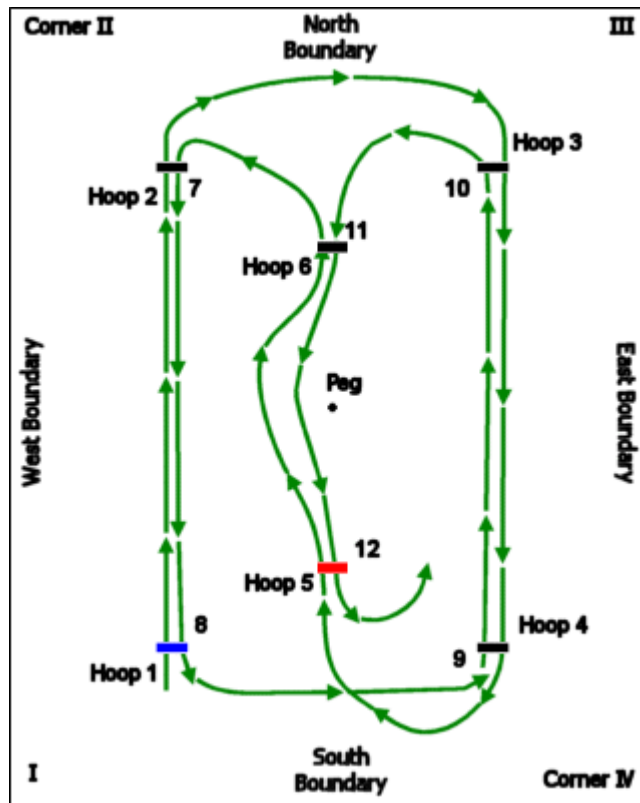


Qu'est-ce que c'est le Golf Croquet ?

Golf Croquet (ou « GC ») est la forme simple de croquet qui sert de base à l'expérience de nombreuses personnes de ce jeu très apprécié joué sur gazon. Il n'y a pas de points bonus – chaque camp joue des coups en alternance et chaque camp essaie d'être le premier à passer l'arceau et marquer un point.



Le parcours et les limites

Les camps opposés ont chacun deux boules : **bleu** et **noir** contre **rouge** et **jaune**. Chaque camp peut être constitué d'une ou de deux personnes (simples ou doubles). Chaque camp joue en alternance dans l'ordre suivant :

Bleu, rouge, noir, jaune

Dans le cas d'un jeu avec des boules secondaires, les boules **vertes** et **brunes** sont opposées aux boules **roses** et **blanches** et sont jouées dans l'ordre suivant :

Vert, rose, brun, blanc

Chaque tour consiste en un coup unique : il n'y a pas de coup supplémentaire en passant un arceau ou en frappant une autre boule (contrairement au règlement de l'Association de Croquet). Pour commencer le jeu, on tire au sort avec une pièce de monnaie en choisissant pile ou face.

Le camp gagnant du tirage joue bleu et noir et bleu commence toujours.

Les premiers coups sont joués à **une distance d'environ 90 cm (one yard) depuis le Coin IV (l'arceau le plus proche étant le 4)** et le but des joueurs est de passer les boules sous les arceaux dans la séquence de 1 à 12. Le gagnant est le premier à atteindre 7 points. Un arceau décisif (l'arceau 3 encore une fois) est joué si le score est à égalité après les 12 arceaux, ce qui fait 13 en tout.

Dépendant du nombre de joueurs et que chaqu'un puisse jouer au moins deux jeux, nous jouons normalement un demi-jeu (6 arceaux) avec l'arceau 1 comme l'arceau décisif.

Pour gagner un point, la boule doit passer complètement à travers l'arceau dans la bonne direction. **Une boule a traversé un arceau quand vous pouvez passer une ligne droite en verticale depuis le devant de l'arceau sans toucher la boule.** Elle peut traverser l'arceau en plus d'un coup ou elle peut être frappée à travers l'arceau par une autre boule. Dans le cas où une boule traverse deux arceaux dans la bonne séquence lors d'une seule frappe, les deux points sont comptés.

Le camp qui réussit en premier à traverser l'arceau 1 gagne 1 point et ensuite toutes les boules continuent vers le prochain arceau dans la bonne séquence (arceau 2). Les joueurs jouent toujours au même arceau. **Un joueur peut jouer vers le prochain arceau avant que l'arceau actuel soit réussi. Cependant, les adversaires peuvent demander, dès que l'arceau actuel est réussi, qu'une boule qui a dépassé le mi-chemin vers l'arceau suivant, soit placé sur un lieu de pénalité à mi-longueur entre les limites du terrain est ou à mi-longueur entre les limites du terrain ouest.**

Une boule qui sort des limites du terrain est replacée à l'intérieur du terrain sur la limite où elle est sorti mais peut être déplacée temporairement si elle gêne la suite du jeu.

La frappe de la boule doit être une frappe unique ; il y a de nombreuses fautes qu'un joueur peut commettre en frappant une boule. Celles-ci sont énumérées dans le règlement détaillé. A la suite d'une faute, toutes les boules sont replacées dans leur position précédant la faute et le joueur perd son tour.

JOUANT UNE MAUVAISE BOULE

Une mauvaise boule est jouée lorsque la prochaine personne à jouer frappe la boule d'un autre joueur ou lorsqu'un joueur autre que la personne à qui c'est le tour joue une boule.

Si un joueur (ou l'arbitre, si présent) estime qu'une mauvaise boule va être jouée, **il doit suspendre le jeu et exiger que la bonne boule soit jouée.**

Si un joueur quelconque (ou l'arbitre, si présent) estime qu'une mauvaise boule peut avoir été jouée **lors de la dernière frappe, il doit suspendre le jeu jusqu'à ce qu'il est établi de quelle manière reprendre le jeu en accord avec cette règle.**

INTERVENTION LORSQU'UNE MAUVAISE BOULE EST JOUEE

Un joueur a frappé la boule de son/sa partenaire

Les adversaires du camp fautif choisissent soit de **Replacer et Rejouer** soit de faire **l'Echange de Boule**

Les adversaires du camp fautif doivent annoncer leur décision rapidement (voir Règle16.2.8) et ne peuvent pas changer leur décision ensuite.

SOLUTIONS

Replacer et rejouer

- (a) la dernière frappe est annulée et si des points ont été marqués lors de cette frappe ils sont annulés
- (b) les boules déplacées suite à la dernière frappe sont replacées à l'endroit où elles se trouvaient avant la faute
- (c) le joueur à qui c'est le tour rejoue avec sa propre boule

Echange de boule

- (a) la dernière frappe est déclarée valide et si des points ont été marqués ils sont attribués aux joueurs comme d'habitude
- (b) Les boules qui ont été bougées à la suite de la dernière frappe sont laissées en place, sauf que la position de **la boule jouée lors de la dernière frappe et la boule du/de la partenaire sont échangées**. Une boule échangée prend le statut 'offside' de la boule avec laquelle elle est échangée.
- (c) Les adversaires du camp fautif jouent ensuite la prochaine boule dans l'ordre habituel après la boule partenaire de la boule fautive. Si le joueur fautif a frappé la boule noire à la place de la bleue, le camp adversaire continue le jeu en jouant la boule rouge.