

## Professional Disc Golf Association

### Règles de Disc Golf

traduites par Mario TOMASI et Thomas BARKER

**Insert Table of Contents here**

La popularité grandissante du Disc Golf à travers le monde est essentiellement due au constat suivant, lancer un disque avec puissance et précision procure une merveilleuse sensation. Le défi permanent, le caractère social du jeu, une bonne condition physique et mentale et le fait qu'il n'est pas très coûteux pour débiter, sont également de bons atouts. Le Disc Golf est un sport récréatif pour tous, sans distinction d'âge, de sexe et d'habileté.

Le but de ce jeu est de terminer un parcours, du début à la fin, en un minimum de lancers de disques.

Chaque lancer suivant est effectué de l'endroit où le disque du lancer précédent s'est arrêté. Le score est déterminé en additionnant le nombre de lancers effectués à chaque trou, augmenté des éventuels lancers de pénalités, puis en additionnant tous les trous. Le vainqueur est celui qui accomplira le parcours avec le score le plus bas.

Le parcours est constitué par une série de trous, répartis à la suite les uns des autres, afin de permettre au concurrent qui vient de terminer le trou précédent, de se présenter rapidement au trou suivant, jusqu'à ce qu'il ait effectué tous les trous. Le joueur commence chaque trou à partir d'une zone de lancement et termine ce trou par une cible.

Habituellement, les parcours de Disc Golf sont créés dans des zones plus ou moins boisées et sur des terrains différents, afin d'offrir des obstacles naturels au vol du disque. Ces obstacles naturels, font d'ailleurs partie intégrante du parcours et ne doivent en aucun cas être modifiés ou altérés par les lanceurs pour diminuer la difficulté du trou. En général, les parcours sont composés de 18 trous, mais il en existe d'autres, en 9, 12, 22, voire même 27 trous.

Aujourd'hui, on trouve des parcours permanents dans chacun des 50 Etats des Etats d'Amérique, mais aussi au Canada, au Japon, au Mexique, en Australie, en Islande, en Nouvelle Zélande, à Guam, au Danemark, en Suède, en Norvège, aux Pays-Bas, en Ecosse, en Suisse, en Allemagne, en Finlande, en Hongrie, au Royaume Unis, au Pérou, en Belgique, en République Tchèque, et à Taiwan. Depuis, 1998, la France compte elle aussi quelques parcours, dont certains sont semi-permanent, voire permanents.

Le Disc Golf est un jeu qui requiert un haut degré de courtoisie et d'étiquette. Parmi les attitudes les plus courantes, on trouve le respect des spectateurs et des autres concurrents, le respect de la nature dans laquelle évoluent les lanceurs, tant vis à vis des plantes situées sur le parcours, que vis à vis des animaux qui pourraient s'y trouver. Ces règles ont été éditées pour promouvoir le fair-play par tous et pour tous. La parfaite connaissance de celles-ci, permet de trouver clairement et sans ambiguïté la meilleure réponse à la situation dans laquelle se trouve un concurrent. En cas de doute, les lanceurs doivent consulter un référent officiel (ROF). Les exemples de ces situations particulières peuvent être consultés sur le site [www.pdga.com/rules](http://www.pdga.com/rules).

### **Article 800 : Définitions.**

**Marque approximative :** C'est un point, choisi par tous les joueurs d'un groupe, sur lequel un lanceur prendra position, afin de pouvoir reprendre le jeu, soit :

- pour corriger un lancer non valable, effectué depuis une zone hors limite ou OB, (article 801.04. B),
- après qu'un lanceur ait choisi de revenir à la marque initiale du lancer qui a terminé sa course OB (article 803.08 B (1),
- après qu'un disque lancé ait été déplacé par un autre joueur (article 803.09 B),
- après qu'un disque lancé ait été perdu, (article 803.10 B),
- après qu'un marqueur ait été perdu et qu'il marquait l'emplacement d'un disque (article 803.10 D),
- après une interruption du jeu par des conditions météorologiques ou d'autres événements exceptionnels (article 804.04 C).

**Lanceur éloigné :** Se dit du lanceur dont la position du disque est la plus éloignée de la cible et qui doit relancer en premier.

**Étendues d'eau occasionnelles :** Ce sont toutes les étendues d'eau autres que celles précisément désignées comme zones hors limites (OB), par le Directeur du Tournoi (DT) avant le début d'une ronde. Ce sont également les étendues d'eau autres que celles n'ayant pas été désignées par le DT comme des étendues d'eau occasionnelles.

**Ronde achevée :** Une ronde est officiellement achevée pour tous les concurrents, lorsque de l'opinion du DT, le dernier groupe sur le parcours a terminé son dernier trou et a raisonnablement le temps de se rendre du dernier trou au PC Organisation.

**Directeur :** C'est la personne chargée de l'organisation du tournoi ou de la compétition. Le terme Directeur peut être utilisé pour désigner le Directeur du Tournoi (DT) ou le Directeur du Parcours (DP) dans les tournois multi-parcours. Le Directeur peut nommer un ROF pour juger des règles.

**Objet récepteur de disque :** C'est une cible utilisée pour terminer le trou, habituellement constituée d'une partie supérieure avec des chaînes, câbles, tubes, etc. et une partie inférieure constituée d'un panier ou d'un plateau.

**Drop Zone** : C'est une surface, sur le parcours, désignée par le Concepteur du parcours ou par le DT, depuis laquelle un lanceur remet en jeu après que son lancer précédent :

- 1) ait été lancé Hors - limite (OB),
- 2) a manqué un passage obligé (mandatory),
- 3) se trouve dans une surface protégée (voir article 804.01, Conditions spéciales).

La surface de lancement à l'intérieur de la Drop Zone, doit être aussi clairement repérée et jouée de manière similaire aux lancers effectués depuis une zone de départ (tee).

**Fairway** : Ce sont toutes les surfaces du jeu, sauf les zones OB, au-dessus desquelles un joueur lance pour progresser d'une zone de départ jusqu'au trou.

**Groupe** : Désigne les compétiteurs chargés de jouer une ronde ensemble dans le but de vérifier les scores et le bon déroulement du jeu conformément aux règles.

**Trou** : C'est la cible devant être atteinte dans le but de terminer cette partie du parcours. Le terme "trou" désigne également les parties numérotées du parcours qui sont séparées les unes des autres pour compter les scores.

**Terminé** : C'est un terme utilisé pour signifier qu'un trou est achevé. Un joueur a achevé un trou après qu'il ait récupéré le disque qu'il a lancé, que ce disque soit arrêté dans les chaînes ou dans la surface de rétention de la cible réceptrice ou après qu'il ait heurté la surface repérée comme étant la cible à atteindre.

**La marque** : C'est l'endroit, à la surface du jeu, sur lequel le joueur prend position, conformément aux règles.

**Trajet de jeu** : C'est la ligne imaginaire sur la surface du jeu qui s'étend depuis le centre de la cible jusqu'au centre du disque marqueur et au-delà. Cette ligne n'a pas d'épaisseur, c'est pourquoi, un point d'appui du joueur doit se trouver directement derrière le centre du disque marqueur.

**Mandatory (passage obligé)** : C'est un ou des objets que le disque doit dépasser d'une façon clairement désignée pour progresser vers le trou. Un passage obligé sert à délimiter la trajectoire obligatoire que le disque doit prendre pour terminer le trou.

**Marqueur** : C'est un terme utilisé pour désigner, soit le mini - marqueur, soit le disque lancé, arrêté et laissé à terre, tous deux peuvent servir à repérer l'endroit depuis lequel un lanceur doit effectuer son prochain lancer.

**Disque - marqueur** : voir "Marqueur".

**Mini** : voir "Mini - Marqueur".

**Mini Marqueur** : C'est un disque utilisé pour repérer la marque (voir les articles 803.03 - repérer la marque et 802.02, - *dimensions*).

**Obstacle** : C'est toute particularité sur le parcours qui influence l'orientation du jeu.

**Référent Officiel (ROF)** : C'est une personne qui est habilitée à porter un jugement concernant l'application des règles pendant le jeu.

**Zone Hors limite (Out-of-bounds ou OB)** : C'est une surface désignée par le DT, avant le début du jeu, depuis laquelle un disque ne peut pas être lancé. La ligne de délimitation d'une zone OB s'étend verticalement du bas en haut. Cette ligne fait partie de la zone OB. Un disque OB n'est pas un disque perdu.

**PAR** : Déterminé par le Directeur du Tournoi, il s'agit du score qu'un discgolfeur expérimenté peut espérer réaliser sur un trou donné. Faire le PAR s'entend sans avoir commis d'erreur de jeu, dans des conditions météorologiques ordinaires et permettant 2 lancers courts pour terminer le trou.

**Lancer de pénalités**: C'est un lancer ajouté au score du joueur, conformément aux règles, pour avoir enfreint une règle ou pour avoir déplacé une marque.

**Meeting** : C'est une réunion entre les joueurs et le DT ou le ROF du parcours, avant que ne commence le tournoi, durant laquelle les joueurs sont informés sur les particularités du parcours, sur les procédures du tournoi et sur toutes les spécificités qui seront appliqués pendant le tournoi.

