

PDGA.com

Association Professionnelle de Disc Golf

# Règles Officielles du Disc Golf



Ricky Wysocki  
PDGA #38008

# Table des matières

Page

Page

800	<b>Description du jeu</b> .....	1
801	<b>Application des règles</b> .....	1
801.01	Équité	
801.02	Mise en application	
801.03	Appels	
802	<b>Lancer</b> .....	3
802.01	Le lancer	
802.02	Orde de passage	
802.03	Temps de jeu excessif	
802.04	Lancer depuis l'aire de départ	
802.05	L'aire de lancer	
802.06	Marquer l'aire de lancer	
802.07	Positionnement du joueur	
803	<b>Obstacles and dégagement</b> ..	6
803.01	Obstacles mobiles	
803.02	Se dégager d'un obstacle	
803.03	Dégâts causés au parcours	
804	<b>Passages réglementés</b> .....	7
804.01	Passages et obstacles obligatoires	
804.02	Passages interdits	
805	<b>Positions réglementées</b> .....	8
805.01	Établir une position	
805.02	Disque au-dessus des deux mètres	
805.03	Disque perdu	
806	<b>Zones réglementées</b> .....	9
806.01	Zone de putt	
806.02	Hors-limites	
806.03	Zone casuelle	
806.04	Zone Injouable	
806.05	Zone hazard	
807	<b>Terminer le trou</b> .....	11
808	<b>Notation des scores</b> .....	11

809	<b>Autres lancers</b> .....	12
809.01	Lancer abandonné	
809.02	Lancer provisoire	
809.03	Lancer d'entraînement	
810	<b>Interférence</b> .....	13
811	<b>Erreur de jeu</b> .....	14
812	<b>Courtoisie</b> .....	16
813	<b>Équipement</b> .....	17
813.01	Disque non-réglementaire	
813.02	Accessoire interdit	
<b>Annexe A: Match Play</b> .....		18
A.01	Généralités	
A.02	Ordre de passage	
A.03	Pénalités	
A.04	Notation des scores	
A.05	Concession	
A.06	Gain du match	
<b>Annexe B: Doubles et matches par équipes</b> .....		19
B.01	Généralités	
B.02	Ordre de passage	
B.03	Pénalités	
B.04	Aire de lancer	
B.05	Formats	
<b>Annexe C: Ressources</b> .....		21
<b>Annexe D: Conversions</b> .....		21
<b>Annexe E: Index</b> .....		21

© Copyright 2018 The Professional Disc Golf Association (PDGA)



# PDGA - Règles officielles du disc golf

## 800 Description du jeu

L'objectif du jeu de disc golf est de terminer un parcours en un minimum de lancers de disque. Un parcours est généralement constitué de neuf ou dix-huit trous, le score de chaque trou étant comptabilisé indépendamment pour calculer le score final.

Sur chaque **trou (hole)**, le jeu commence à l'aire de départ et se termine à la cible. Le premier lancer est effectué depuis l'aire de départ, puis chaque lancer est effectué depuis l'endroit où le disque s'est arrêté au lancer précédent. Lorsque le trou est terminé, le joueur se rend sur l'aire de départ du trou suivant, jusqu'à ce que tous les trous aient été joués.

Les parcours de disc golf sont généralement installés dans des zones boisées, sur des terrains offrant des obstacles naturels au vol du disque. Les joueurs ne doivent en aucun cas modifier ou dénaturer le parcours pour réduire la difficulté d'un trou. Ils doivent effectuer le parcours comme il se présente et jouer chaque disque depuis sa position, sauf cas particulier défini dans les présentes règles du jeu.

## 801 Application des règles

### 801.01 Équité

- A. Ces règles ont été conçues afin de promouvoir le fair-play pour tous les discgolfeurs. L'application du règlement doit se faire en trouvant la règle la plus adaptée à la situation. Dans le cas où un point ne serait pas couvert par le règlement, on s'appuiera sur le principe d'équité pour prendre une décision. Bien souvent, il suffira d'extrapoler logiquement sur la base de la règle la plus proche ou des principes contenus dans le présent règlement pour déterminer le choix le plus équitable.

## 801.02 Mise en application

- A. Les joueurs effectuent les trous en groupe afin de vérifier les scores et veiller au respect des règles. Les décisions de groupe sont prises à la majorité.
- B. Il est attendu des joueurs qu'ils signalent toute faute qui a clairement été commise. Pour être applicable, ce signalement doit être fait promptement (à l'exception des erreurs de jeu).
- C. Un joueur du groupe qui signale ou confirme une violation du règlement, le fait en s'adressant à tous les joueurs du groupe.
- D. Pour certaines règles, le joueur recevra un **avertissement (warning)** lors de sa première faute. Les manquements suivants à la même règle entraîneront des coups de pénalité. Un avertissement n'a pas besoin d'être confirmé pour être appliqué. Les avertissements ne sont pas reportés d'une manche à l'autre, ou d'une manche à une mort subite.
- E. Le signalement d'une faute par un joueur, pouvant entraîner un ou plusieurs coups de pénalité, n'est applicable que si la faute est confirmée par un autre joueur du groupe, ou par un officiel du tournoi. Un **coup de pénalité (penalty throw)** est un coup ajouté au score du joueur soit pour violation d'une règle, soit parce qu'il doit déplacer l'aire de lancer pour respecter une règle.
- F. Un **Officiel du Tournoi** ou **Officiel** est une personne autorisée par le Directeur à se prononcer sur la bonne application des règles en cours de jeu. Les Officiels ont le pouvoir de signaler ou de confirmer une violation du règlement par n'importe quel joueur. Une violation signalée par un Officiel ne nécessite pas de confirmation. Un Officiel peut jouer le tournoi, mais dans ce cas, il ne pourra pas jouer le rôle d'Officiel pour les joueurs de sa catégorie.
- G. Le **Directeur** est la personne qui dirige le tournoi ou l'événement. Il peut s'agir d'un Directeur de Tournoi (DT ou TD), d'un Directeur de Parcours ou d'un Directeur de Ligue. Le Directeur est seul habilité à disqualifier un joueur. Les décisions du Directeur sont sans appel.
- H. Dans le cas où plusieurs règles sont applicables, la règle engendrant le plus grand nombre de coups de pénalité sera appliquée ; si les règles applicables pénalisent le joueur du même nombre de coups, la règle ayant été enfreinte en premier (chronologiquement) sera appliquée.

## 801.03 Appels

- A. Quand un groupe ne parvient pas à se mettre d'accord à la majorité sur une décision d'arbitrage, l'interprétation de la situation la plus favorable au joueur sera appliquée.
- B. Le joueur peut faire appel d'une décision du groupe auprès d'un Officiel, ou de la décision d'un Officiel auprès du Directeur, en indiquant clairement et rapidement au groupe sa volonté de le faire. Si un Officiel ou le Directeur est

disponible immédiatement, le groupe peut laisser passer d'autres groupes tant que l'appel est en cours.

- C. Si ni le Directeur, ni aucun Officiel, ne sont disponibles immédiatement, le joueur pourra faire des lancers provisoires pour chaque décision possible, puis faire appel auprès du Directeur ou d'un Officiel à un moment plus opportun.
- D. Si une décision est cassée en appel, un Officiel ou le Directeur pourra ajuster le score du joueur pour tenir compte de la correcte interprétation du règlement. Le Directeur a également la possibilité de faire rejouer un ou plusieurs trous par le joueur. Les décisions du Directeur sont sans appel.

