
ULTIMATE GOLF™



©1985 ULTIMATE GOLF, INC. PATENT PENDING

Le langage du Golf

Albatros : se dit d'un trou réalisé avec 3 points sous le par.

All square : égalité.

Back-swing : (ou back down) 1^{re} partie du mouvement, partie ascendante du geste.

Back-tee : aire de départ la plus reculée, la plus éloignée de l'objectif. (boules bleues ou boules jaunes).

Bunker : obstacle de sable.

Caddy : partenaire du joueur porteur de sac.

Caddy-Master : employé du Golf responsable du matériel des joueurs.

Chip : petit coup effectué tout au bord du green.

Cleek : ancienne dénomination du fer n° 1.

Ditch : dépression du terrain sur le fair-way.

Driver : bois n° 1 que l'on utilise en général sur les trous longs. (et surtout sur l'aire de départ des trous).

Fade : léger effet faisant tourner un peu la balle sur la droite en fin de parcours.

Finish : fin du mouvement, le joueur regarde voler sa balle.

Foursome : double. Chaque joueur tape alternativement un coup.

Green : partie du terrain aménagée autour du trou, où l'herbe est tondue la plus courte.

Green-fee : droit d'entrée journalier à payer au club.

Green-keeper : responsable du personnel entretenant le golf.

Greensome : sorte de foursome où chaque joueur tape son drive.

Hook : effet donné à la balle, l'envoyant vers la gauche.

Links : désigne l'ensemble d'un parcours.

Lie : façon dont la balle repose sur le sol.

Loft : ouverture de la face du club.

Mashie : ancienne dénomination du fer 5.

Mixed-foursome : double mixte.

Niblick : ancienne dénomination du fer 9.

Open : épreuve internationale ouverte aux professionnels et aux amateurs.

Pitch : petit trou (à reboucher par le joueur) que laisse la balle après son impact sur le green.

Recovery : se rétablir par un coup brillant d'une situation délicate.

Sand (-wedge) : fer assez lourd dont la face très ouverte permet la sortie des obstacles.

Scratch : se dit d'un joueur dont le handicap est de 0.

Shut : coup.

Slice : effet opposé du pull : balle s'infléchissant vers la droite.

Socket : balle partant à droite pour les fers, à gauche pour les bois car frappée par le manche ou le talon du club.

Spoon : bois n° 4.

Stance : position du joueur avant la frappe.

Les Règles de l'Ultimate Golf™

Bienvenue dans le monde d'Ultimate Golf™ pour la première fois il est maintenant possible de jouer les 18 meilleurs trous du monde en un par 72 classique, et prendre plaisir à la beauté et l'attrait de ce jeu noble et ancien qu'est le golf.

Equipement

- 9 Tableaux de jeu imprimés d'un trou sur chaque face.
- 4 Sets de cartes de couleurs « clubs » comprenant :
- 5 Bois : 1 Driver : un Bois 3 de parcours, un Bois 3 pour le départ et les Bois 4 et 5.
- 9 Fers : un Pitching Wedge, un Sand Wedge et les Fers 3 à 9.
- 1 Putter.
- 4 cartes de situation spéciales pour : les Bunkers en bord de greens, les Bunkers de parcours, les Sorties de Rough et les Approches.
- 12 Balles de golf adhérentes au plateau : 3 de chaque numéro 1 à 4
- 1 Réglette de position
- Dés.

Préparation

1. Retirer les planches de jeu de la boîte et retourner la pile de façon que le trou n° 1 soit sur le dessus. Donner un jeu de cartes à chaque joueur.
2. Chaque joueur sépare ses cartes de clubs en trois groupes : Bois, Fers, et cartes spéciales.
3. Défaire les marques jouant le rôle des balles de golf. Le joueur n'aura besoin que de deux balles, la troisième étant en plus « voir Nouvelle Localisation ».
4. L'ordre du jeu sur le premier trou est déterminé par les dés. Sur les trous suivants ce sera le joueur (ou l'équipe) gagnante sur le trou précédent qui jouera le premier.