**Surface de jeu** : C'est la surface au-dessous de laquelle le disque est arrêté et depuis laquelle la position est prise pour le lancer suivant. La surface de jeu est généralement le sol, mais peut être toute surface jugée propice au jeu par le DT ou par le DP.

**Lancer d'essai** : Pendant une ronde, c'est tout lancer de disque, intentionnel ou non, effectué sur une distance supérieure à 2 mètres, ou quelque soit la distance s'il est effectué en direction de la cible, qui ne modifie pas la marque, soit parce que ce lancer n'a pas été effectué depuis la zone de tee ou depuis la marque, soit parce que le joueur avait déjà lancé depuis la zone de tee ou depuis la marque. Les lancers qui sont rejoués conformément aux règles ne sont pas considérés comme des lancers d'essai. Les lancers conditionnels effectués conformément à l'article 803.01 C et 803.01 D (3) ne sont pas considérés comme des lancers d'essai. Un joueur recevra un lancer de pénalité pour un lancer d'essai, conformément aux articles 803.01 B ou 804.02 A (2).

**Conditionnel** : Voir lancer conditionnel.

**Lancer Conditionnel** : C'est un lancer supplémentaire accordé par décision du groupe, qui n'est pas ajouté au score du joueur, s'il n'est pas effectué pour terminer le trou. De plus, lorsqu'il y a contestation d'une décision du groupe, c'est une série de lancers qui peut être effectué pour terminer le trou, afin de proposer une alternative aux lancers contestés. Une seule des deux options sera prise en compte et ajoutée au score du joueur lorsque la décision finale sera prise.

**Putt**: Tout lancer de 10 mètres ou moins, mesuré depuis le bord arrière du marqueur à la base du trou, est considéré comme un Putt.

**Putt tombant :** C'est un putt à la suite duquel le joueur touche son marqueur ou touche tout objet situé entre la marque et le trou, y compris la surface de jeu, avant qu'il n'ait démontré une complète maîtrise de son équilibre.

**Recours :** C'est un changement de la marque du joueur ou de la zone qui entoure cette marque, tel qu'un obstacle enlevé des alentours ou, lorsque ceux-ci sont impraticables, la marque est replacée loin de l'obstacle, conformément à l'article 803.05 C. Les obstacles ne doivent pas être déplacés si quelque partie de ceux-ci se trouve entre la marque et le trou.

**Point d'appui :** C'est toute partie du joueur en contact avec la surface du jeu ou tout autre objet susceptible de servir de support au moment du lancer.

**Tee de départ :** C'est la surface entourée par les bords d'une piste de lancement (tee-pad), si elle existe. Sinon, c'est la surface qui s'étend 3 mètres derrière la ligne de tee désignée, perpendiculairement à cette ligne.

**Lancer :** C'est la propulsion du disque qui modifie sa position depuis le tee de départ ou depuis la marque.

**Lanceur :** C'est le joueur qui a effectué ou qui est sur le point d'effectuer un lancer conformément aux règles.

**Règles des 2 mètres :** C'est la règle, annoncée par le DT, qui pénalise d'un lancer supplémentaire, le score du joueur dont le disque s'arrête 2 mètres ou plus au-dessus de la surface du jeu. Le DT peut annoncer la règle des 2 mètres en vigueur sur tout le parcours ou simplement pour des obstacles particuliers.

**Marque injouable :** C'est une marque depuis laquelle un joueur décide qu'un ou des obstacles l'empêchent de prendre position ou de tenter un lancer, car impraticable ou dangereux. La marque est modifiée avec un lancer de pénalité.

**Avertissement :** C'est une première remarque, faite à un joueur qui a enfreint une règle prescrivant un avertissement et qui précède un lancer de pénalité pour toute faute suivante identique, effectuée dans la même ronde.

## **Article 801 : Comportement des joueurs.**

### **Article 801.01 : La Courtoisie.**

**A.** Les concurrents ne doivent pas lancer leurs disques, tant qu'ils n'ont pas la certitude que ceux-ci ne risquent pas de gêner un autre concurrent ou de blesser qui que ce soit. Les joueurs doivent être attentifs aux autres membres de leur groupe afin de les aider à localiser d'éventuels lancers mal maîtrisés et de s'assurer que les règles du jeu sont correctement respectées.

**B.** Les concurrents doivent être attentifs à ne pas faire de bruit ou de mouvements susceptibles de perturber les autres lanceurs. Crier, jurer, jongler avec son disque, frapper dans son sac de Golf ou dans un élément du parcours, lancer un disque avant son tour ou lancer un mini-marqueur, s'avancer en direction de la corbeille ou de son disque en dépassant le lanceur qui s'apprêtait à lancer, sont autant d'exemples d'actes discourtois. Néanmoins, crier en temps opportun, afin d'avertir un autre concurrent ou un spectateur susceptible d'être heurté par un disque, n'est pas considéré comme un acte discourtois.

**C.** Refuser d'accomplir une action définie par les règles, tel qu'aider à la recherche d'un disque perdu, déplacer son sac de golf lorsqu'il gêne un concurrent prêt à lancer, remplir correctement, et à son tour, les cartes de scores, sont des actes discourtois.

**D.** Les joueurs sont responsables des actes de leurs "porteurs" (caddies). Les joueurs peuvent être avertis et recevoir des lancers de pénalités pour les actes de leurs caddies.

**E.** Jeter des déchets par terre est considéré comme une violation des règles de courtoisie.

**F.** La courtoisie dicte aux lanceurs qui souhaitent fumer une cigarette de s'assurer qu'ils ne gêneront aucun autre concurrent. Les mégots doivent être transportés et jetés dans une poubelle. Jeter ses mégots de cigarettes par terre est considéré comme un acte discourtois.

**G.** Un concurrent qui ne respecte pas l'une de ces règles de courtoisie est averti une 1<sup>ère</sup> fois, par tout lanceur directement affecté, même s'il fait partie d'un autre groupe, ou par un ROF. Les autres membres du groupe sont également informés que ce lanceur a été averti. A chaque acte discourtois supplémentaire, lors de la même ronde, le lanceur incriminé est pénalisé d'un lancé supplémentaire par acte constaté. La répétition d'actes discourtois conduit à la disqualification du lanceur incriminé, conformément à l'article 804.05.

### **Article 801.02 : A propos de l'ordre de passage des lanceurs.**

**A.** L'ordre de passage sur le 1<sup>er</sup> tee de lancement est déterminé par l'ordre dans lequel les cartes de scores ont été remplies, puis distribuées, ou par l'ordre dans lequel les concurrents ont été placés sur le tableau de classement.

**B.** L'ordre de passage au départ du trou suivant est déterminé par le score réalisé au trou précédent. Le score le plus bas relance en premier et ainsi de suite jusqu'au dernier trou. Si deux concurrents ont réalisés le même nombre de lancer au trou précédent, on recherche le score jusqu'au trou où apparaît une différence du nombre de lancers.

**C.** Lorsque tous les lanceurs d'un groupe ont effectué leur 1<sup>er</sup> lancer, celui dont le disque s'est arrêté le plus loin de la cible, relance en 1<sup>er</sup>. Pour faciliter la fluidité des groupes sur un parcours, un concurrent moins éloigné de la corbeille, qui arrive à son disque avant le lanceur le plus éloigné, peut demander à relancer en 1<sup>er</sup>, si le concurrent le plus éloigné y consent.

**D.** Pendant le déroulement d'un tournoi, aucun groupe ne peut dépasser un groupe placé devant celui-ci, sauf si ce dernier a été invité à attendre, conformément aux règles ou sur décision d'un ROF.

**E.** Lancer avant son tour est considéré comme une violation des règles de courtoisie. Voir l'article 801.01 G.

**Article 801.03 : Dépassement du temps alloué.**

**A.** Pour lancer un disque, chaque concurrent bénéficie d'un maximum de 30 secondes, à partir du moment où :

- (1) le lanceur précédent a effectué son lancer et,
- (2) le concurrent qui doit lancer a pris un temps raisonnable pour se rendre à son disque, puis l'a "marqué" et,
- (3) la zone de lancer est libre de tout obstacle qui s'opposerait au lancer.

**B.** Un concurrent qui dépasse, de manière excessive et pour une 1<sup>ère</sup> fois, ce temps alloué, doit être averti, dès lors qu'au moins 2 concurrents du groupe (ou plus) ou si un ROF du tournoi l'ont constaté. A chaque dépassement de temps excessif supplémentaire, dans la même ronde, ce concurrent recevra un lancer de pénalité, dès lors qu'au moins 2 autres concurrents du groupe (ou plus) ou un ROF du tournoi l'ont constaté.

**Article 801.04 : Effectuer le parcours prévu.**

**A.** Il est de la responsabilité de chaque concurrent d'effectuer le parcours prévu correctement. Avant de commencer la ronde, les joueurs doivent assister au meeting et se renseigner sur les spécificités du parcours, notamment sur les tees de départs spécifiques, les trous supplémentaires ou les changements d'emplacements des corbeilles, les zones hors limites, les passages obligés.