## 802 Lancer

### 802.01 Le lancer

- A. On appelle un **lancer (throw)** le fait de propulser et lâcher le disque pour changer sa position. Tout lancer effectué en vue de modifier sa position dans le cadre de la compétition sera compté.

### 802.02 Ordre de passage

- A. L'ordre de passage sur l'aire de départ du premier trou est l'ordre établi sur la ou les carte(s) de score du groupe.
- B. L'ordre de passage sur l'aire de départ des trous suivants sera déterminé par les scores du trou précédent : le joueur avec le score le plus bas lancera en premier et ainsi de suite. En cas d'égalité, l'ordre ne change pas.
- C. Lorsque tous les joueurs ont une aire de lancer autre que l'aire de départ, le joueur dont l'aire de lancer est la plus éloignée de la cible (**le joueur éloigné, away player**), est le prochain à lancer.
- D. Si un joueur effectue un nouveau lancer depuis la même aire de lancer, ou s'il relance, ce joueur reste le prochain à jouer. On parle de **relancer (re-throw)** lorsqu'un joueur effectue, depuis la même aire de lancer, un lancer additionnel qui remplace le précédent.
- E. En vue de favoriser la fluidité du jeu, un joueur pourra lancer même si ce n'est pas son tour, à condition que le joueur dont c'est le tour soit d'accord ou si ce lancer n'a aucune incidence sur le joueur qui s'apprête à jouer.
- F. Lancer avant son tour est une violation des règles de courtoisie.
- G. Durant un tournoi, un groupe ne peut pas passer devant le groupe qui le précède sauf si un Officiel l'y invite, ou si le groupe qui le précède s'est provisoirement arrêté conformément au règlement.

### 802.03 Temps de jeu excessif

- A. On considère qu'un joueur a pris trop de temps pour jouer s'il est présent et n'a pas lancé au bout de 30 secondes et que :
1. le lanceur précédent a effectué son lancer; et
  2. le joueur a disposé d'un temps raisonnable pour arriver à son aire de lancer et la déterminer; et
  3. le joueur est le prochain dans l'ordre de passage; et
  4. la zone de jeu est dégagée et rien ne gêne la concentration.
- B. Un joueur qui prend trop de temps recevra un avertissement pour la première violation. Un joueur qui prend trop de temps, après avoir déjà été averti pour cela durant la manche, recevra un coup de pénalité. Voir 811.F.5 pour un joueur absent lorsque c'est à son tour de jouer.

### 802.04 Lancer depuis l'aire de départ

- A. Le jeu commence, à chaque trou, par un lancer depuis l'aire de départ. L'**aire de départ (teeing area ou tee)** est une zone délimitée par des bords précis. Sinon, c'est l'aire qui s'étend à 3 mètres, perpendiculairement derrière la ligne de départ. La **ligne de départ (tee line)** est la ligne qui se trouve à l'avant de l'aire de départ, ou la ligne qui se trouve entre les bords extérieurs des marqueurs utilisés pour la matérialiser.
- B. Au moment où le joueur lâche le disque, il doit avoir à minima un point d'appui à l'intérieur de l'aire de départ, et aucun point d'appui à l'extérieur. Est considéré comme **point d'appui (supporting point)** toute partie du corps du joueur en contact avec la surface de jeu au moment du lâcher du disque ou tout autre objet fournissant un point d'appui. Le joueur est autorisé à avoir un point d'appui en-dehors de l'aire de départ avant et/ou après le lâcher du disque, mais pas au moment du lâcher.
- C. Toute violation de l'article 802.04.B constitue une faute de positionnement qui sera sanctionnée d'un coup de pénalité.

### 802.05 L'aire de lancer

- A. L'**aire de lancer (lie)** est une zone située sur la surface de jeu où le joueur se place pour lancer. La **surface de jeu (playing surface)** est une surface, généralement le sol, sur laquelle le joueur peut raisonnablement se tenir et se positionner pour jouer. Il peut arriver qu'une surface de jeu soit située en dessous ou au-dessus d'une autre surface de jeu. Lorsqu'il n'est pas absolument clair que la surface considérée correspond bien à la surface de jeu, il appartient au Directeur ou à un officiel de décider.

- B. L'aire de lancer pour le premier lancer d'un trou est l'aire de départ.
- C. Une drop zone est une aire de lancer. Une **drop zone** est une aire du parcours, désignée en tant que telle par le Directeur, d'où un lancer sera effectué sous certaines conditions. Une drop zone peut être délimitée de la même manière qu'une aire de départ ou d'une aire de lancer marquée.
- D. Dans tous les autres cas, l'aire de lancer est un rectangle de 20cm de largeur et 30cm de longueur, centrée sur la ligne de jeu derrière le bord arrière du marqueur. La **ligne de jeu (line of play)** est la ligne imaginaire sur la surface de jeu qui s'étend du centre de la cible jusqu'au centre du marqueur et au-delà. Le **disque marqueur (marker disc)**, ou **marqueur**, est le disque utilisé pour marquer l'aire de lancer conformément au point 802.06.

### 802.06 Marquer l'aire de lancer

- A. La position d'un disque lancé dans les limites de jeu et sur la surface de jeu, marque l'aire de lancer.
- B. Le joueur peut aussi marquer cette position en plaçant un mini-marqueur sur la surface de jeu, en contact avec le bord avant du disque lancé, sur la ligne de jeu. Le **mini-marqueur** est un mini-disque qui n'est pas utilisé pour lancer, conforme aux normes techniques PDGA pour les mini-disques.
- C. Quand le disque lancé ne se trouve pas dans les limites de jeu ou sur la surface de jeu, ou lorsqu'une règle oblige à déplacer l'aire de lancer, le joueur marque l'aire de lancer en plaçant un mini-marqueur en fonction de la règle applicable.
- D. Tout autre méthode de marquage que celles décrites ci-dessus constitue une violation des règles de marquage. La première faute de marquage occasionnera un avertissement. Toute autre violation des règles de marquage par le même joueur durant la même manche sera sanctionnée d'un coup de pénalité.

### 802.07 Positionnement du joueur

- A. Si l'aire de lancer est matérialisée par un marqueur, alors, au moment du lâcher du disque, le joueur doit :
  - 1. avoir au moins un point d'appui en contact avec l'aire de lancer ; et
  - 2. n'avoir aucun point d'appui plus proche de la cible que la limite du bord arrière du disque marqueur ; et
  - 3. avoir tous ses points d'appui à l'intérieur des limites de jeu.
- B. Une drop zone se joue comme une aire de départ. Voir 802.04.B.
- C. Toute infraction aux règles 802.07.A ou 802.07.B constitue une faute de positionnement et recevra un coup de pénalité.