Le jeu proprement dit

Le but du jeu, comme pour le golf dans la réalité, consiste à réaliser chaque trou en le moins de coups possible. Les règles du jeu sont les suivantes :

1. Le premier joueur place sa balle entre les deux marqueurs sur le Tee de Départ et choisit une carte de club parmi ses Bois ou ses Fers. L'utilisation des cartes, Bois n° 3/Fairway, spéciales et Putter n'est pas autorisée pour les coups au départ du Tee.
2. Le joueur place la carte qu'il a choisie sur la planche de jeu, côté face apparent, afin que tous puissent voir le tableau. Une fois choisie, une carte ne peut plus être changée.
3. Puis le joueur prend la réglette de position et l'aligne de façon que le numéro (0) soit visible sur les côtés droit et gauche de la règle. Le joueur place ensuite le trou à la base de la réglette de Position sur la balle et choisit la direction dans laquelle il va tirer en pointant la réglette vers la cible désirée. La base de la réglette ne doit pas bouger, et *les lignes (0) doivent rester alignées pendant la visée.*
4. Après avoir lancé les dés, le joueur avance la balle selon les instructions inscrites sur la carte sélectionnée. Ces instructions comportent onze possibilités sur chaque carte en fonction du résultat des dés.
5. Après avoir positionné sa balle à l'aide de la réglette de position (voir description ci-dessous), le joueur passe cette réglette et les dés au joueur suivant.
6. Une fois que chaque joueur a terminé son premier coup, les joueurs continuent à jouer à tour de rôle jusqu'à ce que tous aient atteint le Green.

Utilisation de la réglette de position

Lorsque l'on fixe la distance ainsi que la direction, il convient d'appuyer légèrement sur la base de la réglette afin qu'elle ne bouge pas.

Distance : Placer la règle à la distance indiquée sur le diagramme de la carte de club en la faisant glisser de façon que le numéro indiquant la distance (en yard) soit aligné avec le cercle « distance » qui se trouve sur la base. Lorsque l'on mesure la distance sur les trous par trois (n° 4, 8, 12 et 17), il faut utiliser l'échelle marquée « Par trois ». Pour tous les autres trous, utiliser l'échelle « Par 4, 5 ».

Direction : Après avoir fixé la distance, déterminer la direction du coup en faisant pivoter la règle vers le Facteur droit ou gauche indiqué sur la carte. Le Facteur doit apparaître des deux côtés de la règle. Par exemple, pour un coup « off-line » avec un facteur de 1, il faut pivoter la règle vers la droite ou vers la gauche, suivant les instructions, de façon que le Facteur 1 apparaisse des deux côtés de la règle. Procéder de la même manière pour des coups « off-line » avec des Facteurs de 2, 3 ou 4. (Remarque : Chaque augmentation de 0 à 1, de 1 à 2, de 2 à 3 et de 3 à 4 représente un résultat qui est de 10 à 30 yards « off-line » suivant la distance réalisée).

Nouvel emplacement : une fois que la distance et la direction ont été déterminées, placer une seconde balle du même numéro au bout de la règle au Nouvel Emplacement indiqué. Retirer ensuite la réglette et la première balle de la planche de jeu.

Restrictions d'utilisation des cartes de club après avoir quitté le Tee

La carte Bois 3/Tee ne peut plus être utilisée puisqu'elle est réservée aux coups partant du Tee. De la même façon, la carte Bois 3/Fairway ne peut être utilisée avec le Tee. Les joueurs doivent utiliser l'une des quatre cartes spéciales lorsqu'ils se trouvent dans l'une des situations décrites dans le paragraphe « Situations particulières ». La carte permettant de Putter ne peut être utilisée que sur le Green.

Situations particulières

Quatre coups particuliers peuvent se produire au cours du jeu dans ces cas, les joueurs doivent utiliser la carte correspondant à chacune de ces situations.