**B.** Exemples d'erreurs de jeu et modalités des pénalités pour chaque ...

(1) Mauvais départ : Lancer depuis un mauvais tee de départ. Si l'erreur est découverte après que le concurrent concerné ait lancé son disque de la mauvaise zone, mais avant qu'un autre lancer n'ait été effectué, ce 1<sup>er</sup> lanceur devra relancer de la bonne zone de lancement et devra considérer son 1<sup>er</sup> lancer comme un essai (un lancer supplémentaire ajouté à son score).

Si l'erreur est découverte après un 2<sup>ème</sup> lancer, le concurrent concerné devra terminer ce trou, mais se verra pénalisé de deux lancers supplémentaires sur sa carte de score.

(2) Mauvais passage obligé (mandatory) : Manquer la tentative de passage obligé. Si l'erreur est constatée après qu'un lancer ait dépassé le passage obligé par le mauvais côté, mais avant qu'un autre lancer ait été effectué, le lanceur concerné doit effectuer le lancer suivant à partir d'une zone déterminée, appelée *Drop zone*, conformément à l'article 803.12 B et il recevra un lancer de pénalité.

Si l'erreur est constatée après qu'un lancer ait dépassé le passage obligé par le mauvais côté et après qu'un autre lancer ait été effectué, le lanceur concerné termine le trou sans rejouer depuis la *Drop zone* et ajoute deux lancers de pénalités à son score.

(3) Mauvaise cible : Si un joueur termine un trou sur une mauvaise cible d'un trou donné, il continuera de jouer en direction de la bonne cible, depuis une marque choisie directement à côté de la mauvaise cible, sans pénalités. Si le lanceur termine un trou sur une mauvaise cible et que ce lanceur, pensant avoir terminé ce trou, lance depuis le départ du trou suivant, il se verra accrédité de deux lancers de pénalité ajoutés au score du trou considéré, pour "parcours incorrectement joué".

(4) zone hors limite (OB) jouée : Jouer un disque OB comme s'il était dans les limites du parcours. Si l'erreur est découverte après que le concurrent concerné ait lancé son disque depuis la zone hors limite, mais avant qu'un autre lancer n'ait été effectué, ce 1<sup>er</sup> lanceur devra relancer de la bonne zone de lancement et devra considérer son 1<sup>er</sup> lancer comme un essai (un lancer supplémentaire ajouté à son score).

Si l'erreur est découverte après qu'un autre lancer suivant ait été effectué, le concurrent concerné devra terminer ce trou, mais se verra pénalisé de deux lancers supplémentaires pour cette erreur.

(5) Mauvaise succession du jeu : Manquer un trou ou jouer les trous dans le désordre. Si l'erreur est constatée après le lancer initial, mais avant que le lancer suivant n'ait été effectué, ce lanceur devra relancer de la bonne zone de lancement et devra considérer son 1<sup>er</sup> lancer comme un essai (un lancer de pénalité ajouté à son score).

Si l'erreur est découverte après le lancer suivant, ce trou joué doit être terminé. Immédiatement après avoir terminé ce trou, le joueur concerné doit reprendre le parcours dans le bon ordre à partir de l'endroit où l'erreur a été faite. Quelque soit le nombre de trous manqués ou joués dans le désordre, un total de deux lancers supplémentaires sera ajouté aux cartes de score de tous les concurrents concernés. Les scores acquis pour tous les autres trous terminés restent acquis. Tous les trous qui ont été terminés correctement ne sont pas rejoués.

**C.** Si l'infraction des règles ne concerne que certains membres d'un groupe, ceux-ci termineront le trou, en compagnie de tous les membres du groupe afin de vérifier les scores et la bonne application des règles.

**D.** Dans le cas où une erreur commise est découverte après que le ou les trous ont été terminés, l'erreur ne sera pas rejouée et le joueur concerné recevra 2 lancers de pénalités pour l'erreur commise.

**E.** Dans le cas où une erreur commise est découverte après que le joueur ait restitué sa carte de score, l'erreur ne sera pas rejouée et le joueur concerné recevra 2 lancers de pénalités pour l'erreur commise.

**F.** Un joueur qui enfreint délibérément les règles du parcours prévu pour obtenir un avantage enfreint l'article 804.05 A (3) et sera pénalisé conformément à cet article.

## **Article 802 Equipement.**

### **Article 802.01 Disques utilisés durant le jeu.**

**A.** Un disque utilisé durant le jeu doit remplir toutes les conditions relevées dans les documents techniques officiels de PDGA ([Official PDGA Technical Standards Document](#)). Voir article 805 B pour les caractéristiques techniques des disques.

**B.** Un disque fissuré ou troué est interdit. Voir article 802.01 D, E et F. Un disque fissuré durant une ronde peut être transporté par le joueur, mais ne peut plus être utilisé pour le restant du tournoi. Ce joueur doit immédiatement déclarer au groupe son intention de transporter le disque fissuré ou troué sous peine d'être pénalisé conformément à l'article 802.01 E.

**C.** Les joueurs ne peuvent pas modifier les caractéristiques techniques d'un disque pour changer ses caractéristiques de vol. Cette règle ne concerne pas l'usure normale des disques pendant le jeu et n'interdit pas le ponçage modéré des disques pour adoucir les imperfections du moulage ou les éraflures. Les disques poncés exagérément ou peints à l'aide d'une peinture épaisse sont interdits. Voir article 802.01 D, E et F.

**D.** Si un joueur ou un ROF s'interroge sur la conformité d'un disque, seul le DT peut approuver ce disque. En aucun cas, le disque ne doit être approuvé s'il enfreint l'une des spécificités citées ci-dessus. Tout disque qui n'est pas approuvé par le DT doit être considéré comme interdit et le joueur qui l'utiliserait doit être sanctionné conformément à l'article 802.01 E.

**E.** Un joueur qui transporte un disque interdit pendant le jeu recevra 2 lancers de pénalités, sans avertissement, si cette situation est constatée par au moins 2 joueurs du groupe ou par un ROF. Un joueur qui s'obstine à lancer un disque interdit pendant la ronde pourra être sujet à disqualification conformément à l'article 804.05 A (3).

**F.** Tous les disques utilisés en jeu, sauf les minis marqueurs, doivent être identifiés uniquement à l'aide d'une encre ou d'une peinture dont l'épaisseur ne soit pas remarquable. Un joueur recevra un avertissement pour le 1er lancer d'un disque qui n'a pas été identifié, si cette situation est constatée par au moins 2 joueurs du groupe ou un ROF. Après cet avertissement, chaque lancer du joueur avec un disque non identifié engendrera un lancer de pénalité si au moins 2 joueurs du groupe ou un ROF le constatent.

### **Article 802.02 Minis - marqueurs.**

**A.** Les minis - marqueurs doivent être utilisés pour marquer l'emplacement du joueur pour tout ce qui concerne ces règles. Ils doivent avoir un diamètre compris entre 7 et 15 cm et une hauteur ne dépassant pas 3 cm.

### **Article 802.03 Les cibles.**

**A.** Les cibles utilisées pour terminer le trou ne doivent enfreindre aucune des normes éditées dans le document officiel PDGA Technical Standards. Voir les articles 803.12 B et C pour définir qu'un trou est terminé lorsqu'on utilise des cibles.

### **Article 802.04 Instruments artificiels.**

**A.** Pendant une ronde, un joueur ne doit pas utiliser d'instruments artificiels qui l'aiderait à lancer, sauf les articles qui réduisent ou empêchent les égratignures de la peau, tels que les gants, adhésifs, bandages, etc. et tout article médical tels que les attelles du genou, de la cheville ou du coude, etc. Les articles antidérapants sont également autorisés sur les tees de départ. L'utilisation par un joueur de tout instrument artificiel modifiant la position du disque dans sa main ou qui allonge artificiellement toutes les parties du corps qui participent au lancer (doigts, poignets, bras, épaule, etc.) est interdite. L'utilisation d'instruments qui aident à déterminer les distances supérieures à 10 mètres, par exemple un télémètre ou une montre GPS est interdite. Des instruments de mesure, tel qu'un mètre ruban, peuvent être transportés et utilisés pour prendre des mesures de 10 mètres et moins dans les cas prévus par les règles.

**B.** Un joueur recevra 2 lancers de pénalités, sans avertissement, si 2 concurrents ou un ROF constatent qu'il utilise ou qu'il transporte un instrument artificiel, jugé par le DT comme un objet qui enfreint l'article 802.04 A. Un joueur qui utilise un instrument artificiel, jugé par le DT comme enfreignant l'article 802.04 A, a également enfreint l'article 804.05 A (3) et sera pénalisé conformément à ces articles.

## **Article 803 Règles du jeu.**

### **Article 803.01 Généralités.**

**A. Description du jeu.** Le Disc Golf consiste à lancer un disque (disque de Golf) depuis une zone de lancement (Tee) vers une cible, en un ou plusieurs lancers successifs. Les joueurs devront effectuer le parcours tel qu'ils le découvrent et relancer le disque de l'endroit où il s'est arrêté, sauf dans les cas prévus par les règles. Le concurrent qui effectue le ou les rondes prévues en un minimum de lancers, augmentés des lancers de pénalités, est le vainqueur.