## 803 Obstacles et dégagement

### 803.01 Obstacles mobiles

- A. Le joueur doit choisir le positionnement qui entraîne le moindre déplacement de tout obstacle permanent ou faisant partie intégrante du parcours. Dès qu'un positionnement valable est pris, le joueur ne peut pas bouger un obstacle de quelque manière que ce soit dans le but de se procurer de l'espace pour le geste du lancer. Le déplacement accidentel d'un obstacle par le geste du lancer en lui-même est autorisé.
- B. Les joueurs ne sont pas autorisés à déplacer les obstacles rencontrés sur le parcours, à l'exception des cas suivants :
1. Le joueur peut déplacer les obstacles casuels qui sont partiellement ou complètement sur l'aire de lancer ou sur l'aire de positionnement, même s'ils se prolongent devant ou derrière l'aire de lancer. Est considéré comme **obstacle casuel (casual obstacle)** tout objet ou tas d'objets du type pierres, feuilles, brindilles, branches brisées n'étant plus attachées à un arbre, ou tout objet désigné comme tel par le Directeur.
  2. Un joueur est en droit de demander à d'autres personnes de se déplacer ou de déplacer leurs affaires.
  3. Les joueurs sont autorisés à remettre en bon état de fonctionnement les équipements du parcours, y compris si cela implique d'enlever un obstacle.
- C. Tout joueur déplaçant un obstacle sur le parcours dans des conditions autres que celles précisées ci-dessus recevra un coup de pénalité.

### 803.02 Se dégager d'un obstacle

- A. Le joueur est en droit de se dégager des obstacles suivants lorsqu'ils se trouvent sur ou derrière l'aire de lancer : véhicules à moteur, insectes ou animaux nuisibles, personnes, ou tout objet ou zone spécifiquement désigné par le Directeur. Pour se dégager, le joueur est autorisé à placer une nouvelle aire de lancer, en s'éloignant de la cible, au point de dégagement le plus proche situé sur la ligne de jeu.
- B. Si un obstacle solide et volumineux empêche le joueur de se positionner de façon réglementaire derrière le marqueur ou de marquer son disque au-dessus ou en dessous de la surface de jeu, le joueur est autorisé à placer son aire de lancer juste derrière cet obstacle, sur la ligne de jeu.
- C. Tout dégagement non-conforme aux dispositions ci-dessus sera sanctionnée d'un coup de pénalité.
- D. À tout moment, le joueur peut, en informant le groupe, décider de prendre un dégagement optionnel. L'aire de lancer peut alors être déplacée vers un autre emplacement plus éloigné de la cible et qui se trouve sur la ligne de jeu.

On ajoutera un coup de pénalité au score du joueur.

- E. Un dégagement optionnel prit suite à une pénalité pour un disque hors-limites ou au-dessus de deux mètres n'occasionnera pas de coup de pénalité supplémentaire.

### 803.03 Dégâts causés au parcours

- A. Un joueur qui endommage intentionnellement quoi que ce soit sur le parcours reçoit deux coups de pénalité, sans avertissement. Le joueur peut également être disqualifié du tournoi, conformément à l'article 3.03 du Manuel compétition.

## 804 Passages réglementés

### 804.01 Passages et obstacles obligatoires

- A. Un **passage obligatoire (mandatory route)** restreint la trajectoire que le disque doit prendre pour arriver à la cible. Cette trajectoire est délimitée par un ou plusieurs obstacles obligatoires. Pour chaque **obstacle obligatoire (mandatory object)**, il est précisé si le passage obligatoire passe à gauche, à droite, au-dessus ou en dessous de l'obstacle. Les obstacles obligatoires les plus courants sont les suivants : la **simple obligation (single mandatory)**, qui se contourne à gauche ou à droite ; la **double obligation (double mandatory)**, avec passage obligatoire entre deux obligations simples ; et la **double obligation à hauteur limitée (height-restricted double mandatory)**, qui ajoute une limite supérieure à un double mandatory.

### 804.02 Passages interdits

- A. Lignes de passage obligatoire

1. La **ligne de passage obligatoire (mandatory line)** ou ligne mandatory est une ligne tracée sur la surface de jeu par le directeur pour confirmer si un disque a passé ou non le mandatory.
2. Si aucune ligne n'a été tracée pour un simple mandatory, elle sera définie par une ligne droite s'étendant indéfiniment sur le côté interdit à partir du centre de l'obstacle utilisé pour le passage obligatoire et perpendiculairement à une ligne reliant cet obstacle au précédent mandatory ou, à défaut, à l'aire de départ.
3. Si aucune ligne n'a été tracée pour un double mandatory, on considère alors deux lignes, une pour chaque obstacle utilisé. Chaque ligne est définie comme ci-haut pour les mandatories simples.
4. Dans le cas d'un double mandatory à hauteur limitée, il existe une troisième ligne reliant les deux mandatories, le côté interdit se trouvant soit au-dessus, soit en dessous de cette ligne.

- B. On considère qu'un lancer a manqué le mandatory si, dans le sens du jeu (depuis la dernière aire de lancer vers la cible ou mandatory), le disque franchit complètement une ligne mandatory et s'arrête sans franchir la ligne dans le sens inverse (on considère qu'un lancer ou une séquence de lancers qui franchit la ligne dans les deux directions n'a pas franchi la ligne).
- C. Le joueur qui manque le mandatory reçoit un coup de pénalité. L'aire de lancer du prochain lancer est la drop zone du mandatory manqué ou, s'il n'y a pas de drop zone, il relancera depuis sa position précédente.
- D. Le mandatory le plus proche, dont la ligne mandatory croise la ligne de jeu, est considéré comme la cible pour toutes les règles de marquage, de positionnement, d'obstacles et dégagements, à une exception près : 806.01 Zone de putt.

## 805 Positions réglementées

### 805.01 Établir une position

- A. La **position** est déterminée par le premier endroit où s'arrête un disque lancé.
- B. Un disque est considéré comme arrêté la première fois qu'il cesse de bouger. Un disque qui se trouve dans l'eau ou le feuillage d'un arbre est considéré comme arrêté lorsqu'il ne bouge plus qu'en raison du mouvement de l'eau, du feuillage ou du vent.
- C. Lorsqu'un disque s'arrête pour la première fois au-dessus ou en dessous de la surface de jeu, sa position se trouve sur la surface de jeu immédiatement en dessous ou au-dessus du disque.
- D. Si un disque lancé se brise en plusieurs morceaux, sa position est celle du morceau le plus gros.

### 805.02 Disque au-dessus des deux mètres

- A. On appelle **règle des deux mètres (two-meter rule)** les règles contenues dans l'article 805.02. Elle n'est applicable que sur décision explicite du Directeur. Le Directeur peut faire appliquer la règle des deux mètres pour tout le parcours ou seulement certains trous, voire certains obstacles précis.
- B. Si la règle des deux mètres s'applique et qu'un disque s'arrête, dans les limites de jeu, à au moins deux mètres au-dessus de la surface de jeu (mesurés depuis le point le plus bas du disque jusqu'à la surface de jeu immédiatement en dessous, à sa verticale), le joueur reçoit un coup de pénalité. La position du disque se trouve sur la surface de jeu, à la verticale du disque.
- C. La règle ne s'applique pas à un disque posé sur la cible du trou en cours.
- D. Si le lanceur déplace le disque avant qu'une décision ne soit prise, le disque sera considéré comme s'étant arrêté au-dessus de deux mètres.

## 805.03 Disque perdu

- A. Un disque est considéré comme perdu si le joueur ne peut pas le localiser dans les trois minutes après être arrivé à l'endroit où le disque est censé s'être posé. Le décompte des trois minutes peut être déclenché par n'importe quel joueur du groupe ou par un officiel, qui doit en avertir le groupe.
- B. Tous les joueurs du groupe doivent aider à chercher le disque. Le non-respect de cette règle constitue une infraction aux règles de courtoisie.
- C. Un joueur dont le disque est déclaré perdu recevra un coup de pénalité. Le lancer suivant sera effectué depuis l'aire de lancer précédente. Si une drop zone a été désignée pour les disques perdus sur ce trou, le joueur pourra lancer depuis la drop zone au lieu de son aire de lancer précédente.
- D. Si, avant la fin du tournoi, on s'aperçoit que le disque d'un joueur déclaré perdu avait été enlevé ou emporté, alors on retirera deux coups au score du joueur pour ce trou.
- E. Si une drop zone est prévue pour les disques perdus, le Directeur peut autoriser les joueurs à se rendre directement à la drop zone, moyennant deux coups de pénalité.

