

# RÈGLES OFFICIELLES DU

# DISC GOLF

[PDGA.com](http://PDGA.com)

**PDGA**<sup>®</sup>  
PROFESSIONAL DISC GOLF ASSOCIATION

# Table des matières

Page

Page

<b>800</b>	<b>Description du jeu</b> .....	1
<b>801</b>	<b>Application des règles</b> .....	1
801.01	Équité	
801.02	Mise en application	
801.03	Appels	
<b>802</b>	<b>Lancer</b> .....	3
802.01	Le lancer	
802.02	Ordre 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	
<b>803</b>	<b>Obstacles et dégagement</b> ....	6
803.01	Déplacer des obstacles	
803.02	Se dégager d'un obstacle	
803.03	Dégâts causés au parcours	
<b>804</b>	<b>Passages réglementés</b> .....	7
804.01	Passages et obstacles obligatoires	
<b>805</b>	<b>Positions réglementées</b> .....	7
805.01	Établir une position	
805.02	Disque au-dessus des deux mètres	
805.03	Disque perdu	
<b>806</b>	<b>Zones réglementées</b> .....	9
806.01	Aire de putt	
806.02	Hors limites	
806.03	Zone casuelle	
806.04	Zone de dégagement	
806.05	Zone hazard	
<b>807</b>	<b>Terminer le trou</b> .....	11
<b>808</b>	<b>Notation des scores</b> .....	11
<b>809</b>	<b>Autres lancers</b> .....	12
809.01	Lancer abandonné	
809.02	Lancer provisoire	
809.03	Lancer d'entraînement	
<b>810</b>	<b>Interférence</b> .....	13
<b>811</b>	<b>Erreur de jeu</b> .....	14

<b>812</b>	<b>Courtoisie</b> .....	16
<b>813</b>	<b>Équipement</b> .....	17
813.01	Disque non-réglementaire	
813.02	Accessoire interdit	
<b>Annexe A : Match Play</b> .....		19
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 jeu en équipe</b> ....		20
B.01	Généralités	
B.02	Ordre de passage	
B.03	Pénalités	
B.04	Aire de lancer	
B.05	Formats	
<b>Annexe C : Ressources</b> .....		24
<b>Annexe D : Conversions</b> .....		24
<b>Annexe E : Index</b> .....		24
<b>Annexe F : Adaptation des règles du Disc Golf</b> .....		25
<b>Contacts</b> .....		27
<b>Questions et Réponses</b> .....		28



Scannez ce code pour accéder à la version anglaise en ligne de ce document, qui est la version la plus récente et qui indique les modifications les plus récentes. Les suppressions sont ~~barrés~~ et les ajouts sont soulignés.

© Copyright 2023 Professional Disc Golf Association (PDGA)

# PDGA Règles Officielles du Disc Golf

## 800 Description du jeu

L'objectif du jeu de disc golf est de réaliser un parcours en un minimum de lancers de disque. Un parcours est généralement constitué de neuf ou dix-huit **trous** (holes), les scores de chaque trou étant additionnés pour calculer le score final.

Sur chaque trou, le jeu commence sur l'aire de départ et se termine par la cible. Une fois que le joueur a lancé depuis l'aire de départ, chaque lancer suivant est effectué depuis l'endroit où le disque s'est arrêté. 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 divers 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 ces 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 disc golfeurs. Son application doit se faire en trouvant la règle la plus adaptée à la situation. Dans le cas où un point ne serait pas couvert par les règles, on s'appuie sur le principe d'équité pour prendre une décision. Bien souvent, il suffit d'extrapoler logiquement sur la base de la règle la plus proche ou des principes contenus dans les présentes règles pour déterminer le choix le plus équitable.

### 801.02 Mise en application

- A. Les joueurs sont tenus de jouer les trous en **groupe** afin de vérifier les scores et veiller au respect des règles. Chaque décision de groupe doit être prise 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 effectué promptement

(à l'exception des erreurs de jeu).