**B. Lancers d'essais.** Un joueur qui effectue un lancer d'essai ou un lancer supplémentaire avec n'importe quel disque et à n'importe quel moment après le début de sa ronde et avant d'avoir terminé le dernier trou de sa ronde recevra un lancer de pénalité, excepté dans les cas prévus par les règles suivantes 803.01 C et 803.01 D ou après un arrêt du jeu. Le lancer d'essai ou les lancers supplémentaires doivent être constatés par au moins 2 joueurs ou par un ROF.

**C. Lancers conditionnels.** Les lancers conditionnels sont des lancers supplémentaires qui ne sont pas ajoutés au score du lanceur, dès lors qu'ils ne sont pas effectués pour terminer le trou. L'utilisation de lancers conditionnels est recommandée dans toutes les situations de doute sur la marque d'un disque et évite de ralentir la progression du jeu ou lorsque le lanceur est en désaccord avec l'interprétation arbitraire des règles, soit par les autres joueurs du groupe, soit par un ROF. Les lancers jugés inutiles ne doivent pas être ajoutés au score du lanceur, ni être considéré comme des lancers d'essais, s'ils ont été annoncés, comme tels, par le lanceur, avant d'être lancés.

Les lancers conditionnels sont appropriés dans les cas suivants :

(1) pour gagner du temps : Un lanceur peut annoncer un lancer conditionnel chaque fois que :

- a) la position exacte du disque ne peut pas être déterminée et
- b) que la majorité du groupe approuve qu'un lancer conditionnel ferait gagner du temps et,
- c) que le lancer originel peut être hors - limite, perdu ou avoir manqué un passage obligé (Mandatory).

Dans l'éventualité de ce genre de lancer conditionnel, le lanceur doit terminer le trou depuis les 2 endroits, jugés l'un par le groupe ou un ROF et l'autre jugé par le joueur qui annonce le lancer conditionnel, conformément à cette règle.

(2) pour contester la décision du groupe ou du ROF : un certain nombre de lancer conditionnel peut être utilisé pour terminer un trou, conformément à l'article 803.01 D

(3) lorsque le lanceur n'est pas d'accord avec la décision de la majorité du groupe et qu'un ROF n'est pas disponible immédiatement. Il en va de même si le lanceur concerné souhaite contester la décision d'un ROF.

Les scores des 2 séries de lancers doivent être enregistrés. L'interprétation correcte de la règle et le score seront alors appliqués par le DT à la fin de la ronde.

#### **D. Contestations :**

(1) lorsque aucune majorité ne peut être établie dans le groupe pour prendre une décision en regard d'une règle du jeu, le bénéfice du doute doit être donné au lanceur. Cependant, tout joueur peut demander l'arbitrage d'un ROF qui se substituera à la décision du groupe. Tout joueur qui souhaite contester la décision du groupe doit en faire immédiatement et clairement la demande au groupe.

(2) Si un ROF est immédiatement disponible, le groupe devra s'arrêter de jouer et attendre la décision du ROF, permettant ainsi à d'autres groupes de continuer le jeu.

(3) Si un ROF n'est pas immédiatement disponible, le groupe doit agir dans l'une des deux manières suivantes. Soit, le groupe peut prendre majoritairement une décision au bénéfice du doute pour le lanceur et continuer le jeu. Soit, si le lanceur ne souhaite pas continuer le jeu sous la décision majoritaire du groupe, il doit annoncer un lancer conditionnel, conformément à l'article 803.01 C. L'utilisation d'un lancer conditionnel est encouragée à chaque fois qu'un lanceur conteste la décision du groupe ou d'un ROF.

(4) Un joueur peut contester la décision d'un ROF auprès du DT. Si le DT est immédiatement disponible, la contestation sera directement entendue. Le groupe s'arrêtera de jouer pour attendre la décision finale. Si le DT n'est pas immédiatement disponible, le groupe continuera de jouer en accord avec la décision du ROF. La contestation doit être annoncée dès que possible. La décision du DT sera sans appel.

(5) Dans le cas où une décision d'un groupe ou d'un ROF est rejetée suite à une contestation, le ROF ou le DT peuvent, dans l'intérêt de l'équité, permettre au score du lanceur de rester inchangé ou l'adapter, pour qu'il reflète l'interprétation correcte des règles. Dans le seul cas, où rejouer serait la solution la plus équitable, il incombe au DT de faire recommencer un ou plusieurs trous.

**E. Avertissements :** Un joueur ne recevra pas d'avertissements pour avoir enfreint une règle, sauf dans le cas où celle ci précise qu'un avertissement doit être donné. Les avertissements obtenus dans une ronde, ne s'appliquent qu'à cette ronde et ne comptent pas pour la ou les rondes suivantes, ni pour les "play-off".

**F. Règle de l'Équité :** Dans le cas où une discussion ne relève pas des règles, la décision finale sera prise dans un esprit équitable. Souvent, une interprétation logique de la règle existante la plus approchante ou de l'esprit qui émane de ces règles servira de guide pour déterminer ce qui est équitable.

#### **Article 803.02 Démarrer le jeu.**

**A.** Le jeu doit commencer, à chaque trou, par le lancement d'un disque depuis l'intérieur d'une surface de lancement, appelée "Tee". Au moment du lâcher du disque, au moins l'un des points qui supportent le corps du lanceur doit être en contact avec cette surface, et tous les points de supports du corps doivent être à l'intérieur de celle-ci. Si la surface de lancement est matérialisée par une zone délimitée, appelée "tee-pad", tous les points de support du corps doivent se situer sur cette zone au moment du lâcher, sauf si le DT a annoncé que la surface de lancement est modifiée pour des raisons de sécurité. Si aucune zone n'est prévue, tous les points supportant le corps au moment du lâcher doivent se trouver à l'intérieur d'une surface délimitée par la ligne de lancement et par 2 lignes d'une longueur de 3 mètres, perpendiculaires à la ligne de lancement et situées derrière celle-ci. La ligne de lancement inclus les bords extérieurs des 2 marques de tee. Prendre un élan en dehors de la surface de lancement, avant de lâcher le disque, est autorisé. Continuer sa course au-delà de la surface de lancement est autorisé, à condition qu'il n'y ait plus aucun point de contact au sol au moment du lâcher.

**B.** Tous points de contact au sol, en dehors de la surface de lancement, au moment du lâcher, constitue une faute de position et devra être traitée conformément aux articles 803.04 F, G et H.

#### **Article 803.03 Marquer l'emplacement du disque.**

**A.** Après chaque lancer, le disque lancé doit être laissé à l'endroit où il s'est arrêté, jusqu'à ce que son emplacement soit établi par la mise en place d'une marque. Ceci peut être fait, à l'aide d'un mini-disque, placé sur la surface de jeu, entre la corbeille et le disque lancé, directement au contact l'un de l'autre, dans l'axe de la corbeille. Un joueur peut aussi choisir d'utiliser le disque lancé, comme un marqueur, à condition de ne pas le toucher, ni de le repositionner. Le marqueur ne doit pas être déplacé tant que le lancer n'a pas été effectué. Un marqueur déplacé par inadvertance avant le lancé doit être remis à sa place initiale.

**B.** Un joueur n'est obligé d'utiliser un mini - marqueur, que lorsque l'emplacement doit être marqué en application des règles. Ceci est valable pour les règles suivantes : hors - limites, disque au-dessus de la surface du jeu, disque perdu, emplacement injouable et utilisation du recours, interférence, ou marquer la position à moins d'un mètre de la ligne hors - limite.

**C.** Si le disque lancé s'arrête à l'intérieur de la surface du jeu, mais à moins d'un mètre d'une ligne de zone hors - limite, la position peut être marquée sur n'importe quel endroit d'une ligne mesurant un mètre de longueur, tracée perpendiculairement au point le plus proche de la ligne hors - limite et passant par le centre du disque lancé. Ceci, même si la position ainsi marquée se rapproche de la corbeille. Voir les articles suivants pour les autres particularités liées au marquage d'un disque.

- (1) recours au repositionnement - 803.05 C (2).
- (2) Interférence - 803.07 A, B.
- (3) Au-dessus de la surface du jeu - 803.08 A.
- (4) Hors - limite - 803.09 B.
- (5) Perdu - 803.11 B.

**D.** La règle de la verticalité. La ligne d'une zone hors - limite est représentée par une surface verticale. Quel que soit l'endroit particulier, marqué par le lanceur, à moins d'un mètre d'une zone hors - limite, conformément aux règles, cet emplacement peut être marqué à n'importe quel hauteur, vers le haut ou vers le bas, le long de cette ligne verticale.

**E.** Si le disque lancé vient à se briser et s'arrête en plus d'une pièce, la partie la plus grande, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF, est considérée comme étant le disque lancé.

**F.** Un disque lancé dans l'eau ne doit être jugé "arrêté" que lorsqu'il flotte ou qu'il ne se déplace à la surface de l'eau que par l'action de l'eau ou du vent sur l'eau.

**G.** Un joueur doit être averti pour sa première infraction des règles concernant le marquage, si cette erreur est observée par au moins 2 joueurs du groupe ou par un ROF. Un lancer de pénalité doit lui être ajouté pour chaque erreur suivante concernant le marquage, durant la ronde, si cette erreur est constatée par au moins 2 joueurs du groupe ou par un ROF.