## 806 Zones réglementées

### 806.01 Zone de putt

- A. Tout lancer effectué à moins de 10 mètres de la cible, mesurés depuis le bord arrière du disque marqueur jusqu'à la base de la cible, est un **putt**.
- B. Après avoir lâché son disque lors d'un putt, le joueur doit démontrer un parfait équilibre derrière le marqueur avant d'avancer vers la cible. Le non-respect de cette règle constitue une faute de positionnement sanctionnée d'un coup de pénalité.

### 806.02 Hors-limites

- A. Une **zone hors-limites (Out-of-Bounds ou OB)** est une zone, désignée par le Directeur, depuis laquelle un disque ne peut pas être joué, et où le joueur ne peut pas se positionner. La ligne démarquant la zone hors-limites fait partie de la zone OB. Toute zone du parcours qui n'est pas hors-limites est **en jeu ou dans les limites de jeu (In-Bounds)**.
- B. Un disque est hors-limites si sa position est clairement et complètement entourée par une zone hors-limites.
- C. Un disque qui ne peut pas être retrouvé est considéré comme hors-limites s'il existe une preuve convaincante que le disque s'est arrêté dans une zone hors-limites. En l'absence d'une telle preuve, le disque est considéré comme perdu et le jeu se poursuit en accord avec la règle 805.03.

- D. Un joueur dont le disque est hors-limites recevra un coup de pénalité. Le joueur pourra effectuer son prochain lancer depuis :
1. l'aire de lancer précédente; ou,
  2. une aire de lancer indiquée par un marqueur, posé sur la surface de jeu, à n'importe quel point d'une ligne d'un mètre, perpendiculaire à la ligne du hors-limites et démarrant au dernier endroit où le disque était en jeu; ou,
  3. si aucune aire de lancer, telle que décrite ci-haut n'est possible, l'aire de lancer peut-être au point de la surface de jeu le plus proche du dernier endroit où le disque était en jeu, jusqu'à un mètre de toute zone hors-limites.

Le directeur a la possibilité de modifier les options de zone hors-limites décrites ci-dessus, mais uniquement avec l'autorisation préalable du PDGA Tour Manager.

À la discrétion du Directeur, le joueur peut également choisir d'effectuer le lancer suivant depuis :

4. la drop zone prévue; ou,
  5. une aire de lancer indiquée par un disque marqueur posé sur la surface de jeu, à n'importe quel point d'une ligne d'un mètre, perpendiculaire à la ligne du hors-limites, démarrant au point en jeu le plus proche de la position du disque.
- E. Si la position du disque est en jeu et à moins d'un mètre d'une ligne OB, l'aire de lancer peut être déplacée vers une nouvelle aire de lancer située à n'importe quel point d'une ligne d'un mètre, perpendiculaire à la ligne OB et traversant le centre du disque lancé.
- F. La ligne OB se prolonge sur un plan vertical. Pour poser le marqueur à un mètre maximum de la ligne OB, la mesure peut être prise de n'importe quel point, plus haut ou plus bas, du plan vertical.
- G. Si une drop zone est prévue pour une zone hors-limites, le Directeur peut autoriser les joueurs à s'y rendre directement, moyennant deux coups de pénalité.
- H. Si le lanceur bouge le disque avant que l'on ait eu le temps de déterminer s'il était en jeu ou non, le disque sera considéré hors-limites.

### 806.03 Zone casuelle

- A. Une **zone casuelle (casual area)** peut être une eau casuelle ou toute autre zone casuelle désignée par le Directeur avant la manche. On appelle **eau casuelle (casual water)** toute étendue d'eau qui n'est pas hors-limites et n'a pas été clairement désignée par le Directeur comme étant injouable.
- B. Pour se dégager d'une zone casuelle, le joueur peut déplacer son aire de lancer sur la première position disponible de la ligne de jeu en s'éloignant de la cible

(sauf si le directeur a donné l'autorisation de prendre un recul plus important).

### 806.04 Zone injouable

- A. Une **zone injouable (relief area)** est une zone désignée par le Directeur d'où un disque ne peut pas être joué, ou toute zone qui n'est pas hors-limites mais à l'intérieur de laquelle il est réglementairement interdit de pénétrer. La zone injouable se joue comme une zone hors-limites, à ceci près qu'aucun coup de pénalité n'est attribué au joueur dont le disque s'y est arrêté.

### 806.05 Zone hazard

- A. Une **zone hazard (hazard)** est une zone, désignée par le Directeur, qui occasionne un coup de pénalité.
- B. Un disque est considéré comme tombé dans une zone hazard si sa position est clairement et complètement entourée par la zone hazard.
- C. Le joueur dont le disque est tombé dans une zone hazard recevra un coup de pénalité. L'aire de lancer ne sera pas déplacée.
- D. Si le lanceur déplace le disque avant qu'une décision soit prise, le disque sera considéré comme s'étant arrêté dans la zone hazard.

## 807 Terminer le trou

- A. Une **cible (target)** est un dispositif servant à déterminer clairement si le trou est terminé ou non. La cible peut être un **panier (basket)** conçu pour recevoir les disques, qui est généralement composé d'un réceptacle (ou nacelle), de chaînes, et d'un porte-chaînes fixé sur un mât. On peut aussi utiliser une **autre cible (object target)** comportant une zone cible marquée comme telle.
- B. Pour terminer le trou avec un panier, le disque lâché par le joueur doit pénétrer dans le panier entre la nacelle et le porte-chaînes, et s'y arrêter en étant soutenu par le panier.
- C. Pour terminer le trou avec une autre-cible, le disque lâché par le joueur doit toucher la zone marquée à cet effet.

## 808 Notation des scores

- A. Par principe, il incombe au joueur nommé en premier sur la ou les cartes de score de la ou les récupérer pour le groupe.
- B. Les joueurs du groupe tiennent les scores de manière proportionnelle, à moins qu'un joueur ou un volontaire ne se propose pour tenir les scores plus longtemps avec l'accord du groupe.
- C. À la fin de chaque trou, le responsable des cartes note le score de chaque

joueur du groupe de telle sorte que tous les membres du groupe en aient connaissance. Tout avertissement ou coup de pénalité sera noté avec le score du trou.

- D. Pour un trou donné, le score d'un joueur est la somme de ses lancers, y compris les coups de pénalité. Le score total de la manche est la somme du score de chaque trou et des coups de pénalité supplémentaires éventuels. Toute annotation autre qu'un nombre comme score (y compris l'absence d'annotation) occasionnera une pénalité comme expliqué en 808.G.2 ci-dessous.
- E. S'il y a un désaccord sur le score annoncé par un joueur, le groupe doit se remémorer le trou afin de parvenir au score exact. Si le groupe ne peut pas parvenir à un accord sur le score d'un joueur, il convient de demander l'aide d'un officiel ou du Directeur dès que possible. Si tous les joueurs du groupe sont d'accord pour dire que le score est incorrect, il peut être corrigé avant de rendre la carte de score.
- F. Tous les joueurs sont responsables de la restitution des cartes de score dans un délai de 30 minutes après la **fin d'une manche (completion of a round)**, à savoir lorsque le dernier groupe sur le parcours a terminé son dernier trou et a disposé d'un temps raisonnable pour rendre sa carte de score. Si les cartes ne sont pas restituées dans ce délai, tous les joueurs dont le nom figure sur la carte en retard reçoivent 2 coups de pénalité.
- G. Après restitution des cartes de score, le score total indiqué est définitif, sauf dans les cas suivants :
  - 1. Des coups de pénalité peuvent être ajoutés ou retirés tant que le Directeur du tournoi n'a pas annoncé la fin du tournoi ou tant que la remise des prix n'est pas terminée.
  - 2. Si le score final est incorrect, mal retranscrit ou manquant, on ajoutera deux coups de pénalité au score final correct. Ces coups de pénalité ne seront pas ajoutés si la carte de score, correctement remplie, a été modifiée pour d'autres infractions déterminées après le rendu des cartes.

## 809 Autres lancers

### 809.01 Lancer abandonné

- A. Un joueur peut choisir d'abandonner son plus récent lancer en l'indiquant au groupe. Le lancer abandonné, plus un coup de pénalité, seront pris en compte dans le score du joueur. On ne tiendra pas compte des coups de pénalité éventuellement occasionnés par le lancer abandonné.

### 809.02 Lancer provisoire

- A. Un **lancer provisoire (provisional throw)** est un lancer supplémentaire qui n'est

pas ajouté au score du joueur s'il n'est finalement pas utilisé pour terminer le trou. Le joueur doit impérativement prévenir les joueurs du groupe qu'il s'apprête à effectuer un lancer provisoire avant de lancer.

B. On utilise les lancers provisoires :

1. Pour gagner du temps. Un joueur peut déclarer un lancer provisoire chaque fois que :
  - a. Le statut du disque ne peut pas être déterminé rapidement parce qu'il peut être hors-limites, perdu ou avoir manqué un passage obligatoire; et
  - b. Le groupe est d'accord pour dire qu'un lancer provisoire pourrait faire gagner du temps.

Le lanceur doit ensuite continuer à jouer le trou en repartant de l'aire de lancer définit par le groupe ou un officiel comme étant la bonne.

2. Pour contester une décision lorsqu'il en découle plusieurs aires de lancer différentes. Un certain nombre de lancers provisoires peut être utilisé pour terminer un trou si un joueur fait appel d'une décision du groupe et qu'aucun officiel n'est disponible immédiatement, ou si un joueur du groupe veut contester une décision d'un officiel. On notera les scores des deux séries de lancers. Une fois la décision prise, on ne conservera que la bonne série de lancers.

### **809.03 Lancer d'entraînement**

- A. Un **lancer d'entraînement (practice throw)** est un lancer qui n'est pas effectué dans l'intention de déplacer l'aire de lancer dans le cadre de la compétition, à l'exception des lancers qui volent moins de 5 mètres destinés à mettre de côté un disque inutilisé ou à rendre un disque à un joueur.
- B. Tout lancer d'entraînement occasionnera un coup de pénalité ; le lancer lui-même n'est pas comptabilisé.

## **810 Interférence**

- A. Un disque lancé, qui a été déplacé après s'être arrêté dans les limites de jeu et sur la surface de jeu, sera, en accord avec le groupe, replacé là où il s'était arrêté initialement. Il est inutile de replacer un disque lancé qui s'est arrêté ailleurs : sa position sera l'endroit où il s'était arrêté initialement en accord avec le groupe.
- B. Un marqueur qui a été déplacé sera replacé à sa position initiale en accord avec le groupe.
- C. Un disque lancé qui entre en contact avec une personne ou un animal doit être joué au premier endroit où il s'est arrêté.
- D. Si la trajectoire d'un disque lancé est volontairement modifiée, le groupe se

mettra d'accord pour lui attribuer une position au point de contact. Le lanceur pourra choisir de jouer depuis l'aire de lancer attribuée ou d'abandonner le lancer sans pénalité.

- E. Tout joueur qui interfère intentionnellement avec un disque dans un des cas suivants recevra deux coups de pénalité :
  1. S'il modifie la trajectoire d'un disque lancé (sauf pour empêcher une blessure); ou,
  2. S'il déplace ou dissimule un disque lancé ou un disque marqueur (sauf dans les cas d'identification, de récupération ou de marquage, ou dans les cas autorisés en 810.H).
- F. Si un joueur ou son équipement interfère avec son propre lancer, le joueur recevra un coup de pénalité. Le disque sera joué de là où il s'est arrêté. Voir 810.E pour l'interférence intentionnelle.
- G. Les joueurs ne doivent pas se tenir, ou laisser leur équipement, à un endroit où ils pourraient interférer avec un disque joué. Un joueur a le droit de demander aux autres joueurs de se déplacer ou de déplacer leur équipement s'il estime qu'il pourrait y avoir interférence. Le refus d'obtempérer constitue une infraction aux règles de courtoisie.
- H. Un disque qui a été joué par un joueur et qui s'est arrêté sur ou juste derrière l'aire de lancer d'un autre joueur pourra être déplacé. Une fois que le joueur aura joué, le disque déplacé sera remis à sa place en accord avec le groupe.

## 811 Erreur de jeu

- A. Il est de la responsabilité de chaque joueur d'effectuer correctement le parcours prévu. Avant de jouer, les joueurs sont tenus d'assister au **meeting des joueurs (players' meeting)** afin de connaître les spécificités du parcours, notamment les aires de départ spécifiques, les trous supplémentaires, les changements d'emplacement des paniers, les zones hors-limites, les passages obligatoires et drop zones.
- B. On considère qu'une **erreur de jeu (misplay)** s'est produite si le joueur n'a pas terminé tous les trous du parcours correctement et dans le bon ordre, ou s'il a joué à partir d'une aire de lancer incorrect.
- C. Si une erreur de jeu est découverte après avoir rendu la carte de score, le joueur recevra deux coups de pénalité.
- D. Une erreur de jeu n'est ni une infraction aux règles de positionnement, ni un lancer d'entraînement.
- E. Un joueur qui commet volontairement une erreur de jeu sur le parcours en vue d'en retirer un bénéfice sportif, pourra être disqualifié, conformément à l'article 3.03 du manuel de compétition.

## F. Types d'erreur de jeu :

1. Mauvaise aire de lancer. Le joueur a joué depuis une aire de lancer qui n'était pas la bonne. Par exemple, le joueur a :
  - a. joué depuis une aire de départ qui n'était pas celle prévue pour le trou en cours; ou,
  - b. joué depuis une aire de lancer autre que celle déterminée par le disque lancé; ou,
  - c. joué un disque hors-limites comme s'il était dans les limites de jeu; ou,
  - d. joué depuis une aire de lancer déterminée par un lancer précédent qui avait manqué un passage obligatoire; ou,
  - e. joué un disque dans une zone injouable comme s'il n'était pas dans une zone injouable.

Si aucun lancer n'a été effectué après le lancer irrégulier, ce lancer ne sera pas pris en compte. Le joueur jouera depuis la bonne aire de lancer et recevra un coup de pénalité pour l'erreur commise. Si un lancer a été effectué entre-temps, le jeu continue et le joueur recevra deux coups de pénalité pour l'erreur commise.