CHIP SHOT : Pour tous les coups situés à 30 yards ou moins du drapeau et qui ne sont pas, dans l'eau, dans les Bunkers, en dehors du Fairway, dans les arbres, dans le Rough ou hors limites.

BUNKER EN BORDURE, LE GREEN (GREEN-SIDE BUNKER) : Pour tous les coups à partir de Bunkers situés à moins de 50 yards du bord du Green le plus proche.

BUNKER DE PARCOURS (FAIRWAY BUNKER) : Pour tous les coups joués à 50 yards ou plus du Green.

RECOVERY SHOT : Pour tous coups hors du Fairway, à l'exception des coups dans l'eau, hors limites, ou ceux couverts par les trois coups spéciaux précédents. Pour les coups joués à moins de 60 yards du drapeau, utiliser le Sand-Wedge sable et ajouter 10 pieds aux résultats. Pour les coups joués à plus de 60 yards du drapeau, procéder comme suit : tout d'abord, choisir une carte Fer. Puis prendre la carte de Recovery. Enfin, lancer les dés et lire le résultat sur la carte Fer ainsi que sur la carte spéciale Recovery Shot. Déduire alors la pénalité additionnelle du résultat de la carte Fer.

La réglette de position peut être utilisée pour mesurer toutes distances utiles dans le choix des cartes spéciales. Ne pas oublier d'utiliser le côté gauche de l'échelle pour les Par 3 (trous n° 4, 8, 12 et 17) et le côté droit pour tous les autres trous.

Juger la distance

Chaque trou a été illustré en fonction d'une échelle approximative. Comme dans le vrai golf, les distances varient selon la ligne de précision de chaque cible. Pour les Par 4 et 5, des marqueurs rouges se trouvent des deux côtés du Fairway. Ils sont situés approximativement à 150 yards du drapeau. C'est une aide précieuse à prendre en compte lors du choix du club. Chaque joueur devrait connaître la distance maximale qu'il est possible d'atteindre avec chaque Bois et chaque Fer. Ces distances maximales sont :

Bois	Fers	
Driver : 240 yards	N° 3 : 190 yards	Pitching-Wedge : 60 à 100 yards
N° 3 : 220 yards	N° 4 : 180 yards	Sand Wedge : 30 à 60 yards
N° 4 : 210 yards	N° 5 : 170 yards	
N° 5 : 200 yards	N° 6 : 160 yards	
	N° 7 : 150 yards	
	N° 8 : 140 yards	
	N° 9 : 120 yards	

Toutefois, au golf, la plupart des coups n'atteignent pas la distance maximale. Les distances moyennes obtenues sont inférieures de 20 yards, environ, de ces maxima réalisables.

Règles locales, décompte des points

Une fois chaque trou terminé, porter chaque score réalisé sur la carte prévue à cet effet.

Sauf s'il en a été spécifié autrement dans ce manuel, les joueurs joueront en fonction de règles sur lesquelles ils se seront mis d'accord, ou bien en suivant la réglementation officielle telle qu'elle est appliquée par la United States Golf Association et le Royal and Ancient Golf Club of St-Andrews, ou la Fédération Française de Golf.

Les joueurs désirant appliquer à la fois les règles de l'*Ultimate Golf*TM et les réglementations officielles doivent suivre les principes suivants :

Trou n° 3 : Balle dans l'herbe des Bunkers de Church Pew, jouer un coup de Recovery.

Trou n° 4 : Tir dans l'eau à partir du Tee, remettre la balle sur le Tee et jouer le 3^e coup, ou la Dropper hors de l'eau et jouer le 3^e coup (1 coup de pénalité). Si la balle est sur l'île, la Dropper sur le Fairway à la même distance, un coup de pénalité si on joue le 3^e coup, ou repartir du Tee et jouer le 3^e coup.

Trou n° 6 : Hors des limites marquées par des piquets sur le Green. Rejouer à partir de la position d'origine avec une pénalité de coup et de distance (frapper avec une pénalité de 1 coup, et compter en plus le coup d'origine et le nouveau, soit 3 au total).

Trou n° 8 : Balle dans l'eau sur la gauche, obstacle latéral. Dropper la balle aussi près de l'eau que possible, sans la rapprocher du trou ; 1 coup de pénalité.

Trou n° 9 : Balle dans les arbres « Tree Hedges » à gauche du Green, jouer un coup de Recovery.

Trou n° 11 : Balle dans l'eau, Dropper en arrière, un coup de pénalité, puis rejouer (coup et distance).

Trou n° 12 : Ce trou est réalisable en un coup seulement si le joueur décide de viser très exactement le drapeau avec un Fer 7 et fait 7 aux dés. Si le premier coup atterrit dans l'eau, repartir du Tee en jouant le 3^e coup, ou Dropper la balle et jouer le 3^e coup (1 coup de pénalité).

Trou n° 13 : Balle sur les voies ferrées qui encadrent le Bunker : position injouable. Dropper la balle dans le Bunker (un coup de pénalité), et jouer un coup pour sortir du Bunker de bordure du Green.

Trou n° 14 : Hors limites à droite du mur de pierre (sur toute sa longueur). Replacer la balle sur la partie arrière gauche du Double Green, jouer un « Putt de plus de 40 pieds ». Pas de pénalité.

Trou n° 16 : Balle dans l'eau, la Dropper, un coup de pénalité.

Trou n° 17 : Possibilité de réaliser ce trou en un coup seulement si le joueur décide de viser très précisément le drapeau avec un Fer 9 et obtient 7 aux dés. Si l'on envoie au premier coup la balle dans l'eau, il est possible de repartir du Tee ou de jouer depuis le devant du Tee. Un coup de pénalité (coup et distance).

Trou n° 18 : Hors limite sur la droite, un coup de pénalité (coup et distance). Dans la baie de Monterey, à gauche, un coup de pénalité (coup et distance). Balle dans la bande de sable sur la gauche, soit rejouer avec un coup de pénalité (coup et distance) soit jouer comme d'un Bunker de parcours, sans pénalité tant que la balle se trouve, dans le sable, en-deçà de la ligne horizontale imaginaire formée par le bord avant du Bunker de droite défendant le Green. Si la balle est dans la bande de sable de gauche mais au-delà de la ligne horizontale fictive (soit plus près du trou), jouer comme à partir d'un Bunker de bordure de Green.

Trou en un coup : Les seules possibilités de réaliser un trou en un seul coup sont les trous n° 12 et 17, à partir du Tee, comme il a été expliqué plus haut.

Marquer un coup autrement qu'en Puttant : Outre la possibilité de marquer à partir du Tee pour les trous n° 12 et 17, tous les coups envoyant la balle du joueur de façon qu'elle couvre totalement le trou du Green seront considérés comme *dans le trou* si le joueur relance les dés et obtient 7. Tout autre résultat qu'un 7 signifie que la balle est sur le bord du trou, on compte alors un Putt sur le Green.

Balle sur les allées des chariots ou sur les ponts : on Droppe la balle le plus près possible de l'allée, sans se rapprocher du trou, aucune pénalité.

Balle envoyée dans un arbre : si l'arbre surplombe le Fairway, jouer la balle avec un coup de Recovery. Si l'arbre est au-dessus d'une allée, jouer comme expliqué au paragraphe précédent. Si l'arbre surplombe une étendue d'eau, jouer comme si la balle était dans l'eau.

Balle sur un mur de pierre : Injouable. Dropper la balle le plus près possible du mur, sans se rapprocher du trou.

Balle sur les marqueurs de 150 yards : Dropper la balle aussi près du marqueur que possible, sans se rapprocher du trou.

Balle quittant le tableau de jeu : Hors limites, rejouer. Un coup de pénalité (coup et distance).