#### **Article 803.04 Position après de lancer.**

**A.** Lorsque le disque est lâché, un joueur doit :

- (1) avoir, au moins un point supportant son corps, en contact avec la surface du jeu et dans la trajectoire directe du trou et à moins de 30cm directement derrière le marqueur (sauf dans le cas spécifié à l'article 803.03 E) et,
- (2) n'avoir aucun point de contact avec le marqueur ou avec aucun objet situé plus près du trou que le bord arrière du marqueur et,
- (3) avoir tous ses points de support du corps dans les limites du jeu.

**B.** Franchir le marqueur est autorisé après avoir lâché le disque, sauf lorsque l'on "putt" à moins de 10 mètres du trou.

**C.** Tous lancers effectués à 10 mètres ou moins, mesurés entre le bord arrière du marqueur et la base du trou, est considéré comme un "Putt". Dans la continuité du geste de lancer, franchir le marqueur, provoquant, ainsi, de la part du lanceur, un point de contact plus proche du trou que le bord arrière du marqueur, constitue une "faute de Putt" et est considérée comme une faute de position. A la fin de son lancer, le joueur doit démontrer une parfaite maîtrise de l'équilibre de son corps avant d'avancer vers le trou.

**D.** Un joueur doit choisir la position qui engendrera le minimum de déplacement possible de toute partie de tout obstacle faisant partie intégrante du parcours.

**E.** Si un objet solide et volumineux empêche un joueur de prendre une position conforme, dans les 30 cm directement derrière le disque marqueur, ce joueur devra prendre position immédiatement derrière cet obstacle dans l'axe du trou. Le joueur doit adhérer à toutes les règles de l'article 803.04 A sauf celles concernant le positionnement dans la zone des 30cm directement derrière le disque marqueur.

**F.** Pour être validé, une faute de position doit être clairement annoncée dans les 3 secondes qui suivent cette faute. L'annonce peut être faite par tout membre du groupe ou par un ROF. Quand l'annonce est faite par un membre du groupe, elle doit être confirmée immédiatement par un autre membre du groupe. Un joueur recevra un avertissement pour la 1ere faute de position, dans la ronde.

Chaque faute de position suivante dans la même ronde provoquera un lancer de pénalité.

**G.** Tout lancer effectué depuis une position, annoncée et confirmée comme étant illégale ne peut pas être utilisé par le lanceur. Un nouveau lancer doit être effectué depuis l'emplacement originel. Les nouveaux lancers doivent être effectués avant les lancers suivants des autres joueurs du groupe.

**H.** Le joueur ne peut pas reprendre le disque initialement lancé avant de relancer, sauf dans le cas d'un "putt" à moins de 10 mètres. Quand un disque est repris, en infraction de cette règle, un lancer de pénalité sera ajouté sans avertissement.

#### **Article 803.05 Obstacles et recours.**

**A. Obstacles s'opposant à une mise en position ou à une possibilité de lancer :** Les joueurs doivent choisir une position qui engendrera le moins de déplacement de toute partie de tout obstacle, sauf ceux autorisés par l'article 803.05 C, pour les obstacles occasionnels. Aucun recours n'est autorisé pour les aménagements des parcs (tels que panneaux, poubelles, tables de pique-nique, etc.) car ils sont considérés comme faisant partie du parcours. Dès qu'une position valable est prise, un joueur ne peut pas bouger un obstacle (ni le retenir en arrière, ni le déplacer, ni le courber) dans le but de se procurer de l'espace pour le geste du lancer. Il est admis qu'un geste de lancer provoque accidentellement le déplacement d'un obstacle.

**B. Obstacles entre la marque et le trou :** Un joueur ne doit pas bouger, modifier, plier, briser ou retenir toute partie de tout obstacle, y compris les obstacles occasionnels, située entre la marque et le trou, sauf à une exception près : un joueur peut déplacer des obstacles, situés entre la marque et le trou, si ces obstacles surviennent pendant le déroulement de la ronde, tels que des spectateurs, des équipements de joueurs, des barrières ouvertes ou des branches qui tombent pendant la ronde. Lorsqu'il est impossible de savoir si un obstacle est survenu pendant la ronde, il ne devra pas être déplacé. Il est admis qu'un geste de lancer provoque accidentellement le déplacement d'un obstacle.

**C. Obstacles fortuits :** Un joueur peut obtenir un recours dans les seuls cas d'obstacles suivants : surface d'eau non définie comme étant OB, feuilles mortes ou détritiques, branches brisées n'étant plus attachées à un arbre, véhicules à moteurs, insectes ou animaux nuisibles, équipements des joueurs, spectateurs ou tout objet ou surface spécifiquement désignée par le DT avant la ronde. Les obstacles ne peuvent pas être déplacés si quelque partie que ce soit de ceux-ci se trouve entre la marque et le trou. La nature du recours que peut obtenir un joueur est basé sur l'emplacement de cet obstacle et est limité comme suit :

(1) Obstacles fortuits situés entre la marque et le trou : Un joueur peut déplacer des obstacles qui surviennent pendant la ronde comme décrit dans l'article 803.05 B.

(2) Obstacles fortuits gênants la mise en position ou le geste du lancer : Le joueur doit d'abord tenter d'enlever l'obstacle, sauf si une partie de cet obstacle se trouve entre la marque et le trou. Si le déplacement de l'obstacle est irréalisable ou si une partie de cet obstacle se trouve entre la marque et le trou, cette marque peut être replacée à la marque la plus proche, sans s'approcher du trou ; dans l'axe du trou et sans dépasser 5 mètres de la marque initiale, en accord avec la majorité du groupe ou d'un ROF (sauf si le DT annonce un "recours fortuit"). Sinon, le joueur peut déclarer une marque injouable et continuer conformément à l'article 803.06.

(3) Obstacles fortuits gênants la prise d'élan : Le joueur peut déplacer l'obstacle, à partir du moment où celui-ci ne se trouve pas entre la marque et le trou. Aucun autre recours n'est autorisé.

**D.** Dans les situations où il n'est pas évident qu'un objet puisse être déplacé ou qu'un autre recours puisse être obtenu, une décision sera prise par la majorité du groupe ou par un ROF.

**E.** Un joueur recevra un lancer de pénalité, sans avertissement, pour toute violation des règles concernant les obstacles et les recours.

**F.** Un joueur qui endommage intentionnellement quoi que ce soit sur le parcours recevra deux lancers de pénalités, sans avertissement, si deux joueurs au moins du groupe ou un ROF l'ont constaté. Le joueur peut également être disqualifié du tournoi, conformément à l'article 804.05 A (2).

#### **Article 803.06 Marque injouable.**

**A.** Un joueur peut déclarer sa marque, injouable. Il est le seul juge pour déterminer si sa marque est injouable. La marque impraticable peut être replacée :

1) sans se rapprocher du trou, en restant dans l'axe de celui-ci et à une distance maximale de 5 mètres derrière cette marque ou,

2) à la marque précédente indiquée par le mini - marqueur ou si le marqueur a été déplacé, depuis une marque approximative, jugée par la majorité du groupe ou par un ROF.

Le lancer original plus un lancer de pénalité sont ajoutés au score du joueur.

#### **Article 803.07 Interférence.**

**A.** Un disque lancé qui entre en contact avec un autre joueur, spectateur ou animal doit être joué de l'endroit où il s'est arrêté. Un disque lancé qui est intentionnellement dévié ou qui a été attrapé et déplacé, sera marqué aussi près que possible du point de contact, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. Néanmoins, et seulement pour les lancers déviés intentionnellement, le joueur concerné peut choisir de relancer. Les joueurs ne doivent ni se placer, ni laisser leurs équipements de telle manière qu'il en résulterait une interférence avec le vol d'un disque. Le joueur le plus éloigné peut exiger des autres joueurs qu'ils marquent leur disque ou qu'ils déplacent leurs équipements, avant d'effectuer son lancer, s'il estime que ceux-ci pourraient interférer sur le vol du disque.

**B.** Si un disque arrêté à la surface du jeu ou maintenu par la cible est déplacé, celui-ci sera replacé aussi près que possible de son emplacement initial, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. Si un marqueur est déplacé, celui-ci doit être replacé aussi près que possible de son emplacement initial, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. (Dans le cas d'une pénalité reçue dans le cadre de la règle des 2 mètres, voir l'article 803.08 C et D pour déplacement d'un disque au-dessus de la surface du jeu).

**C.** Tout joueur qui dévie intentionnellement la trajectoire d'un disque lancé, ou qui déplace ou cache un disque lancé par un autre joueur et à l'arrêt ou qui cache un marqueur, recevra deux lancers de pénalités sans avertissement, si ce fait est observé par deux joueurs ou par un ROF. Cette règle ne s'applique pas dans le cas d'un disque arrêté ou caché par un autre disque lancé au cours de jeu ou dans le cas d'une identification du disque.

#### **Article 803.08 Disque au dessus de la surface du jeu.**

**A.** Si un disque s'arrête au dessus de la surface du jeu, dans un arbre ou sur un autre obstacle du parcours, sa marque sera placée sur la surface du jeu, immédiatement en dessous du disque, à sa verticale. Si la marque immédiatement au dessous du disque se trouve en zone OB, le disque sera considéré comme hors limite (OB) et marqué, puis pénalisé conformément à l'article 803.09. Si la surface du jeu située directement au dessous du disque se trouve dans un arbre ou dans tout autre obstacle solide, la marque sera placée immédiatement derrière l'arbre ou derrière cet obstacle solide.



Le DT peut déclarer un lancer de pénalité pour tout disque arrêté à 2 mètres et plus au-dessus de la surface du jeu.

Le DT peut déclarer la règle des 2 mètres comme étant en vigueur pour tout le parcours ou seulement pour des obstacles particuliers.

(Les articles B à D sont seulement utilisés si la règle des 2 mètres est appliquée).

**B.** Si un disque s'est arrêté au-dessus des 2 mètres, mesurés depuis le point le plus bas du disque jusqu'à la surface du jeu, immédiatement au-dessous de celui-ci, le joueur sera pénalisé d'un lancer supplémentaire. Ce lancer de pénalité ne sera ajouté que si le disque se trouve au-dessus de la surface du jeu (pas en zone OB). Le joueur continuera depuis une marque placée conformément à l'article 803.08 A.

**C.** Aucun lancer de pénalité ne sera ajouté si le disque tombe, sans intervention d'un joueur ou d'un spectateur et s'arrête à moins de 2 mètres de la surface du jeu, avant que le lanceur n'arrive à son disque. Le lanceur ne peut pas ralentir sa marche vers le disque dans le but d'attendre une amélioration de la position de son disque.

**D.** S'il subsiste un doute sur la hauteur où se trouve le disque, la majorité du groupe ou un ROF déterminera cette hauteur. Si le lanceur déplace son disque avant que la décision n'ait été prise, le disque sera considéré comme au-dessus des 2 mètres et le lanceur continuera conformément à l'article 803.08 A et B. Si un joueur autre que le lanceur déplace le disque avant que la décision n'ait été prise, le disque sera considéré au-dessous des 2 mètres et la règle sur la déviation d'un disque sera appliquée, tant au lanceur qu'au joueur qui aura déplacé le disque. Voir les articles 803.07 B et C.

### **Article 803.09 Hors – Limite (dits OB).**

**A.** Un disque devra être jugé "OB", seulement s'il est arrêté entièrement dans la zone OB et qu'il est entièrement entouré par cette zone. Un disque lancé dans l'eau sera jugé comme à l'arrêt, à partir du moment qu'il flotte et qu'il n'est déplacé que par le mouvement de l'eau ou l'action du vent à la surface de l'eau. Voir l'article 803.03 F. La ligne de limite OB est elle-même considérée comme OB.

Pour juger un disque comme étant OB, il doit être évident que le disque s'est arrêté dans une zone OB. Dans l'absence d'une telle évidence, le disque sera considéré comme perdu et le joueur continuera conformément à l'article 803.11 B.

**B.** Un joueur dont le disque est jugé OB, recevra un lancer de pénalité. Le joueur peut choisir d'effectuer son prochain lancer, depuis :

(1) la marque précédente indiquée par le mini - marqueur ou si le marqueur a été déplacé, depuis une marque approximative, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF ou,

(2) une marque placée au maximum à 1 mètre de la zone OB, prise depuis une ligne perpendiculaire à l'endroit où le disque a pénétré dans la zone OB, déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF. Ceci s'applique même lorsque la marque rapproche le joueur de la cible, ou,

(3) depuis une Drop zone si elle est a été annoncée. Ces choix peuvent être limités par le Directeur du Tournoi comme des particularités (voir l'article 804.01).

**C.** La règle de la verticalité. La ligne de la zone OB se situe sur un axe vertical. La marque du joueur peut se placer dans un rayon d'un mètre autour de l'endroit où le disque a franchi la ligne OB, conformément aux règles, y compris à la verticale de cet endroit.

**D.** S'il y a un doute sur la marque du disque (en jeu ou OB), il appartient à la majorité du groupe ou à un ROF de déterminer cette marque. Si le lanceur déplace le disque avant que sa marque n'ait été déterminée, le disque sera considéré comme OB et le lanceur continuera conformément à l'article 803.08 B et additionnant tous les lancers effectués avant cette détermination. Si un joueur autre que le lanceur déplace le disque avant cette détermination, le disque sera considéré comme en jeu et le jeu pour le lanceur et pour celui qui a déplacé le disque reprend en application des règles concernant la déviation 803.07 B et C.

### **Article 803.10 Lancer depuis la marque d'un autre joueur.**

**A.** Un joueur ayant lancé depuis la marque d'un autre joueur recevra 2 lancers de pénalités, sans avertissement. Le joueur qui a commis la faute terminera le trou comme si cette marque était la sienne. Il n'y aura pas de lancers rejoués.

**B.** Le joueur dont la marque a été jouée par erreur se verra attribuée une marque approximative aussi près que possible de la marque initiale, déterminée par le joueur ayant commis cette faute, la majorité du groupe ou par un ROF. Voir article 803.11 C si le disque a été déclaré perdu.

### **Article 803.11 Disque perdu.**

**A.** Un disque sera déclaré perdu si le joueur ne peut le localiser dans un délai de 3 minutes après être arrivé à l'endroit où le disque a été vu pour la dernière fois par le groupe ou par un ROF. Deux joueurs ou un ROF doivent enregistrer le moment où débute le délai de 3 minutes. Tous les membres du groupe doivent, sur demande, aider dans la recherche du disque pendant toute la durée des 3 minutes, avant que le disque ne soit déclaré perdu. Le disque est déclaré perdu, immédiatement après l'expiration du délai de 3 minutes.

**B.** Un joueur dont le disque a été déclaré perdu recevra un lancer de pénalité. Si le lancer a été effectué depuis le tee de départ, le lanceur relancera de ce tee. Si le lancer n'a pas été effectué depuis un tee, le groupe déterminera la marque approximative d'où le lancer précédent a été effectué et le joueur lancera de cette marque. Dans tous les cas, le lancer initial et un lancer de pénalité seront ajoutés au score du lanceur.

**C.** Si on découvre, avant la fin du tournoi, qu'un disque déclaré perdu a été déplacé ou enlevé, alors ce joueur verra deux lancers soustraits de son score.

**D.** Un disque marqueur qui a été perdu sera remplacé approximativement en accord avec la majorité du groupe ou avec un ROF, sans pénalité.

### **Articles 803.12 Passages obligés (Mandatoryes).**

**A.** Un passage obligé (mandatory) limite le trajet que le disque doit prendre pour arriver à la cible (corbeille). Un disque doit passer du bon côté du passage obligé avant que le trou ne soit terminé. Dès que le disque a complètement franchi la ligne du passage obligé, par le bon côté (même s'il traverse une 2eme fois cette ligne), le passage obligé doit alors être ignoré pour le restant du jeu sur ce trou.

(1) La ligne d'un passage obligé est celle, tracée par le Directeur du tournoi ou le concepteur du parcours, qui indique lorsqu'un disque a passé ou manqué le passage obligé.

(2) Si aucune ligne n'a été tracée, on définit une ligne droite traversant le centre de l'objet utilisé pour le passage obligé, perpendiculaire à la ligne partant du tee vers le passage obligé.

(3) Dans le cas d'un double passage obligé, si aucune ligne n'a été tracée, la ligne du passage obligé est une ligne droite joignant les deux passages obligés et s'étendant de part et d'autre de ces deux passages.

**B.** Un lancer est considéré comme avoir manqué le passage obligé, lorsqu'il passe du mauvais côté de la ligne du passage obligé en venant du tee et qu'il s'arrête, en totalité, au-delà de cette ligne.

**C.** Un disque qui a manqué le passage obligé provoque un lancer de pénalité et le prochain lancer doit avoir lieu depuis une zone, dite "drop zone", comme désignée pour ce passage obligé. Dans le cas où aucune drop zone n'a été désignée, la marque doit être posée à moins de 5 mètres de l'objet qui définit le passage obligé et un mètre derrière la ligne qui s'étend du bon côté du passage obligé.

**D.** En plaçant la marque, si la ligne du jeu ne passe pas du bon côté du passage obligé, alors celui-ci, doit être considéré comme le trou, pour tout ce qui concerne l'application des règles relatives à la position, aux marqueurs, obstacles et recours. Afin de prendre une position légitime, le passage obligé qui n'a pas encore été franchi, et qui est le plus proche du tee, sera considéré comme la cible.

**E.** Un lancer qui manque le passage obligé doit être pénalisé et la marque doit être posée conformément aux règles sur le passage obligé (803.12). Il n'y aura pas d'autres pénalités pour quelques autres raisons, telles que hors limite (OB) ou au-dessus des deux mètres.

### **Article 803.13 Terminer le trou (encorbeiller).**

**A.** Un joueur qui manque de jouer n'importe quel trou ou qui manque de terminer n'importe quel trou pendant la ronde peut être disqualifié, à l'initiative du Directeur du tournoi, utilisant les directives suivantes :

(1) trous manqués pour cause de présentation tardive peut être noté et pénalisé conformément à l'article 804.02.

