

①9 RÉPUBLIQUE FRANÇAISE
INSTITUT NATIONAL
DE LA PROPRIÉTÉ INDUSTRIELLE
PARIS

①1 N° de publication : **2 635 691**
(à n'utiliser que pour les
commandes de reproduction)

②1 N° d'enregistrement national : **88 11576**

⑤1 Int Cl⁵ : A 63 B 67/02; A 63 C 19/00 // G 09 B 9/00.

①2 **DEMANDE DE BREVET D'INVENTION**

A1

②2 Date de dépôt : 1^{er} septembre 1988.

③0 Priorité :

④3 Date de la mise à disposition du public de la
demande : BOPI « Brevets » n° 9 du 2 mars 1990.

⑥0 Références à d'autres documents nationaux appa-
rentés :

⑦1 Demandeur(s) : *LENEVEU Michel Roger.* — FR.

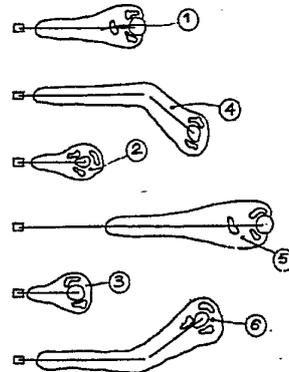
⑦2 Inventeur(s) : Michel Roger Leneveu.

⑦3 Titulaire(s) :

⑦4 Mandataire(s) :

⑤4 Terrain de golf compact.

⑤7 L'invention concerne un terrain de golf qui associe et
intègre des simulateurs dans un parcours de golf. Certains
trous ou la totalité peuvent être joués dans leur première
partie, longue et droite, sur un simulateur. Le résultat enregis-
tré par ce dernier positionnant la balle sur le terrain ou le
joueur termine le trou. Sur un terrain ou sont implantés trois
trous 1, 2 et 3 il est par exemple possible de faire un parcours
comprenant les trous 1, 4, 2, 5, 3 et 6.



R 2 635 691 - A1

L'invention est relative à la conception d'un terrain de golf qui associe ou intègre des simulateurs dans un vrai parcours de golf, de telle façon que sur une surface réduite il soit possible de jouer un nombre de trous supérieur à ceux du terrain, les dits trous ayant une longueur incompatible avec l'exiguité du terrain.

Comme il a été dit l'intégration de simulateurs permet de jouer des coups longs qui normalement ne pourraient l'être sur un tel terrain. En effet les coups longs avec les "bois" et les fers longs sont tirés pour certains trous sur des simulateurs positionnés sur le parcours. A l'issue de ces "drives" les joueurs se retrouvent sur la réalité du terrain.

Dans l'état actuel de la technique les parcours "compacts" mis en place sur des surfaces réduites ne permettent que des trous de petite longueur ou alors la nécessité de jouer avec du matériel autre que celui normalement utilisé par les golfeurs (balles et clubs différents).

D'autres caractéristiques et avantages de l'invention ressortiront de la description qui va suivre en regard des dessins annexés qui représentent à titre d'exemple un parcours de golf.

- La figure 1 est une vue d'ensemble d'un parcours de 3 trous sur le terrain.

- La figure 2 représente l'ensemble des trous qui peuvent être joués sur un tel parcours.

Comme on peut le voir sur la figure 1 l'exiguité du terrain ne permet l'implantation que de 3 trous (1) (2) (3), le plus long ne permettant pas à un golfeur d'utiliser les bois et les fers longs ce qui fruste le dit golfeur. Pour pallier à cet inconvénient des simulateurs (4) sont disposés sur le terrain de telle sorte que depuis ces derniers les joueurs aient comme cible le drapeau (5) implanté sur les "greens" (6), les dits simulateurs mécaniques, électriques ou électroniques indiquant au moins, sans que la balle ne fasse la totalité de la trajectoire (elle est stoppée par le filet disposé dans une cage de protection), 2 données essentielles à savoir: longueur et dispersion angulaire. Les simulateurs (4) sont placés à côté des tapis de vrai départ (7). L'association de coups simulés et de coups joués sur le parcours permet en partant du terrain et de ses 3 trous définis par la figure 1 de dessiner un parcours tel que défini sur la figure 2. La relation du déplacement d'un joueur sur l'ensemble des 6 trous va illustrer les caractéristiques qui viennent d'être définies.

