles sans problème.
- Celui qui atteint la cible avec le moins de coups possibles a gagné la manche.
- En dehors des terrains de golf officiels, il est trop dangereux d'utiliser des vraies balles de golf. Une bonne alternative consiste à utiliser des balles de tennis usagées (sans tension) ou des balles d'unihockey.

Matériel

- Clubs (fer 6 et putter)
- Balles (balles de tennis usagées ou balles d'unihockey)
- Craies pour marquer les aires de départ et/ou les cibles
- Assiettes de marquage pour remplacer les tees

Formes de jeu

Skyscraper Drive

Choisir une paroi d'une certaine hauteur (8-10 mètres) qui offre un rebord horizontal visible. Définir un segment pour cible. D'une distance de huit mètres de la paroi (env.), les joueurs tentent d'approcher la cible. Afin que la balle ne roule pas, placer une assiette de marquage sous la balle (tee).



Variantes

- Pendant 30 secondes, le joueur peut effectuer autant d'essais qu'il le désire. Qui réussit le plus de coups gagnants?
- Chaque joueur dispose de cinq essais. Qui atteint le plus souvent le segment?
- Les balles sont plongées dans une couleur soluble dans l'eau. Un joueur frappe en premier et établit ainsi la marque à atteindre. Qui s'en approche le plus?

The Blue Window Drive

Choisir la fenêtre d'une personne que l'on connaît (de préférence en hauteur) et l'ouvrir complètement. Fixer un tissu sur le cadre intérieur afin de freiner les balles. Un paravent fait aussi bien l'affaire. Du jardin ou de la place en contrebas, les joueurs visent la fenêtre ouverte.

Remarque: Utiliser des balles de tennis peu gonflées afin d'éviter de briser la vitre d'une autre fenêtre en cas de frappe ratée.

Matériel: Paravent, tissu



Skip Chip

Choisir un container ou une benne accessibles au moins d'un côté. D'une distance de quatre à cinq mètres, les joueurs essaient d'y loger la balle.



Variantes

- Chaque joueur dispose de cinq coups, chaque balle qui rejoint le container rapporte

trois points. Si la balle vole par-dessus l'obstacle, un point de pénalité sanctionne le fautif.

- Pendant 30 secondes, le joueur effectue le plus de coups possible en direction de la cible. Qui marque le plus de points dans cet intervalle?

Matériel: Container ou benne

No Parking Chip

Les joueurs prennent comme objectif un panneau de la circulation à trois ou quatre mètres de distance. On choisira plutôt un panneau situé à proximité d'un mur afin que les essais manqués reviennent en direction du joueur.



Variante

- La cible est cette fois une marque que l'on dessine sur le mur situé derrière le panneau. Le but est d'atteindre cette cible en évitant le panneau au passage. Un point de pénalité sanctionne les balles qui touchent le panneau.

Remarque: Utiliser des balles de tennis peu gonflées.

Matériel: Panneau de circulation

Shooting Station

Définir une aire de départ sur une surface plane (place de parc, terrain ou piste en tartan). A trois ou quatre mètres est déposée une canette de boisson qui fait office de cible. Quel joueur touche la boîte?



Variantes

- Qui vise la cible avec le moins de coups possible? Recommencer à chaque fois depuis

l'aire de départ.

- Chaque joueur dispose de cinq coups. Qui réussit le plus de points? Recommencer à chaque fois depuis l'aire de départ.
- Même forme, sauf que la balle est jouée de l'endroit où elle est arrivée.

Matériel: Canettes de boisson



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO