

Le Disc Golf

1 FAIR PLAY ET COURTOISIE.

- Les joueurs ne doivent pas émettre de bruit ou toute manifestation visuelle susceptible de distraire et déconcentrer le joueur sur le point de lancer.
- Les joueurs ne doivent lancer que s'ils sont sûrs que leur disque ne va pas perturber un autre joueur sur le parcours.
- Pendant le parcours aucun joueur ne devra pas faire autre chose sans rapport avec le golf. Il sera donné un avertissement par l'un des membres du groupe qui en informera le reste du groupe. En cas de récidive, pendant le même round, un lancer de pénalité sera attribué les autres joueurs du groupe.

2 L'ORDRE DES JOUEURS.

- Dans un groupe l'ordre du premier parcours est celui de la feuille de score.
- L'ordre des «trous » suivants est déterminé par le score du trou précédent : le meilleur score jouant le premier et ainsi de suite. En cas d'égalité, se reporter au deuxième trou précédent.
- C'est le joueur dont le disque est le plus loin de la cible qui joue le premier.

3 JEU TROP LONG.

- Chaque joueur dispose de trente secondes pour lancer dès que l'aire de jeu est libre et que le joueur précédent a joué son coup. Dans une manche (round) la première infraction est signalée au contrevenant par l'un des joueurs du groupe. Un coup de pénalité lui sera ajouté pour chaque récidive dans la même manche. Tous les joueurs du groupe devront être d'accord pour admettre le dépassement des trente secondes.

4 DISQUE PERDU.

- Un disque est déclaré perdu lorsque le joueur ne peut le localiser dans les deux minutes après l'arrivée du disque sur les lieux supposés.

- Si un disque est déclaré perdu, le point du lancer suivant sera à la position jouable la plus proche de l'endroit où le disque a été vu pour la dernière fois, sans se rapprocher de la cible. Un coup de pénalité est alors donné.
- La position jouable est définie comme un endroit où le joueur a la place de faire un lancer, sans accident de terrain gênant le vol du disque à moins de trois mètres du joueur, toujours sans se rapprocher de la cible (sauf VI6) ; le joueur ayant les deux pieds dans les limites du terrain. Le tout en accord avec les autres joueurs du groupe ou d'un officiel.

5 LA MARQUE DU LANCER.

- Chaque joueur doit posséder un disque identifiable marquant le point du lancer suivant. Ce disque ne peut être l'un de ceux utilisés pendant le jeu.
- Après le lancer de départ le disque lancé est toujours laissé à sa position d'arrêt et ne doit pas être touché tant que le joueur n'a pas posé son disque de marque devant celui-ci.
- Le disque de marque ne sera pris qu'après le lancer.
- Un avertissement sera donné à la première infraction. Un coup de pénalité sanctionnera toute infraction suivante annoncée par au moins deux joueurs de groupe.
- Pour tout mouvement accidentel de la marque voir le paragraphe 10.

6 POSITIONNEMENT DES PIEDS.

- Les lignes de départ des trous sont considérées comme la marque. Le pied d'appel (celui qui n'est le plus proche de la cible) ne devra pas être posé à plus de trente centimètres avant cette ligne.
- En cas de prise d'élan, le pied d'appel doit être posé juste avant le disque marqueur (la marque). Il est permis après le lancer de dépasser cette ligne.
- Tout lancer à moins de dix mètres de la cible est considéré comme un «put ». Les deux pieds doivent être au sol dont au moins sur la ligne

de marque. L'autre pied ne devant toujours pas être plus près de la cible que celui d'appel.

- Les infractions aux paragraphes 6 entraînent un avertissement par l'un des joueurs qui en avise les autres.
- Toute autre infraction dans la même manche vue par au moins deux joueurs occasionne un coup de pénalité et un nouveau lancer.
- Pour lancer les deux pieds doivent être dans les limites. Si le disque est à moins d'un mètre d'une surface hors-limite, le disque marqueur doit être placé à un mètre du sol hors-limite, même si cela rapproche le joueur de la cible, pour permettre au joueur d'avoir les deux pieds dans les limites. Et cela avec l'accord des autres joueurs.

7 FAUTE DE PIEDS.

- Pour un «put » tout élan qui fait toucher le sol devant la marque à un joueur est une faute. Le joueur doit montrer un plein contrôle et un équilibre sûr avant de se diriger vers la cible.
- Un avertissement est donné par l'un des joueurs qui en avise les autres. Il n'y a pas de pénalité, mais si le put est réussi il est annulé et un nouveau lancer doit être fait par le joueur fautif.
- Un coup de pénalité sera donné pour les fautes de put suivantes dans la même manche, par les autres joueurs. A toute faute de put tout lancer réussi est annulé et refait.