- C. Un joueur du groupe qui signale ou confirme une infraction aux règles, le fait en s'adressant à tous les joueurs du groupe.
- D. Un **avertissement** (*warning*) est le premier rappel donné à un joueur pour avoir enfreint certaines règles. Les fautes suivantes pour la même règle entraînent 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, ni 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 l'appel est confirmé 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 pour l'infraction à une règle, ou parce qu'il doit replacer 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 peuvent signaler ou confirmer une infraction aux règles commise par n'importe quel joueur. Une faute signalée par un Officiel ne nécessite pas de confirmation. Un Officiel jouant le tournoi ne peut pas tenir 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 est appliquée ; si les règles applicables pénalisent le joueur du même nombre de coups, la règle ayant été enfreinte en premier est 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 est appliquée.
- B. Un 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 un Officiel ou un Directeur ne sont pas disponibles immédiatement pour examiner un appel, le joueur peut exécuter des lancers provisoires (voir 809.02) pour chaque décision possible, puis faire appel à un Officiel ou au Directeur au moment opportun. Si les aires de lancer sont les mêmes, aucun lancer

additionnel n'est effectué.

- D. Si une décision est cassée en appel, un Officiel ou le Directeur peut ajuster le score du joueur pour tenir compte de la correcte interprétation du règlement. Le Directeur peut également faire rejouer un ou plusieurs trous par le joueur. Les décisions du Directeur sont sans appel.

## 802 Lancer

### 802.01 Le lancer

- A. Un **lancer** (*throw*) est l'action de propulser et de lâcher le disque pour changer sa position.
- B. Tout lancer effectué dans le cadre de la compétition en vue de changer son aire de lancer est compté, sauf si une règle stipule qu'il n'est pas comptabilisé.
- C. Pour un lancer non comptabilisé, les pénalités liées à ce lancer ne sont plus comptabilisées. Les pénalités associées avec l'action de lancer sont : hors limites, hazard, mandatory manqué, au-dessus des deux mètres, positionnement, marquage, dégagement illicite et disque perdu.

### 802.02 Ordre de passage

- A. L'ordre de passage sur l'aire de départ du premier trou est l'ordre des joueurs établi sur la ou les carte(s) de score.
- B. L'ordre de passage sur l'aire de départ des trous suivants est déterminé par les scores du trou précédent, le joueur avec le score le plus bas lance 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 une relance, ce joueur reste le prochain à jouer. Une **relance** (*re-throw*), est un lancer additionnel depuis la même aire de lancer, qui remplace le précédent.
- E. Pour favoriser la fluidité du jeu, un joueur peut lancer même si ce n'est pas son tour, à la condition que le joueur dont c'est le tour soit d'accord, ou si ce lancer n'a aucune incidence sur le joueur suivant.
- F. Lancer lorsque ce n'est pas son tour est une faute 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 précédent patiente à l'écart 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 :
1. dès que le joueur précédent a effectué son lancer ; et
  2. dès qu'il a disposé d'un temps raisonnable pour arriver à son aire de lancer et la déterminer ; et
  3. dès qu'il est le prochain dans l'ordre de passage ; et
  4. tant que la zone de jeu reste dégagée.
- B. Un joueur qui prend trop de temps reçoit un avertissement pour la première faute. Un joueur qui prend trop de temps, après avoir déjà été averti pour cela durant la manche, reçoit un coup de pénalité. Voir 811.F.5 pour un joueur absent lorsque c'est à son tour de jouer.
- C. Un joueur peut demander un temps supplémentaire pour aller aux toilettes. Si le joueur ne revient pas dans un temps raisonnable, le joueur est considéré comme ayant manqué le trou et reçoit le score de par plus 4 pour le trou.

