



BAT5

Règles du Disc Golf Simplifiées

1 Règles du jeu

Les règles simples du Disc Golf privilégient le respect de l'autre, le respect de la nature et l'esprit fair-play.

Chaque joueur commence le parcours en lançant son premier «disc», depuis une zone de lancement «tee», propre à chaque trou. En règle générale, plusieurs lancers sont nécessaires pour parvenir à l'arrivée représentée par la corbeille.

En fonction du type de lancer, le joueur peut parfois changer de «disc». Il faut juste respecter quelques consignes de sécurité et toujours rester derrière le lanceur.

Le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de lancers sur l'ensemble des trous du parcours.

2 « Drive »

Pour chaque trou (l'ordre des joueurs peut être tiré au sort pour le premier trou) chaque joueur, l'un après l'autre (4 par groupe maxi), lance son «disc» depuis une zone de lancement «tee» vers une corbeille, en un ou plusieurs lancers successifs. Un «disc» peut voler, ou rouler sur le sol.

Vos pieds ne doivent pas dépasser la limite au sol avant que vous n'ayez lâché le disque. Ne lancez pas tant qu'il y a du monde devant vous.

3 « L'Ordre de Passage »

Par sécurité, les joueurs doivent toujours rester derrière le lanceur.

Lorsque tous les lanceurs d'un groupe ont effectué leur 1er lancer, celui dont le «disc» s'est arrêté le plus loin de la corbeille relance en 1er. Et ainsi de suite jusqu'au putt.

Le lanceur qui a obtenu le meilleur score au trou précédent commence. En cas d'égalité, conservez l'ordre de départ du trou précédent. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

4 « MANDATORY - Mando »

C'est un passage obligatoire que le joueur doit respecter en lançant le «disc» autant de fois qu'il sera nécessaire en suivant le trajet imposé. Le joueur comptabilisera un lancer de pénalité chaque fois qu'il lancera en dehors des passages obligatoires.

5 « OB »

Out-Of-Bounds (anglais) signifie: en dehors des limites du parcours. Un joueur dont le «disc» est jugé OB comptabilisera un lancer de pénalité. Le joueur doit lancer depuis l'endroit où le «disc» est entré dans la zone OB (à un mètre de ce point maximum).

6 « Putt »

La finalité de chaque trou consiste en l'atterrissage du putt dans la corbeille. Vous avez fini le trou lorsque le «disc» est pris dans les chaînes ou lorsqu'il repose au fond de la corbeille (et non au-dessus de celle-ci). Si votre «disc» atterrit sur la corbeille, vous devez le placer à l'intérieur de la corbeille. Cela compte pour un lancer. Un "putt" correspond à un lancer de 10 mètres ou moins de la corbeille.

7 « Lie »

C'est l'endroit où le «disc» a atterri et s'est arrêté et à partir duquel le joueur prend position pour le lancer suivant. Il doit placer son pied derrière son «mini-marker» à une distance de moins de 30 cm pour les lancers suivant ceux du départ de chaque trou, et à 10 cm pour les lancers de 10 mètres ou moins de la corbeille.

8 « Fairway »

Espace défini comme étant la zone à parcourir entre le «tee» et la corbeille. Dans cet espace, les lancers suivant les lancers du départ de chaque trou sont effectués de l'endroit où le «disc» du lancer précédent s'est arrêté (le pied d'appui du lanceur doit se trouver à moins de 30cm directement derrière le «mini-marker»).

9 « Disc » Dans un arbre

Si votre «disc» est dans un arbre et que vous ne pouvez pas le récupérer, prenez la marque à l'aplomb et rejouez sans pénalité. Si vous pouvez atteindre le «disc», faites-le tomber impartialement et rejouez de là où il s'est arrêté. Il est interdit de modifier la nature environnante (ne cassez pas une branche qui vous gêne pour lancer).

10 « Par »

Le par est le nombre de lancers dont un joueur expert a besoin pour finir un trou. Sur la feuille, indiquez le nombre de lancers effectués pour atteindre chaque corbeille. Ajoutez le nombre de pénalités éventuelles (OB - zone interdite, Mandatory - Mando). A la fin du parcours, le vainqueur est le joueur qui totalise le moins de lancers sur l'ensemble des trous du parcours.