8 DISQUE AU DESSUS DU SOL.

- Tout disque à plus de deux mètres du sol occasionne un coup de pénalité.
- Le disque de marque est alors placé à la verticale du disque.
- Si le disque tombe sans aide humaine et en accord avec le paragraphe 3, il n'y a pas de pénalité.
- Les voies pour piétons, ponts ou lieux normalement accessibles aux piétons et à plus de deux mètres, ne font pas jouer cette règle.

9 HORS LIMITE.

- Un disque est hors-limite seulement si une surface dite hors-limite peut être clairement vue entre le bord du disque et la ligne délimitant le sol hors-limite. Cela donne un

coup de pénalité. Le disque est ramené à l'endroit où il a quitté en dernier le sol «en-limite ».

- S'il y a un doute de la position du disque, les autres joueurs sont appelés pour prendre une décision.
- Si un disque douteux est pris par son joueur avant toute décision, il sera considéré hors-limite.

10 INTERVENTIONS SUR UN DISQUE JOUE.

- Si un disque touche un joueur ou quelqu'un d'autre, le lancer suivant se fera où le disque s'est arrêté.
- Si un disque a été manifestement et volontairement déplacé par un autre joueur ou un spectateur, ou si un animal prend ce disque ou le disque de marque, tous les joueurs de groupe doivent s'accorder pour placer la marque la plus près possible du premier endroit.
- Il en est de même si le vent provoque un problème identique.

11 LES PLANS D'EAU.

- Tous les plans d'eau sont considérés comme hors-limite. Si le disque touche une partie de sol (boue, sable, terre, rocher), il sera alors considéré dans les limites. Sont exclus les branches et autre débris flottant.
- Si le disque est sur des roseaux, joncs ou herbes et n'ayant aucun contact avec l'eau, le joueur n'aura pas de pénalité et pourra jouer de là. Mais il a la possibilité de déclarer sa position injouable (avec un coup de pénalité) et déplacer son disque (voir 14). Pour tout déplacement de disque voir le paragraphe 4.
- Toute autre surface d'eau n'est pas considérée comme plan d'eau si elle n'est pas habituellement plus profonde de trois centimètres. Tout disque d'arrêtant sur une telle surface d'eau accidentelle ou sur un sol boueux sera joué comme pour les plans d'eau mais sans pénalité (XI 2).

12 OBSTACLES NATURELS.

- Tout ce qui vit et pousse sur un parcours est considéré comme obstacle naturel.

- Un obstacle naturel ne doit pas être endommagé volontairement ou déplacé.
- Un joueur ne peut d'aucune façon améliorer sa ligne de marque (atténuer l'obstacle naturel présent). Comme tenir, plier, altérer la configuration naturel des arbres, branche, feuilles, etc... , et de tout obstacle naturel. Une pénalité d'un coup sera donnée si le fait est observé par au moins deux joueurs du groupe ou un officiel.
- Note : il est plus prudent de déclarer une position injouable car les pénalités sont plus fortes (voir ci-après et 20).
- Toute dégradation volontaire d'un obstacle naturel est sanctionnée par deux coups de pénalité si le fait est observé par au moins deux joueurs d'un groupe ou un officiel. IL N'Y A PAS D'AVERTISSEMENT.
- Si le fait est manifeste et ostensible l'action sera rapportée à l'attention de l'organisateur du tournoi par au moins deux joueurs. Ce joueur peut être disqualifié selon le paragraphe XX 3 si l'organisateur le juge bon.
- En cas de doute le joueur pourra consulter un officiel.
- Les bois morts peuvent être bougés s'ils ne sont pas rattachés à une plante.

13 LES LANCERS D'ESSAIS.

- Si un joueur fait un lancer d'essai à n'importe quel moment après le départ d'une manche, il encourt un coup de pénalité. Il faut que le lancer soit vu par deux joueurs du groupe. Il n'y a pas d'avertissement.

14 POSITION INJOUABLE.

- Un disque peut être déclaré injouable par le joueur lui-même. Le disque de marque est alors déplacé à l'endroit jouable le plus proche (4) sans se rapprocher de la cible (sauf 6). Cela entraîne un coup de pénalité.
- Note : l'eau accidentelle, la boue, les objets fabriqués par l'homme (voiture, table, etc.) peuvent constituer des positions injouables. Le disque sera déplacé sans pénalité (11).

15 DOG LEG.

- Sur la ligne de départ d'un trou comportant un dog-leg il devra y avoir d'indiqué le sens pour passer l'obstacle.