Le joueur commence sur le trou (9) correspondant au trou (1) qui est un PAR 3 et qui se joue sur sa longueur réelle de 180m (ce n'est qu'un exemple) depuis un tapis de départ (7). Il passe ensuite au trou (10) qui mesure fictivement 295m (le trou (2) sur le terrain fait en réalité 95m) et est donc un PAR 4 attendu

que les 200 premiers mètres sont réalisés sur simulateurs. Sur ces derniers le "drive" doit être droit et doit faire entre 180 et 240 m. En effet pour que la fiction soit en concordance avec la réalité le trou débute par un couloir étroit (16) et se termine après un coude (17) qui justifie les distances de 180 et 240 m par 5 une partie qui correspond en fait au vrai parcours. Si le "drive" est droit (la dispersion angulaire indiquée par le simulateur en faisant foi) et dans les limites imposées, le joueur se retrouve au niveau du départ (7) pour jouer sans tee les coups d'approche du "green" (6), ce dernier étant comme sur tous les parcours de golf protégé par des "bunkers" (15). Si le "drive" est trop long la balle peut 10 être considérée comme "hors limites" tout comme dans le cas où la trajectoire n'est pas droite (la dispersion angulaire acceptée étant précisée). Le dessin du trou qui utilise pour les coups de départ un simulateur est important pour que le résultat corresponde à la réalité. Il faut en effet que le joueur tire le ou éventuellement les coups comme s'il se trouvait dans un couloir débouchant sur 15 un "fairway" normal pour la fin du trou. Il faut que la longueur droite obtenue en 1 ou plusieurs coups soit dans les limites inférieures définies par la forme du coude droit ou gauche suivant les dessins. Le résultat obtenu est tel que si le trou était joué en totalité sur le terrain réel, la stratégie et le nombre de coups seraient les mêmes que sur le trou joué en partie sur simulateur.

20 Le joueur passe ensuite au trou (11) PAR 3 qui se joue sur le terrain. Sur le trou (12) PAR 4 la longueur réelle sur le parcours étant suffisante il est possible de dessiner un trou droit. Dans ces conditions le joueur peut dépasser les 240m sur le simulateur sans pour autant être "hors limites" et peut donc se rapprocher du trou en fonction des repères indiquant les distances et implantés 25 sur le parcours.

Comme il vient d'être décrit dans cet exemple les trous joués en totalité sur le terrain et ceux joués en partie sur le simulateur (coups de départ) sont joués alternativement pour obtenir en partant des 3 trous de base (1) (2) (3) un parcours comprenant les trous (9) (10) (11) (12) (13) (14) définis par la figure 2. Cet 30 exemple n'est pas limitatif et il est possible de prévoir des variantes afin de dessiner des parcours différents de celui défini par la figure 2 avec par exemple des trous plus longs de PAR 5 ou un nombre de trous plus élevé.

Le fait d'augmenter le nombre de trous joués par rapport au nombre de trous existants réellement présente également l'avantage d'augmenter dans de grandes portions 35 la capacité d'accueil du parcours, une équipe de golfeurs jouant sur le simulateur pendant qu'une autre opère sur le terrain. Avec un tel complexe il est intéressant de prévoir un carnet de parcours spécialement étudié et adapté à ces nouveaux terrains. Ces carnets rappellent succinctement le mode d'utilisation des trous joués en partie sur les simulateurs et en partie sur le terrain, chaque trou

du parcours pouvant être dessinés sur les dits carnets.

Il va de soit que ce parcours de golf n'a été décrit et représenté qu'à titre purement explicatif, nullement limitatif et que diverses modifications peuvent être apportées dans le nombre, la longueur et le dessin des trous sans qu'on sorte pour 5 autant du domaine de l'invention.

REVENDEICATIONS

1-Terrain de golf permettant sur un petit terrain sur le quel sont implantés un certain nombre de trous relativement courts de faire disputer un nombre de trous plus important, certains ou la totalité d'entr'eux pouvant être plus longs caractérisé en ce que certains trous ou la totalité sont joués dans leur première partie sur un simulateur, le résultat enregistré par ce dernier positionnant la balle sur le terrain réel où le joueur termine vraiment le trou jusqu'au "putting"

2-Terrain de golf selon la revendication 1 caractérisé en ce que les simulateurs (4) mécaniques, électriques ou électroniques et qui limitent la trajectoire de la balle à la dimension d'une cage de protection, enregistrent au moins 2 paramètres de la trajectoire: distance et dispersion angulaire, de telle sorte que la balle soit considérée "Hors limites" et donc à rejouer si elle n'est pas fictivement dans les limites permises et que le nombre de coups joués pour arriver sur le vrai terrain puisse être comptabilisé.

3-Terrain de golf selon les revendications 1 et 2 caractérisé en ce que l'implantation des simulateurs (4) est dans l'axe du trou de telle sorte que le golfeur depuis le tapis de tir du dit simulateur ait le vrai drapeau (5) du parcours comme cible.

4- Terrain de golf selon les revendications 1, 2 et 3 caractérisé en ce que le dessin d'un trou comme le (10) comporte une première partie droite qui fait en général entre 180 et 240m qui sera jouée sur simulateur, partie en forme de couloir étroit (16) débouchant après un coude (17) à gauche ou à droite sur la partie qui est jouée sur le terrain de telle sorte que si le trou était joué en totalité sur le terrain la façon de jouer serait la même avec impossibilité réelle de sortir du couloir de départ et l'obligation d'être droit dans les limites du dit couloir.