Balle en bordure d'eau, ou bien de toute évidence pas complètement sur le Green, sur le Fairway ou sur le Rough : Jouer comme si elle était dans l'eau.

Le Putt

Les règles concernant le Putt sont indiquées sur chacune des cartes du joueur permettant de Putter. Déterminer la distance à partir du trou, en pieds, en utilisant l'échelle portée sur la carte permettant de Putter. La moitié supérieure de la carte sert pour les Par 4 et 5 et la partie inférieure pour les Par 3. Dans l'*Ultimate Golf*TM, tous les Putts s'inscrivent dans l'une des quatre catégories suivantes : moins de 10 pieds, de 10 à 20 pieds, de 20 à 40 pieds, et plus de 40 pieds. Pour faire le premier Putt, le joueur doit obtenir aux dés le ou les nombres indiqués sur la carte correspondant à la distance. S'il n'y parvient pas, le Putt est considéré comme raté et le joueur rejoue. Pour faire le second Putt, le joueur peut obtenir aux dés n'importe quel nombre sauf un double. S'il fait un double, on lui compte un Green en trois Putts.

Conseils pour obtenir les meilleurs scores

L'Ultimate Golf™ a été conçu pour recréer de façon réaliste le type de choix et de situations que rencontrerait un golfeur en jouant. Comme en ce qui concerne le golf réel, c'est une combinaison de chance, d'habileté et d'intelligence qui permet de réaliser les meilleurs scores. Dans l'Ultimate Golf™, tous les joueurs sont égaux en matière de chance et d'habileté, puisque les règles de Putt et les instructions pour les cartes sont les mêmes pour tous. C'est donc le joueur qui fait le plus preuve d'intelligence dans le choix de ses clubs qui sera avantagé en jouant. Il s'agit là d'un avantage important qui reflète des années de recherches dans l'encadrement des golfeurs de tous niveaux, réalisées avec des ordinateurs simulant des milliers de parties de golf en faisant varier les instructions et les règles. Il est important que le golfeur débutant, et peut-être même un joueur plus chevronné, connaissent certains des « trucs » qui permettent d'obtenir de meilleurs scores. En voici quelques-uns :

1. L'utilisation du Bois 3 pour les coups joués à partir du Tee permet de réaliser des coups plus précis que l'usage du Driver, tout en atteignant une distance comparable.
2. Méfiez-vous des obstacles, en particulier des obstacles délicats, comme l'eau, le franchissement des limites, les Bois et les Bunkers.
3. Réfléchissez-bien avant de viser le drapeau s'il y a des obstacles à proximité du trou.
4. Lorsque le Green est à portée et que vous devez réussir un coup long, n'oubliez pas qu'il y a un plus grand risque de réaliser un coup court ou off-line. Avant de prendre votre décision, tenez compte de l'éventuelle présence d'obstacle.
5. Ayez toujours votre score en tête, ainsi que votre position vis-à-vis des autres joueurs. Si par exemple vous essayez de réaliser le parcours en 79 coups et que cela soit possible en réussissant un Bogey (6) sur le 18^e trou, un Par 5, vous feriez bien de réfléchir avant de choisir le Driver. En effet, étant donné l'obstacle d'eau qu'il vous reste à franchir, il serait peut-être plus futé de prendre un club plus « sûr ». En revanche, s'il vous faut réaliser un très bon score sur ce trou n° 18 pour gagner le match, faire moins de 80 ou réaliser la meilleure partie de votre vie, vous allez peut-être alors décider d'utiliser le Driver et de jouer le tout pour le tout, au-dessus de la Baie de Monterrey. A chaque trou, vous allez être confronté à ce genre de décision, concernant non seulement le Driver, mais aussi tous les autres clubs.

Il est utile de se souvenir que les 18 trous de ce terrain doivent leur haute réputation à leur exceptionnelle difficulté. Il est donc assez facile de réaliser un Bogey (un coup de plus que le Par), mais réussir un Par n'est pas une mince affaire !