(2) trou non terminé par inadvertance (déterminé par la majorité du groupe ou un ROF) provoquera deux lancers de pénalités qui seront ajoutés au nombre de lancers effectués et aux lancers de pénalités déjà prises sur ce trou. Le trou sera alors considéré comme terminé.

(3) trou non terminé intentionnellement (déterminé par la majorité du groupe ou par un ROF) constitue l'élimination du tournoi, par forfait. Le joueur sera déclaré forfait de la compétition et officiellement indiqué comme n'ayant pas terminé (Do not finish) sur la carte de score et sur les résultats de la compétition.

**B.** Objet récepteur de disque : Afin de terminer un trou, le lanceur doit lâcher le disque et ce dernier doit s'arrêter, supporté par les chaînes ou dans l'une des surfaces du réceptacle. Ceci inclus un disque inséré dans la partie basse du réceptacle ou supporté par cette partie, mais exclus un disque posé sur le dessus de la partie haute du réceptacle ou supporté par cette partie. Le disque doit aussi rester à l'intérieur des chaînes ou à l'intérieur des réceptacles jusqu'à ce qu'il soit retiré.

**C.** Objets Cibles : Afin de terminer un trou, le lanceur doit lâcher le disque et ce dernier doit entrer en contact avec la surface tracée sur la cible comme spécifiée par le Directeur du tournoi.

## **Article 804 Fonctionnement de tournois.**

### **Article 804.01 Cas particuliers.**

**A.** Les règles qui régissent les cas particuliers pouvant exister sur le parcours doivent être clairement définies et énoncées à tous les joueurs avant le début du tournoi. Tous cas particuliers doivent être annoncés pendant la réunion des concurrents. Chaque joueur est tenu d'adhérer aux règles particulières énoncées pendant cette réunion.

**B.** La Drop zone peut être utilisée dans des cas particuliers. Le Directeur du Tournoi doit annoncer avant le début du tournoi, comment procéder et si un lancer de pénalité sera ajouté. Si aucun lancer de pénalité n'est annoncé avant le début du tournoi, aucun lancer de pénalité sera ajouté pour l'utilisation de la Drop zone dans les cas particuliers.

**C.** La règle des 2 mètres peut être utilisée dans les cas particuliers. Le Directeur du Tournoi doit annoncer avant le début du tournoi, comment procéder et si un lancer de pénalité sera ajouté. Si aucun lancer de pénalité n'est annoncé avant le début du tournoi, aucun lancer de pénalité sera ajouté lorsqu'un disque s'immobilisera au-dessus de 2 mètres. Le Directeur du Tournoi peut annoncer l'application de la règle des 2 mètres, pour tout le parcours ou seulement pour des obstacles particuliers.

**D.** Aucune règle ne peut être énoncée si elle entre en conflit avec les règles de PDGA, sauf si elle est approuvée par le Directeur Des Compétitions de PDGA (Competition Director of the PDGA).

#### **Article 804.02 Début de la partie.**

**A.** Début Shot-gun (rondes où plusieurs groupes commencent simultanément). A une heure convenue, les cartes de score seront distribuées au 1<sup>er</sup> joueur de chaque groupe appelé par le Directeur du Tournoi. Après la distribution des cartes, un certain temps est donné aux groupes pour atteindre leurs zones de départ. Un objet bruyant, tel qu'une corne de brume, sera utilisé pour indiquer qu'il reste 2 minutes avant le début de la partie. Ce signal sera constitué d'une série de plusieurs coups brefs. A partir de cet instant, les joueurs doivent cesser de lancer et se rendre rapidement vers leurs zones de départ. Un lancer effectué pendant cette période de 2 minutes sera suivi d'un avertissement s'il est constaté par 2 joueurs ou par un ROF. Après cet avertissement, tous lancers suivants effectués par ce joueur pendant cette période de 2 minutes engendrera 1 seul lancer de pénalité, quelque soit le nombre de lancer effectués s'ils sont observés par au moins 2 joueurs ou par un ROF. Un coup long de corne de brume, annonce le début de la partie et indique au joueur qui tient les cartes de scores d'annoncer l'ordre de passage des lanceurs. Si un joueur est absent au moment où son tour de lancer est venu, celui qui tient les scores annonce un délai de 30 secondes. Si le joueur absent n'a pas lancé avant la fin de ce délai, un score de PAR, augmenté de 4 lancers de pénalités sera comptabilisé à ce joueur pour ce trou. Cette procédure continuera pour tous les trous suivants sur lesquels le joueur est encore absent. Aucun trou ne sera rejoué. Si une ronde complète n'est pas jouée ou si un lanceur ne finit pas une ronde, celui-ci peut être disqualifié à la discrétion du Directeur.

**B.** Débuts décalés (rondes où les groupes débutent les uns après les autres sur le même trou). Le joueur commencera à l'heure annoncée par le Directeur. Les joueurs peuvent s'entraîner jusqu'au moment où leur groupe doit se présenter à la zone de départ, tant qu'ils ne gênent pas les joueurs déjà en jeu sur le parcours. Si un joueur est absent au moment où son tour de lancer est venu, celui qui tient les scores annonce un délai de 30 secondes. Si le joueur absent n'a pas lancé avant la fin de ce délai, un score de PAR, augmenté de 4 lancers de pénalités sera comptabilisé à ce joueur pour ce trou. Cette procédure continuera pour tous les trous suivants sur lesquels le joueur est encore absent. Aucun trou ne sera rejoué. Si une ronde complète n'est pas jouée ou si un lanceur ne finit pas une ronde, celui-ci peut être disqualifié à la discrétion du Directeur.

#### **Article 804.03 Noter les scores.**

**A.** Il incombe au joueur nommé en 1er sur la liste des cartes de score, la responsabilité première de récupérer les cartes de scores du groupe. Un autre joueur peut récupérer les cartes de son groupe, mais pour les remettre au 1er responsable nommé. Les joueurs du groupe doivent tenir les cartes de scores les uns après les autres pour un nombre de trous approximativement équivalent, sauf si un joueur ou un volontaire propose de tenir les cartes de scores et que sa proposition soit accepté de tous les membres du groupe.

**B.** Après avoir terminé un trou, celui qui note les scores doit appeler chaque joueur par son nom. Chaque joueur répondra en donnant son score de manière claire et intelligible pour tous les autres membres du groupe et pour celui qui tient les scores. Celui qui tient les scores devra inscrire ce score et le répéter d'une manière claire et intelligible pour tous les joueurs du groupe. S'il y a un désaccord sur le score annoncé par un joueur, le groupe devra se remémorer le trou afin de parvenir au score exact. Si le groupe ne peut parvenir à un accord sur le score d'un joueur, ils devront consulter l'article 803.01 D.

**C.** Celui qui tient les scores devra enregistrer pour chaque joueur, le nombre total de leurs lancers, lancers de pénalités inclus. Le nombre total de lancers effectués sera également enregistré pour déterminer le nombre total de la ronde, lancers de pénalités inclus. Toute autre annotation (ou l'absence d'annotation) constituera un trou joué de manière incorrecte ou un score total incorrect, comme décrit dans l'article 804.03. G (2).

**D.** Avertissements et lancers de pénalités attribués à un joueur pour des infractions aux règles seront enregistrés sur la carte de score.

**E.** A la fin de la ronde, chaque joueur devra signer sa carte de score, indiquant qu'il est d'accord avec le score noté sur chaque trou et avec le score total de la ronde. Si tous les joueurs du groupe s'accordent sur le fait qu'une erreur a été enregistrée sur un trou, le score peut être modifié avant de restituer la carte au Directeur du Tournoi. Les joueurs dont la carte a été restituée sans avoir été signée, reconnaissent le score enregistré comme définitif.

**F.** Tous les joueurs sont responsables de la restitution des cartes de score. Les cartes doivent être restituées dans un délai de 25 minutes après la fin d'une ronde. Si les cartes ne sont pas restituées dans ce délai, tous les joueurs du groupe se verront attribuer 2 lancers de pénalités sans avertissement.

**J.** Après la restitution de la carte de score, le total de la ronde ne pourra plus être contesté, sauf dans les cas suivants :

(1) des lancers de pénalités peuvent être infligés à tout moment après qu'une infraction a été découverte et avant que le Directeur du Tournoi ait annoncé sa fin ou que la remise des prix soit terminée.

(2) S'il est avéré que le score final a été incorrectement retranscrit, soit par erreur sur un trou, soit sur l'addition des scores de chaque trou, même s'il s'agit d'une omission d'enregistrer le score final, le Directeur du Tournoi devra ajouter 2 lancers de pénalités au score final exact. Ces lancers de pénalités ne sont pas ajoutés lorsque le Directeur du Tournoi (ou un ROF désigné par le DT, tel qu'un concepteur de parcours) corrige le score d'un joueur pour d'autres infractions jugées après que ce joueur ait remis une carte de score sans autre erreur.

(3) Remise tardives des cartes de score. Voir l'article 804.03 F.

**Article 804.04 Pluie ou conditions incertaines.**

**A.** Si de l'avis du DT, une trop forte pluie ou des conditions incertaines rendent le jeu impraticable ou dangereux, le tournoi doit être interrompu. Le signal pour interrompre le jeu est identique au signal donné pour le départ.