5- Terrain de golf selon les revendications 1, 2, 3 et 4 caractérisé en ce que certain trous implantés sur le terrain (1) sont suffisamment longs pour que le trou résultant avec la première partie jouée sur simulateur soit également droit de telle sorte que le ou les coups joués sur simulateur ne soient pas limités en longueur, la trajectoire ainsi obtenue rapprochant au maximum la balle du drapeau (5).

6- Terrain de golf selon la revendication 5 caractérisé en ce qu'il est mis en place sur la partie réelle du trou un certain nombre de repères de telle sorte que le joueur reparte sur le vrai terrain du point d'impact de la trajectoire obtenue sur simulateur.

- 7- Terrain de golf selon les revendications précédentes prises dans leur ensemble caractérisé en ce qu'un nombre plus important de coups peuvent être joués sur les simulateurs de telle sorte que le parcours puisse comporter des trous plus longs de PAR 5.
5. 8- Terrain de golf selon les revendications précédentes prises dans leur ensemble caractérisé en ce qu'une équipe de golfeurs joue sur un simulateur pendant qu'une autre opère sur le vrai terrain et ce sur chaque trou de telle sorte que la capacité d'accueil soit de ce fait augmentée.

figure 1

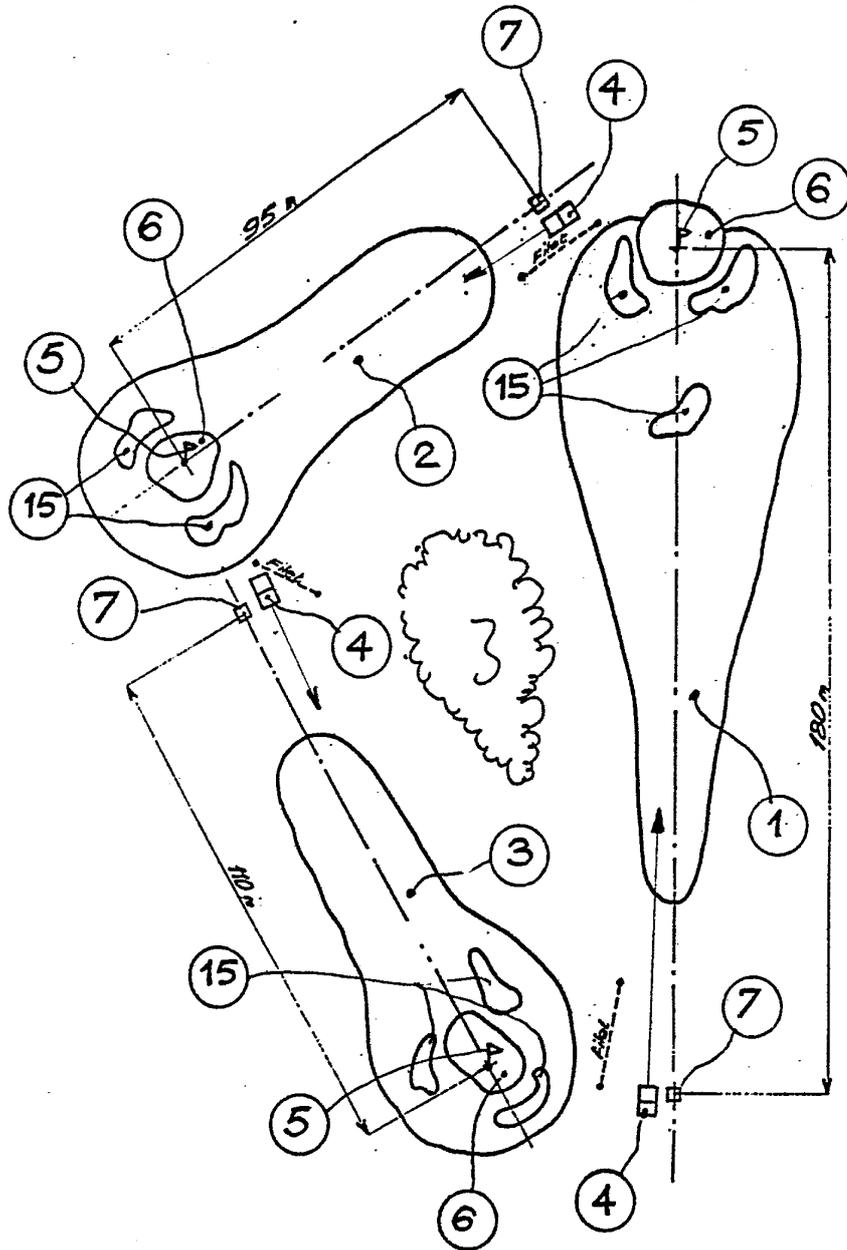


Figure 2

