

REGLES DU JEU RAPIDE ASG GOLF

Choisissez un set de joueurs et un parcours.

Les parcours de jeu rapide qui sont également disponible en format jeu de plateau peuvent être combinés avec les jeu de plateau en coup par coup d'ASG. Un tournoi pourrait par exemple consister en quelques golfeurs jouant au coup par coup et d'autres en jeu rapide.

Le Jeu rapide a été étudié pour reproduire les mêmes résultats que le jeu en coup par coup dans les mêmes conditions de parcours

Il y a 3 conditions de parcours qui peuvent change tour après tour et selon les parcours. Les modificateurs pour Pinehurst sont listés à la fin de ces règles. L'utilisation de ces conditions est optionnelle. Si vous jouez un tournoi combiné coup par coup et jeu rapide, les mêmes conditions doivent être respectées dans chacune des 2 versions.

Les 3 variables de parcours sont : L'état du parcours, le vent et le type de rough. Si vous jouez un événement 100% Jeu rapide, déterminez les conditions en lançant 2 dés. Utilisez le résultat du 1er dé pour déterminer l'état du parcours, et utilisez le 2ème dé pour déterminer le vent.

L'état du parcours peut être un des 3 suivants :

- 1- Souple
- 2- Normal
- 3- Sec (Ferme)

Les conditons de vent peuvent d'un des 2 types :

- 1- Calme/léger
- 2- Fort

Le choix du type de rough est une option dépendant du type d'événement que vous jouez. Le rough peut être d'un des 3 types suivants :

- 1- Normal
- 2- PGA
- 3- US Open

Rendez vous ensuite sur le départ du 1er trou :

1- Lancez 3 dés. La version Jeu rapide d'ASG Golf nécessite 3 dés. Désignez 1 dé pour les dizaines et un autre pour les unités. En combinant leur résultat, vous obtenez un nombre entre 11 et 66. Vous rapprocherez ensuite ce nombre de la carte du golfeur. Le 3ème dé est utilisé pour déterminer la colonne à utiliser (W, I ou P) sur la carte du golfeur. Pour un jet de 1 ou 2, utilisez la colonne W, pour un jet de 3 ou 4, la colonne I et pour un jet de 5 ou 6 la colonne P.


2- Par exemple le lancer de dés est 5-3-6. Admettons que nous jouons Tiger Woods, le 6 nous indique de rechercher le résultat 53 dans la colonne P, ce qui correspond à 15. Note : Ignorez les p, t, r, m, s ou d qui peuvent apparaitre dans la colonne I.

3- Pour cet exemple, nous allons considérer que Tiger Woods joue sur le

©Copyright 2021 Oakland Publishing Services, Inc.												Jeu rapide: 11 Putt court: -1 Bois: 4 Fers: 4		2020	
Tiger WOODS															
	W	I	P		W	I	P		W	I	P		W	I	P
11-	12	24	1	24-	6+	4v	36	41-	25	6	23	54-	28	14r	26
12-	3w	27	33	25-	3	3	7	42-	4	4	13	55-	2	2d	6
13-	6	5	18	26-	26+	16	32	43-	13	5d	22	56-	2+	15r	29
14-	27	14r	24	31-	3	3	8	44-	2	2	5	61-	26	6d	23
15-	3	3	6	32-	4w	28	34	45-	6	5	18	62-	5	4d	16
16-	15w	15r	27	33-	24	2	2	46-	2w	16	33	63-	14	6	23
21-	14	6	23	34-	27	14r	25	51-	3	3	8	64-	4	4	14
22-	24	2	5	35-	4	3d	11	52-	5+	17r	34	65-	5w	26r	35
23-	13	5	20	36-	1w	15r	28	53-	4	4	13	66-	12	12	1

parcours de Pinehurst.

Le résultat sur la carte de Tiger Woods étant donc 15 dans la colonne P, nous nous reportons à la ligne 15 de la colonne P du trou n°1 de Pinehurst, ce qui donne 4. Tiger Woods a donc joué ce trou n°1 en 4 coups soit le Par



© Copyright 2009 Oakland Publishing Services, Inc.

Pinehurst #2, Trou n°1, Par 4, 403 yards

	W	I	P	W	I	P	W	I	P	W	I	P			
1-	4c	4	3c	10-	4	4A	3d	19-	x7	5	4	28-	5	x3	4
2-	4	4	3	11-	4	4	X3	20-	4d	5	X1	29-	4c	5c	4
3-	4	3	X8	12-	3	3*	4c	21-	4c	5d	4	30-	4d	5A	x5
4-	4	3b	4	13-	4	5	4	22-	4	5	4c	31-	5A	5	4
5-	4d	4	3	14-	4	5c	4	23-	4	5	4	32-	x9	5	6
6-	X12	4	X7	15-	4	5	4	24-	4	4d	4	33-	4	x11	4c
7-	4	4	4	16-	4	5	4	25-	5	6	4	34-	5	6	4
8-	4	4	4	17-	4	5A	4d	26-	5	5	4	35-	5	5b	5
9-	4A	X1	3	18-	4	x8	X5	27-	5	6	4c	36-	3d	3	5

Cependant 3 paramètres peuvent venir modifier ce résultat. Nous les détaillons ci dessous :

- Un X ou x devant un nombre sur la carte du trou :
 - X = Possibilité de Birdie (-1 sur le trou) ou de Par en fonction de la capacité Jeu rapide du joueur (indiquée sur sa carte)
 - x = Possibilité de Par ou de Bogey (+1 sur le trou) en fonction de la capacité Jeu rapide du joueur (indiquée sur sa carte)

Si la capacité Jeu rapide du joueur est au moins égale au nombre X ou x, le joueur établit le meilleur score possible. Dans le cas contraire, il joue le pire score possible

2- Certains résultats sur la carte d'un trou ont une lettre après le score (par exemple 4A ou 5c ou 3b). Il a été préalablement déterminé quels modificateurs étaient considérés pour la partie (cf tableau ci dessous). Si la lettre suivant le score est celle mise en jeu pour la partie, le score sur le trou va être perturbé. Ainsi toutes les lettres en majuscule (A, B,...) feront gagner un coup au joueur (par exemple 4A deviendra un score de 3). A l'inverse toutes les lettres minuscules augmentent le résultat d'un coup (par exemple 5c donnera un score de 6)

Modificateurs

Type	Conditions	Modificateur	Résultat du dé (1-6)
Etat du parcours	Souple	A	1
Etat du parcours	Normal	Aucun	2
Etat du parcours	Sec	b	3-6
Vent	Calme/Léger	Aucun	1-5
Vent	Fort	c	6
Rough	PGA	Aucun	Pas de jet de dé
Rough	US Open	d	Pas de jet de dé

3- Il y a également 3 modificateurs qui peuvent suivre le résultat sur une carte de trou. Ces 3 modificateurs nécessite un nouveau jet de dé pour déterminer s'il y a modification du score :

- ! = Lancez de nouveau les 3 dés. Si le résultat est 6-6-6, vous gagnez un coup (3! devient 2)
- * = Relancez 2 dés. Si le résultat est 6-6, vous gagnez un coup (4* devient 3)
- + = Relancez 2 dés. Si le résultat d'un des dés est 3, vous perdez un coup. Si le résultat est 4-4, vous perdez 2 coups