2. Erreur de cible. Le joueur a terminé le trou sur une cible qui n'était pas celle prévue pour le trou en question. Si aucun autre lancer n'a été effectué, le jeu continue depuis l'aire de lancer qui en découle. Si la cible est un panier, le disque est considéré comme au-dessus de la surface de jeu et le jeu se poursuit conformément à l'article 805.01.C. Si le joueur a déjà lancé depuis l'aire de départ suivant, on ajoutera deux coups de pénalité au score du trou incorrectement joué.
3. Trou non terminé. Le joueur a terminé la manche ou a débuté un trou sans avoir terminé un trou précédent. Le score du trou mal joué sera l'addition du nombre de lancers effectués sur le trou, plus un pour terminer le trou, plus deux coups de pénalité pour l'erreur de jeu. Le fait de ne pas terminer un trou de manière intentionnelle provoque un forfait du tournoi.
4. Non-respect de l'ordre des trous. Le joueur a terminé un trou en ne le jouant pas dans l'ordre prévu. Il continuera à jouer le parcours dans l'ordre prévu. Quel que soit le nombre de trous joués dans le désordre, le joueur recevra deux coups de pénalité qui s'ajouteront au total de la manche. Le score de chaque trou terminé restera inchangé.
5. Trou manqué pour cause d'absence ou de retard. Si un joueur n'est pas présent au moment où c'est à son tour de lancer, et reste absent durant au moins 30 secondes, le joueur n'effectuera plus de lancers sur ce trou. Le score du joueur pour ce trou est le par plus quatre. Le **par** est le score qu'un discgolfeur expert est censé obtenir, d'après le Directeur, sur un trou donné

s'il ne fait pas d'erreur dans des conditions météorologiques normales. Voir article 1.05.B du Manuel de Compétition pour déterminer un retard.

6. Trou non joué. La manche est terminée et le joueur a omis de jouer un ou plusieurs trous. Le joueur recevra un score de par plus quatre pour chaque trou non joué.
7. Trou incorrect. Le joueur a terminé un trou qui ne faisait pas partie du parcours pour cette manche, au lieu d'un trou qui en faisait partie. On ajoutera deux coups de pénalité au score du joueur pour le trou.
8. Trou supplémentaire. Le joueur a terminé un trou qui ne faisait pas partie du parcours pour cette manche. On ajoutera deux coups de pénalité au score total du joueur. Les lancers effectués sur le trou supplémentaire ne seront pas comptabilisés.
9. Mauvais trou ou groupe de départ. Le joueur a commencé la manche sur un trou ou dans un groupe autre que celui qui lui avait été attribué. Le joueur continue la partie, et on ajoute deux lancers au score du joueur pour le premier trou joué.

## 812 Courtoisie

A. Un joueur ne doit pas :

1. Lancer s'il y a un risque de blesser quelqu'un ou de déconcentrer un autre joueur ; ou,
2. Lancer lorsque ce n'est pas son tour, sauf accord, ou lorsque cela pourrait gêner un autre joueur ; ou,
3. Adopter des comportements antisportifs ou susceptibles de déconcentrer les autres, comme :
  - a. Crier (sauf pour avertir une personne susceptible d'être heurtée par un disque),
  - b. Jurer,
  - c. Lancer ou frapper (avec un objet, à coups de pieds, etc.) les équipements du parcours, du parc, ou son propre équipement,
  - d. Bouger ou parler pendant le lancer d'un autre joueur,
  - e. S'avancer au-delà du joueur éloigné; ou,
4. Laisser ses affaires à un endroit où elles risquent de gêner un autre joueur ou d'interférer avec un disque lancé; ou,
5. Jeter des déchets par terre, y compris des mégots de cigarette; ou,
6. Gêner les autres joueurs avec la fumée du tabac.

- B. Un joueur doit :
1. 1. Faire ce que lui demandent les règles, et notamment :
    - a. Aider à chercher un disque perdu,
    - b. Déplacer ses affaires lorsqu'on le lui demande,
    - c. Remplir correctement les cartes de score.
  2. Regarder les autres joueurs du groupe jouer afin de veiller au bon respect des règles, et pour aider à retrouver les disques le cas échéant.
- C. Un joueur reçoit un avertissement pour sa première faute de courtoisie, quelle qu'elle soit. Toute autre infraction à ces règles par le même joueur au cours de la même manche sera sanctionnée d'un coup de pénalité. L'infraction peut être signalée ou confirmée par tout joueur affecté ou par un officiel. La répétition d'actes discourtois pourra donner lieu à la disqualification du joueur par le Directeur.

## 813 Équipement

### 813.01 Disque non-réglementaire

- A. Les disques utilisés en jeu doivent être en tous points conformes aux normes techniques PDGA (cf. PDGA Technical Standards).
- B. Tout disque ayant été modifié après production, de telle sorte que ses caractéristiques de vol ont changé, est interdit. Sont tolérés, l'usure due à l'utilisation normale du disque et un léger ponçage pour éliminer les imperfections de production ou les éraflures. Les disques trop poncés ou peints avec un matériau dont l'épaisseur est détectable ne sont pas réglementaires. L'ajout de certains accessoires (diode lumineuse, ruban, poussière de craie) n'est autorisé que si le Directeur a annoncé que le jeu se déroulera de nuit ou dans la neige.
- C. Les disques fissurés ou troués ne sont pas réglementaires.
- D. Tout disque contesté par un autre joueur ou un officiel sera considéré comme non-conforme tant que le Directeur ne l'aura pas approuvé.
- E. Tout lancer d'un disque non-conforme durant une manche sera sanctionné de deux coups de pénalité. Le renouvellement de l'infraction pourra entraîner la disqualification du joueur, conformément à l'article 3.03 du Manuel Compétition PDGA.
- F. Tout disque utilisé en jeu, à l'exception des mini-marqueurs, doit être marqué de façon unique. Le premier lancer d'un disque non marqué donnera lieu à un avertissement, et les lancers suivants seront sanctionnés d'un coup de pénalité.

## 813.02 Accessoire interdit

- A. Les joueurs ne sont pas autorisés à recourir, durant le jeu, à des accessoires d'aide directe au lancer. Les accessoires de protection de la peau (gants, bandages, sparadrap, etc.) et de type médical (genouillères, chevillères) sont autorisés. Il est interdit de placer un objet constituant une aide directionnelle au lancer. Les joueurs sont autorisés à poser sur leur aire de lancer, une serviette ou autre support de moins d'un centimètre d'épaisseur une fois comprimé.
  - B. Tout accessoire contesté par un autre joueur ou un officiel sera considéré comme non-conforme tant que le Directeur ne l'aura pas approuvé.
  - C. L'utilisation d'un accessoire non-réglementaire sera sanctionnée de deux coups de pénalité. Le renouvellement de l'infraction pourra entraîner la disqualification du joueur, conformément à l'article 3.03 du Manuel Compétition PDGA.
- 

### Annexe A **Match Play**

#### A.01 Généralités

- A. En **match play**, deux joueurs (une paire d'adversaires) s'affrontent en vue de remporter individuellement chaque trou durant la manche. Le joueur qui remporte le plus de trous gagne le match.
- B. Les règles du jeu PDGA (qui décrivent le **medal play**) s'appliquent sauf dispositions contraires énoncées dans les présentes règles.
- C. Une paire d'adversaires joue au sein d'un groupe comportant au moins une autre paire, ou un officiel.