6. Pour améliorer votre Putt, et donc vos scores, il est conseillé d'approcher sa balle le plus près possible du trou lorsque vous pouvez atteindre le Green. De fait, si vous ne pouvez ou ne voulez pas atteindre le Green, et jouer un coup vous obligeant ensuite à opter pour un Chip ou pour l'utilisation Sand Wedge, sachez que vos chances de vous rapprocher du trou sont plus grandes avec un Chip Shot qu'avec un Sand Wedge.

Bonne chance et bienvenue dans l'univers de l'Ultimate Golf™ !

Types de compétition

Voici maintenant quelques suggestions qui peuvent encore ajouter au plaisir de jouer à l'Ultimate Golf™.

Putt : Au lieu d'utiliser les dés, allez chercher votre vrai Putteur et Putter chaque trou sur la moquette de votre salon en respectant les distances indiquées par le dernier coup joué par chacun. Si vous n'avez pas tout à fait

assez de place pour les longs Putts, convenez que ces Putts seront joués à partir de la distance maximale dont vous disposez.

Matches : Les règles de golf officielles présentent plusieurs formes de compétition. Voici celles les plus communément adoptées par les joueurs dans le monde entier :

PARTIE PAR COUP (ou STROKE PLAY) : Compter tous les coups joués pour chaque trou, le meilleur score total en fin de partie assurant la victoire.

PARTIE PAR TROU (ou MATCH PLAY) : Compter tous les coups joués à chaque trou, la personne ayant gagné le plus de trou gagne la partie.

NASSAU : Accorder un point au gagnant des 9 premiers trous, un point au gagnant des 9 derniers trous et un point au gagnant des 18 trous. Compatible avec une partie par trou seulement. Pas de point accordé en cas de match nul.

SKINS : Accorder un point au joueur qui a réalisé le meilleur score à chaque trou. En cas de match nul sur le trou, aucun point n'est accordé pour ce trou. Option : dans l'hypothèse où aucun point n'est accordé pour un trou, le trou suivant peut valoir 2 points, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur gagne un trou. On appelle ceci « Carry over », le report.

BEST BALL : Se joue par équipe de deux joueurs. Le meilleur score de chaque équipe sert à déterminer le gagnant. Compatible avec une partie par trou, par coup ou Nassau (voir ci-dessus).

TOURNOI DE PARTIE PAR COUP (ou STROKE PLAY TOURNAMENT) : Jouer 2, 3 ou 4 parties par coup (voir ci-dessus) et additionner les scores. Le gagnant est celui qui obtient le meilleur score final.

Handicaps

L'Ultimate Golf™ a été conçu de façon que des joueurs de niveaux différents puissent jouer ensemble de façon équitable. Les résultats finaux sont généralement serrés, et la victoire se joue dans le ou les derniers trous. Néanmoins, si l'un des joueurs ne connaît absolument rien au golf, il est possible de lui attribuer un handicap, en déduisant par exemple un certain nombre de coups de son score final. La carte de score du terrain donne aux trous un handicap de façon à les classer en fonction de leur difficulté respective à être réalisés Par. De ce fait, si on décide de donner un coup à un joueur, ce sera sur le trou le plus difficile, le trou n° 6, si on lui accorde une remise de 2 coups, ce sera pour les deux trous les plus difficiles (n° 6 et 18), trois coups en moins seront déduits des scores réalisés aux 3 trous les plus difficiles (n° 6, 18 et 3), etc.

Les handicaps attribués aux trous sont les suivants :

Trou	Coups/Handicap	Trou	Coups/Handicap
N° 1	15	N° 10	6
N° 2	13	N° 11	8
N° 3	3	N° 12	16
N° 4	11	N° 13	18
N° 5	7	N° 14	4
N° 6	1	N° 15	10
N° 7	17	N° 16	14
N° 8	9	N° 17	12
N° 9	5	N° 18	2