16 FEUILLE DE SCORE.

- Après chaque parcours le marqueur appelle chaque joueur dans l'ordre de la feuille de score. Ceux-ci lui donneront à haute voix leurs scores respectifs.
- S'il y a désaccord, le groupe tentera de refaire le compte de coups du joueur. S'il n'y a pas accord après cela, ils appellent un officiel et laissent le parcours libre d'accès aux autres groupes. L'officiel prendra une décision conforme aux règlements et avec l'accord du groupe.
- Le groupe ne reprendra le jeu qu'une fois le désaccord résolu.
- La décision de l'officiel est définitive et sans appel. Il visera le score porté sur la feuille.
- Les scores après neuf parcours seront additionnés par les joueurs ou le parqueur. De même qu'à la fin du parcours. Les totaux ne seront définitifs qu'après vérification des organisateurs.
- A la fin d'une même manche les joueurs signent pour accord la feuille de score. Il appartient à chaque joueur de vérifier à chaque parcours son score reporté sur la feuille de score par le marqueur.
- Si ce sont les joueurs eux-mêmes qui notent les scores, ils ne pourront pas les faire plus de cinq trous de suite, à moins qu'un joueur se porte volontaire.

17 RETARD D'UN JOUEUR.

- Sur les parcours, tous les joueurs doivent être prêts à lancer dans les trente secondes après l'appel de l'ordre des joueurs.
- Le marqueur peut rappeler le nom d'un joueur qui ne serait pas prêt et donner trente secondes supplémentaires. Si le joueur n'est toujours pas là, son score pour ce trou sera de six.
- Aucun trou ne peut être rejoué.

- Un joueur qui manque une manche complète sera disqualifié. Il n'y aura pas restitution du droit d'entrée à la compétition, sauf en cas de force majeure.

18 DISQUES UTILISES.

- Pour pouvoir être utilisés les disques doivent :
 - avoir une configuration de soucoupe sans trous, et un bord intérieur, et d'une profondeur d'au moins 5 % du diamètre.
 - être faits de plastique solide sans élément gonflable.
 - ne pas dépasser quarante centimètres de diamètre et d'un poids maximum de 8,3 grammes par centimètre de diamètre.
 - être tels qu'ils ont été fabriqués sans modification postérieure qui en affecte le poids ou le vol.

19 ERREUR DE DISQUE.

- Si un joueur joue le disque d'un autre, une pénalité de deux coups par lancer sera donnée.
- Celui dont le disque a été pris par erreur aura une position jouable à un endroit choisi par le groupe.
- Le nombre de lancers effectués depuis l'erreur devra être trouvé en accord avec les joueurs du groupe. Les coups de pénalité seront reportés sur la feuille de score et visés par le joueur.

20 DISQUALIFICATION.

- Un joueur peut être disqualifié sans récupérer son droit d'inscription par l'organisateur pour les actes suivants : conduites antisportives, dégradante pour l'image et l'avenir du sport telle que : crier des jurons, jeter des objets sous l'emprise de la colère, agressivité ouverte envers les autres joueurs.
- Destruction volontaire et ouverte d'obstacles naturels ou tout autre élément appartenant aux parcours.
- Toute tentative pour circonvenir les précédentes règles.
- Absence à une manche (17).

21 CONDITIONS SPECIALES.

- Toute condition particulière émise par l'organisateur devra être notifiée à tous les joueurs avant le départ.

22 ARRET DE LA COMPETITION.

- Si les conditions atmosphériques ou autres rendent le jeu impraticable ou dangereux, l'organisateur peut stopper la compétition.
- Le signal d'arrêt sera le même que celui de départ.
- Les joueurs devront terminer le trou commencé.
- Si un joueur a fait le premier lancer, le trou devra être terminé.
- L'organisateur peut annuler la manche et la reprogrammer plus tard si les conditions ne s'améliorent pas dans les deux heures.
- Si au moins neuf trous ont été terminés par tous les groupes, les scores serviront pour le total de la manche de préférence à l'annulation.
- Dans le cas contraire la manche sera recommencée :
 - Si l'organisateur pense qu'il a trop de participants pour une manche, il peut créer deux poules.
 - Elles auront le même nombre de joueurs et ceux-ci seront répartis équitablement selon leur valeur (même nombre de bon, moyens et faibles joueurs).
 - Quand deux poules qui n'ont pas joué au même moment, ont des conditions atmosphériques telles qu'il apparaît une différence de deux coups ou plus dans la moyenne des scores (hormis les dix premiers de chaque poule), alors la qualification se fera de façon égale dans les deux poules (autant de joueurs de l'une et l'autre). Les scores ne seront pas cumulés.
 - Si la différence est inférieure à une moyenne de deux coups par joueur, les scores seront cumulés pour la manche suivante, et la qualification se fera d'après le classement général de la première manche, les poules confondues.

23 CAS D'EGALITE.

- En finale, en cas d'égalité pour la première place, elle sera brisée au meilleur premier trou. Le jeu commencera au trou numéro 1.
- Pour les prix en numéraire des deuxièmes et suivants, la répartition se fera comme suit :
- On additionnera les montants attribués aux places des joueurs ex-aequo, et on divisera ce total par ce nombre de joueurs.
- Si l'égalité porte sur la deuxième et troisième place, l'organisateur pourra se reporter au paragraphe 1, mais seulement s'il s'agit de trophées et non d'argent.