#### A.02 Ordre de passage

- A. A l'aire de départ, l'ordre de passage des paires au sein du groupe est donné par la carte de score.
- B. Au sein de chaque paire, le joueur nommé en premier sur la carte lance le premier au premier trou. Sur tous les trous suivants, c'est le joueur ayant remporté le trou précédent qui commence. En cas d'égalité sur un trou, l'ordre ne change pas.

#### A.03 Pénalités

- A. Seul l'adversaire d'un joueur est autorisé à appeler une faute ou à l'avertir. Tout joueur du groupe ou officiel peut confirmer la faute.
- B. Les pénalités et avertissements donnés entre deux trous s'appliquent au trou suivant.

## A.04 Notation des scores

- A. En match play, le score indique quel joueur a remporté le plus de trous à un moment donné. Au début du match, il y a **égalité (all square)**. À mesure que le match progresse, le joueur qui a gagné le plus de trous **mène (up)** de ce nombre de trous et son adversaire **est mené (down)** du même nombre.
- B. Pour gagner un trou, il faut le terminer en moins de lancers que l'adversaire. Le joueur qui gagne le trou marque le score de 1. L'autre joueur ne marque rien, ce qui peut s'indiquer par un tiret. Si les deux joueurs ont effectué le même nombre de lancers, le trou est **partagé (halved)** et aucun joueur ne score.
- C. Le joueur peut demander à son adversaire combien de lancers il a effectué sur le trou en cours. Le fait de mentir sur ce point entraîne la perte du trou.

## A.05 Concession

- A. Un joueur peut concéder un match à tout moment avant la conclusion du match. L'adversaire remporte le match.
- B. Un joueur peut concéder un trou à tout moment avant la conclusion du trou. L'adversaire remporte le trou.
- C. Un joueur peut concéder le lancer suivant de son adversaire. On considère alors que ce lancer complète le trou.
- D. Les joueurs d'une paire peuvent, d'un commun accord, partager le trou en cours.
- E. Une concession ne peut être ni refusée, ni retirée.

## A.06 Gain du match

- A. Quand un joueur mène d'un nombre de trous supérieur au nombre de trous restant à jouer, ce joueur a gagné le match.
  - B. En cas d'égalité entre les deux joueurs d'une paire à la fin d'une manche, il y a match nul. C'est au Directeur de décider si et comment les joueurs doivent être départagés.
- 

### Annexe B

## ***Doubles et matches par équipes***

### B.01 Généralités

- A. Une équipe de double se compose de deux joueurs. D'autres formats comportant davantage de joueurs sont possibles et peuvent être extrapolés à partir des présentes règles.
- B. Les règles du jeu PDGA s'appliquent, sauf dispositions contraires énoncées dans les présentes règles.

## B.02 Ordre de passage

- A. L'ordre de passage pour le premier trou est donné par la ou les carte(s) de score. Sur les trous suivants, l'ordre est déterminé par le score du trou précédent, l'équipe ayant fait le plus petit score lançant en premier et ainsi de suite. En cas d'égalité, l'ordre ne change pas.
- B. Une fois que toutes les équipes ont une aire de lancer autre que l'aire de départ, c'est au tour de l'équipe dont l'aire de lancer est la plus éloignée de la cible de jouer.
- C. Les membres d'une équipe lançant d'une même aire de lancer sont libres de lancer dans l'ordre qui leur convient.

## B.03 Pénalités

- A. Les pénalités infligées à l'occasion d'un lancer ne s'appliquent qu'au lanceur concerné. Tous les autres avertissements et pénalités s'appliquent à l'équipe dans son ensemble et sont notés contre l'équipe, quel que soit le format.
- B. Tout lancer qui ne saurait, en aucune façon, améliorer le score de l'équipe est un **lancer supplémentaire (extra-throw)**. L'équipe dont un joueur a effectué un lancer supplémentaire recevra un avertissement pour la première infraction, et un coup de pénalité pour toute infraction supplémentaire par tout autre membre de l'équipe.

## B.04 Aire de lancer

- A. Pour les formats imposant aux membres d'une même équipe de lancer depuis la même aire de lancer, un équipier qui lance depuis une aire de lancer autre que celle utilisée par son coéquipier reçoit un coup de pénalité pour erreur de jeu.
- B. Une aire de lancer jouée par les deux membres d'une équipe doit être marquée avec le même marqueur.
- C. Si une aire de lancer jouée par les deux membres de l'équipe doit être repositionnée, les deux joueurs joueront depuis la nouvelle position.

## B.05 Formats

### A. *Meilleur lancer (Best throw)*

- 1. Les deux équipiers lancent depuis l'aire de départ. L'équipe choisit ensuite l'une des deux positions pour son prochain lancer. Les deux équipiers lancent depuis cette aire de lancer, puis l'équipe choisit à nouveau la position qui lui convient, et ainsi de suite.
- 2. Un trou est considéré comme terminé lorsque l'un des deux équipiers l'a terminé.
- 3. Le score de l'équipe pour un trou comprend le nombre de lancers pour les aires de lancer qui ont été jouées, ainsi que les coups de pénalités éventuels.

4. Si une équipe ramasse un disque lancé avant qu'une aire de lancer ait été choisie ou marquée avec un marqueur, l'équipe ne peut plus choisir ce lancer. Si une équipe ramasse les deux disques lancés avant qu'une aire de lancer ait été marquée, le disque ramassé en second est replacé là où le groupe estime qu'il se trouvait, et l'équipe doit jouer depuis cette aire de lancer.
5. Si un équipier est absent, en retard, ou cesse de jouer, l'autre équipier peut jouer, mais aucun lancer ne sera effectué à la place de l'équipier absent. Un équipier en retard ne peut entrer en jeu qu'entre deux trous.

#### B. **Meilleur lancer modifié (Modified Best Throw)**

1. Le meilleur lancer modifié se joue comme le meilleur lancer, avec la variante suivante : le Directeur peut limiter le nombre de fois où l'on utilise le lancer initial, depuis l'aire de départ, de chacun des équipiers. L'équipe reçoit deux coups de pénalité chaque fois que cette limite est dépassée.

#### C. **Plus mauvais lancer (Worst Throw)**

1. Les deux équipiers lancent depuis l'aire de départ. Ensuite, c'est l'équipe adverse qui choisit quelle position sera jouée, de manière à provoquer le score le plus élevé possible. Les deux équipiers lancent alors depuis l'aire de lancer choisie par l'adversaire, qui choisit à nouveau la position du lancer suivant, et ainsi de suite.
2. Le trou est considéré comme terminé lorsque tous les équipiers ont terminé le trou depuis la même aire de lancer.
3. Le score d'une équipe pour un trou comprend le nombre de lancers pour les aires de lancer qui ont été jouées, augmenté des pénalités éventuelles.
4. Si une équipe ramasse ou marque un disque lancé avant que leurs adversaires aient choisi une position, le disque est replacé là où le groupe estime qu'il se trouvait. L'équipe adverse peut alors choisir entre l'aire de lancer du disque repositionné, celle de l'autre disque et l'aire de lancer précédente.
5. Si l'équipe adverse choisit une aire de lancer clairement favorable, le Directeur a la possibilité de la disqualifier.
6. Si un équipier est absent, en retard, déclare forfait ou est disqualifié, l'équipe est disqualifiée.