**B.** Les joueurs doivent immédiatement interrompre leur jeu et marquer le disque de chaque joueur du groupe. L'utilisation de n'importe quel objet naturel suffit pour marquer approximativement l'endroit d'où le joueur recommencera à jouer. Les joueurs devront retourner à la 1ere zone de tee, salle de réunion, ou zone désignée par le DT.

**C.** Les joueurs doivent recommencer le jeu depuis la marque approximative établie au moment où le jeu a été interrompu. La marque approximative est déterminée par la majorité du groupe.

**D.** Le DT peut autoriser les joueurs à faire une pause, en attendant que le temps s'améliore, mais peut demander aux joueurs de revenir à chaque heure ou à une heure convenue par lui, jusqu'à ce que le jeu puisse reprendre ou jusqu'au moment où celle-ci est reportée.

**E.** Le DT peut reporter la partie non terminée de la ronde à une date ultérieure, si selon son avis, les conditions ne s'amélioreront pas ou si l'obscurité tombe avant l'heure de fin prévue.

**F.** Les scores incomplets de la ronde partiellement jouée doivent être reportés et seront repris au moment de la reprise du jeu.

**G.** Un joueur qui cesse de jouer avant le signal d'interruption recevra 2 lancers de pénalités, si de l'avis du DT, le joueur a cessé le jeu prématurément.

**Article 804.05 Disqualification ou suspension.**

**A.** Un joueur peut être disqualifié par le DT s'il regroupe toutes les conditions requises pour être disqualifié, comme le prévoient les règles ou pour l'une des raisons suivantes :

(1) conduite anti-sportive, telle que crier des grossièretés, lancer de rage des objets autres que les disques en jeu ou manquer de respect envers qui que ce soit.

(2) abuser ou détruire volontairement des plantes vivantes, du matériel du parcours ou tout autre objet considéré comme faisant partie du parcours ou du parc.

(3) Enfreindre les règles : une tentative volontaire de passer outre les règles du jeu.

(4) s'adonner à des activités qui sont en contradiction avec la loi ou le règlement des parcs ou du parcours, incluant la consommation illégale de drogues ou d'alcool. Les DT peuvent, à leur discrétion, disqualifier un joueur au vu de la gravité de son comportement. Un avertissement de disqualification officiel peut être donné par le DT, lorsqu'il le juge approprié.

**B.** Les joueurs disqualifiés ne peuvent prétendre recevoir aucun prix et ne seront pas remboursés de leurs frais d'inscription.

**C.** Un joueur qui enfreint n'importe quelle règle de l'article 804.05 A est aussi sujet à disqualification du PDGA tour. La disqualification du PDGA Tour ne peut être prononcée que par le Commissaire PDGA. Un joueur peut faire appel de sa suspension auprès du Directoire PDGA. La durée de la disqualification sera relative à la sévérité des actes et du caractère récurrent des infractions commises.

**Article 804.06 Constitution des groupes et des sections.**

**A.** Les Professionnels et les Amateurs ne doivent pas être regroupés ensemble et tous les joueurs des différentes divisions doivent être séparés les uns des autres durant le jeu, dans la mesure du possible.

**B.** Tous les joueurs d'une même division doivent être regroupés de manière aléatoire pour la 1ere ronde. Pour les rondes suivantes, ils doivent être regroupés en fonction du total de leur score.

**C.** Les groupes ne doivent pas être composés de moins de 3 joueurs, sauf circonstances inévitables, si le DT le juge nécessaire pour promouvoir le Fair-play. Dans les cas où il est admis que moins de 3 joueurs doivent jouer ensemble, un ROF doit accompagner ce groupe et peut jouer tant que cela ne perturbe pas la compétition entre joueurs.

**D.** Lorsque le nombre de participants est supérieur à la capacité de jeu d'une ronde, les joueurs peuvent être répartis en sections.

**E.** Si des conditions affectent le jeu d'une manière inégale entre les sections, le DT peut utiliser une procédure de séparation des sections. Sous cette procédure, un nombre de joueur de chaque groupe est pris proportionnellement pour continuer et les scores ne sont pas retenus.

**Article 804.07 Egalités.**

**A** Entre chaque ronde, lorsque les groupes sont reconstitués, les places à égalités seront départagées. Le joueur avec le score le plus bas dans la ronde la plus récente, recevra le plus haut rang sur les cartes de score, lorsque les positions seront redéfinies. Dans le cas d'une égalité des scores les plus bas, les égalités seront départagées par le DT de manière équitable.

**B.** A la fin du jeu, les égalités pour la 1ere place doivent être départagées par la méthode dite de la «mort subite». La «mort subite» commencer au trou n° 1, sauf si un autre trou est désigné par le DT avant le début du tournoi. Les égalités pour les autres places seront officiellement enregistrées comme telles. Les prix en monnaie, distribués aux joueurs à égalités (autre que pour la 1ere place) seront accordés en ajoutant la somme totale allouée aux places occupées par ces joueurs et divisés par le nombre total de ceux-ci. La distribution des Trophées pour les joueurs à égalités peut être déterminée par la méthode dite de la "Mort subite" ou par tout autre concours de Disc Golf, défini par le DT.

#### **Article 804.08 Catégories des joueurs.**

**A.** Les divisions PDGA sont définies par la Commission PDGA et le Directoire Compétition de PDGA. Elles sont publiées chaque année sur les fiches d'inscription ou de réinscription et sont visibles sur le site [www.pdga.com/members](http://www.pdga.com/members).

#### **Article 804.09 Référents Officiels (ROF).**

**A.** Pour être reconnu "ROF" et servir comme tel, il faut être membre PDGA et doit avoir démontré sa parfaite connaissance des règles en satisfaisant à l'examen de Référent PDGA. Lors de changements significatifs des règles, le Comité des Directeurs PDGA peut demander à un Référent de passer un examen d'évaluation afin de maintenir sa certification de Référent.

**B.** Les Directeurs sont obligés de passer l'examen de Référent.

**C.** Chaque Référent doit avoir satisfait à l'examen PDGA des Référents et doit être constamment en possession d'une copie des règles.

**D.** Les Référents certifiés qui ne participent pas au jeu, peuvent juger dans les tournois qu'ils observent. Si un Référent concourt dans un tournoi, il ne peut juger aucun des cas de règles dans la catégorie où il est inscrit. Le jugement d'un Référent l'emporte sur une décision d'un groupe, mais le groupe peut faire appel auprès du DT. Le DT peut utiliser des officiels non certifiés, en tant qu'observateurs, dans des cas particuliers. Un jugement d'un tel officiel l'emporte sur le jugement d'un groupe.

### **Article 805 Conversions des mesures et caractéristiques techniques.**

**A.** Toutes les mesures listées dans les règles sont données en système métrique.

Les équivalences, ci-après, du système anglais doivent être utilisées chaque fois que le système métrique n'est pas proposé.

Système métrique.	Système anglais
10 mètres	32 pieds et 10 pouces
5 mètres	16 pieds et 5 pouces
3 mètres	9 pieds et 10 pouces
2 mètres	6 pieds et 6 pouces
1 mètres	3 pieds et 3 pouces
30 centimètres	11 pouces 3/4
15 centimètres	5 pouces 7/8
7 centimètres	2 pouces 3/4
3 centimètres	1,18 pouces

En aucun cas, les joueurs ne doivent utiliser des conversions de leurs propres inventions.

**B.** Les caractéristiques techniques des disques utilisés au Disc Golf sont regroupées dans un document appelé "PDGA Technical Standards. Pour être validé dans une compétition PDGA, un disque de Disc Golf :

**(1)** doit avoir une forme de soucoupe, avec une surface plate, sans aucune perforation et avoir un bord intérieur dont l'épaisseur excède 5 % du diamètre extérieur du disque. La surface plate est définie comme étant le dessus du disque.

**(2)** doit être fabriqué dans un matériau plastique solide, non magnétique, sans composants gonflables.

**(3)** doit avoir un diamètre extérieur d'au moins 21 cm, sans dépasser 40cm de diamètre.

**(4)** ne doit pas dépasser 8,3 grammes par centimètre du diamètre extérieur.

**(5)** ne doit pas dépasser 200 grammes.

**(6)** ne doit pas avoir subi, après sa fabrication, aucune modification qui affecte le poids ou les caractéristiques de vol.

**(7)** doit faire partie d'une production commercialisée au public, d'au moins 1500 exemplaires dans le cas d'un nouveau moule ou d'au moins 500 exemplaires dans le cas d'un modèle renommé et faisant partie d'un ancien moule approuvé.

**(8)** ne doit présenter aucun danger déraisonnable et inhabituel pour les joueurs ou les spectateurs.

**(9)** doit avoir une configuration de la courbe du bord extérieur d'au moins 26.0 ou plus.

**(10)** doit satisfaire au test d'épaisseur de la tranche, effectué avec une jauge de 1,6 millimètres (1/16 de pouces).

**(11)** doit satisfaire au test de flexibilité maximale de 27 Ib (12,25 kg) et

**(12)** doit être certifié pour la compétition, par le Comité PDGA des normes techniques (PDGA Technical Standards Committee).

**Insert Credits to and copyrights rights held by PDGA, credits to the French National Association, and to the Translators**