#### D. **Plus mauvais lancer modifié (Tough Throw)**

1. Le Tough Throw se joue comme le Worst Throw, à ceci près que le trou est considéré comme terminé lorsque l'un des deux équipiers l'a terminé.

#### E. **Lancers Alternés (Alternate Throw)**

1. L'équipe choisit quel lanceur effectue le premier lancer du premier trou. Ensuite, c'est l'autre équipier qui lance depuis l'aire de lancer obtenue, et ainsi de suite.

2. Le trou est considéré comme terminé lorsque l'un des équipiers l'a terminé.
3. Le score d'une équipe pour un trou comprend le nombre de lancers de l'équipe, augmenté des pénalités éventuelles.
4. Si le lancer est effectué par le mauvais lanceur, il s'agit d'une erreur de jeu, sanctionnée d'un coup de pénalité. Le lancer n'est pas pris en compte et le bon lanceur doit jouer à son tour. Si un lancer supplémentaire a été effectué entretemps, l'équipe reçoit deux coups de pénalité et le jeu reprend.
5. S'il faut relancer depuis la même aire de lancer, c'est le même lanceur qui doit relancer.
6. En cas d'absence ou de retard d'un équipier, l'équipe reçoit le score du par plus quatre. Si l'un des équipiers déclare forfait ou est disqualifié, l'équipe est disqualifiée.

#### F. **Lancers alternés modifié (Modified Alternate Throw)**

1. Les règles sont les mêmes que pour l'Alternate Throw, à ceci près que le Directeur peut désigner l'équipier qui effectuera le lancer depuis chaque aire de départ.

#### G. **Meilleur score (Best Score)**

1. Chaque équipier joue le trou individuellement.
2. Le trou est considéré comme terminé lorsqu'un équipier le termine avec le score le plus bas possible pour l'équipe.
3. Le score d'une équipe pour ce trou comprend le score le plus bas obtenu par l'un des équipiers, en incluant les coups de pénalité reçus par cet équipier, et augmenté des éventuelles pénalités d'équipe.

#### H. **Meilleur score depuis des aires de lancer alternées (Best Score from Alternating Lies)**

1. Les deux équipiers lancent depuis l'aire de départ. Ensuite, chacun lance depuis l'aire de lancer obtenue par son équipier, et ainsi de suite.
2. Le trou est considéré comme terminé lorsqu'un équipier le termine avec le score le plus bas possible pour l'équipe.
3. Le score d'une équipe pour ce trou comprend le score le plus bas obtenu par l'un des équipiers, en incluant les coups de pénalité reçus par cet équipier, et augmenté des éventuelles pénalités d'équipe.

## Annexe C

# Ressources

Règles: [pdga.com/rules](http://pdga.com/rules)

Règles FAQ:

[pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/808-rules-qa)

Manuel Compétiton:

[pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events](http://pdga.com/rules/competition-manual-disc-golf-events)

Liste des Parcours:

[pdga.com/course-directory](http://pdga.com/course-directory)

Standards Techniques: [pdga.com/rules/technical-standards](http://pdga.com/rules/technical-standards)

## Annexe D

# Conversions

Les règles sont basées sur le système métrique. En cas de besoin, les équivalences avec le système anglais sont les suivantes :

Système Métrique	Système Anglais
10 mètres .....	32 feet 10 inches
3 mètres .....	9 feet 10 inches
2 mètres .....	6 feet 6 inches
1 mètre .....	3 feet 3 inches
30 centimètres.....	1 foot
20 centimètres.....	8 inches
1 centimètre .....	1/2 inch

## Annexe E

# Index

Aire de Départ.....	802.04.A
Aire de Lancer .....	802.05.A
Autre Cible .....	807.A
Avertissement .....	801.02.D
Cible .....	807.A
Coup de Pénalité .....	806.03.A
Completion of a Round.....	808.F
Directeur .....	801.02.G
Disque marqueur .....	802.05.D
Double Obligation .....	804.01.A
Double Obligation à hauteur limitée .....	804.01.A
Drop Zone.....	802.05.C
Eau Casuelle .....	806.03.A
Égalité .....	A.04.A
En jeu, dans les limites de jeu	806.02.A
Erreur de jeu.....	811.B
Être mené .....	A.04.A
Fin d'une manche .....	808.F
Groupe.....	801.02.A
Hors-limites.....	806.02.A
Joueur éloigné .....	802.02.C
Lancer.....	802.01.A
Lancer d'Entraînement .....	809.03.A
Lancer Provisoire .....	809.02.A

Ligne de jeu .....	802.05.D
Ligne de passage obligatoire	804.02.A.1
Ligne de Départ .....	802.04.A
Marqueur .....	802.05.D
Match Play .....	A.01.A
Medal Play ou Stroke Play .....	A.01.A
Meeting des joueurs .....	811.A
Mener .....	A.04.A
Mini-disque marqueur, Mini ...	802.06.B
Obstacle Obligatoire .....	804.01.A
Obstacle Casuel .....	803.01.B.1
Officiel .....	801.02.F
Panier .....	807.A
Par .....	811.F.5
Partagé .....	A.04.A
Passage Obligatoire .....	804.01.A
Point d'Appui .....	802.04.B
Position .....	805.01.A
Putt.....	806.01.A
Règle des deux mètres .....	805.02.A
Relancer .....	802.02.D
Simple Obligation .....	804.01.A
Surface de jeu .....	802.05.A
Trou .....	800
Zone Casuelle .....	806.03.A
Zone Hazard .....	806.05.A
Zone Injouable .....	806.04.A



Version Française - Octobre 2019  
Fédération Française de Flying Disc



François-Xavier Priour  
Edward Vouge  
Gérard Morin  
Sylvain Gouge  
Loïc Le Pleux  
Mehdi Boukarabila

#### **Droit d'auteur**

L'intégralité des droits de ce livret et toute itération de son contenu est réservé à PDGA. Les copies de ce livret sont vendues pour couvrir les coûts de production et peuvent être obtenues au bureau PDGA ou sur le site [www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com). Les associations affiliées à PDGA sont autorisées à traduire ces règles dans leur propre langue dès lors que les règles ne sont pas altérées ou contradictoires. Le bureau exécutif de PDGA doit être notifié d'une telle traduction et de sa publication, et doit en recevoir une copie.

PDGA est une organisation à but non-lucratif, régit par la réglementation US IRC Section 501(c)(4) et son siège est situé à :

Alamo Corporate Center  
102 S. Tejan Street, Suite 800  
Colorado Springs, CO 80903

#### **Bureaux Administratifs PDGA**

International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
[www.pdga.com](http://www.pdga.com)  
[www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com)  
[office@pdga.com](mailto:office@pdga.com)  
706.261.6342  
706.261.6347 (fax)

#### **Crédits du Projet**

Nous sommes très reconnaissant envers les membres du Comité des règles PDGA qui ont participé à cette révision :

Conrad Damon (chair)  
Steve West  
Shawn Sinclair  
Peter Bygde  
Rick Voakes  
Neil Crellin  
Harold Duvall  
John Hernlund

Design and typographie: Neal Dambra  
Photos de couverture: Stuart Mullenberg

#### **Les suggestions d'amélioration pour la prochaine révision doivent être écrites et envoyées à :**

Conrad Damon  
International Disc Golf Center  
3828 Dogwood Lane  
Appling, GA 30802  
[rules@pdga.com](mailto:rules@pdga.com)