### 802.04 Lancer depuis l'aire de départ

- A. Le jeu commence, à chaque trou, par un lancer depuis l'aire de départ. Une **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 deux marqueurs de l'aire de départ.
- B. Au moment où le joueur lâche le disque, il doit avoir au moins un point d'appui à l'intérieur de l'aire de départ, et tous les points d'appuis doivent être à l'intérieur de l'aire de départ. Est considéré comme **point d'appui** (*supporting point*) toute partie du corps du joueur en contact avec la surface de jeu ou tout autre objet fournissant un point d'appui au moment du lâcher du disque. Le joueur est autorisé à prendre 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. Un joueur qui enfreint l'article 802.04.B a fait une faute de positionnement et reçoit 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 prise en compte 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 par le Directeur, d'où un lancer est effectué sous certaines conditions. Une drop zone peut être délimitée de la même manière qu'une aire de départ ou qu'une aire de lancer marquée. Une aire de départ peut aussi être utilisée comme Drop Zone.
- D. Dans tous les autres cas, l'aire de lancer est un rectangle de 20 cm de largeur et 30 cm de longueur centré sur la ligne de jeu derrière le bord arrière du disque 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 disque marqueur et au-delà. Si cette surface de jeu s'interrompt, la ligne de jeu se poursuit sur la surface de jeu la plus proche qui suit cette ligne. Le **disque marqueur**, 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 disque marqueur sur la surface de jeu, en contact avec le bord avant du disque lancé sur la ligne de jeu. Le **mini disque marqueur** est un petit disque qui n'est pas utilisé pour être lancé et qui est conforme aux normes techniques PDGA pour les mini disques marqueurs.
- 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 disque marqueur en fonction de la règle applicable.
- D. Lancer depuis une aire de lancer marquée avec une autre méthode que celles décrites ci-dessus constitue une faute de marquage. Un joueur reçoit un avertissement pour la première faute de marquage. Toute autre infraction aux règles de marquage par le même joueur durant la même manche est sanctionnée d'un coup de pénalité.

### **802.07 Positionnement du joueur**

- A. Si l'aire de lancer est matérialisée par un disque 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 dans les limites de jeu.

B. Une drop zone se joue comme une aire de départ (Voir 802.04.B) ou une aire de lancer marquée (Voir 802.07.A).

C. Toute infraction aux règles 802.07.A ou 802.07.B constitue une faute de positionnement et occasionne un coup de pénalité.

## 803 Obstacles et dégagement

### 803.01 Déplacer des obstacles

- A. Le joueur doit choisir le positionnement qui entraîne le moins de déplacement de tout obstacle permanent ou faisant partie intégrante du parcours. Dès qu'un positionnement valable est pris, le joueur ne peut pas déplacer un obstacle 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 sur la surface de jeu, plus éloignés de la cible que le bord avant de l'aire de lancer. Est considéré comme **obstacle casuel** (*casual obstacle*) tout objet ou tas de débris (comme des pierres, feuilles, brindilles, branches non reliées), ou tout objet désigné comme tel par le Directeur. Les objets placés intentionnellement dans le cadre du parcours ou de l'événement ne sont pas des obstacles casuels.
  2. Un joueur peut demander à d'autres personnes de se déplacer ou de déplacer leurs affaires.
  3. Un joueur peut remettre en bon état de fonctionnement les équipements du parcours, y compris si cela implique d'enlever un obstacle.
- C. Un joueur déplaçant un obstacle sur le parcours dans des conditions autres que celles précisées ci-dessus reçoit un coup de pénalité.

### 803.02 Se dégager d'un obstacle

- A. Le joueur est en droit de se dégager des obstacles suivants: insectes ou animaux nuisibles, ou tout élément spécifiquement désigné par le Directeur. Pour se dégager, le joueur peut placer une nouvelle aire de lancer située sur la ligne de jeu, en reculant au point de dégagement le plus proche (sauf si un meilleur dégagement a été annoncé par le Directeur).
- B. Si un obstacle 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. Un joueur se dégageant d'une autre manière que celles autorisées par les règles reçoit un coup de pénalité.
- D. À tout moment, un joueur peut, en informant le groupe, décider de prendre un dégagement optionnel. L'aire de lancer peut alors être reculée sur la ligne de jeu. Un coup de pénalité est ajouté au score du joueur.
- E. Un dégagement optionnel pris à la suite d'une pénalité pour un disque hors limites ou au-dessus de deux mètres n'occasionne pas de coup de pénalité supplémentaire.

### **803.03 Dégâts causés au parcours**

- A. Un joueur qui endommage intentionnellement n'importe quel élément du 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 le chemin que le disque peut emprunter dans la réalisation d'un trou.
- B. Le plan restreint est un plan vertical marqué par un ou plusieurs objets ou autres repères qui définissent les limites de l'espace.
- C. Si une partie du disque lancé entre dans un plan restreint, le joueur reçoit un coup de pénalité. L'aire de lancer pour le prochain lancer est la drop zone de ce mandatory. Si aucune drop zone n'a été désignée, l'aire de lancer pour le prochain lancer est l'aire de lancer précédente.
- D. Si le disque lancé est relâché de l'autre côté du plan restreint par rapport au bord arrière du disque marqueur, le joueur a manqué le mandatory. L'aire de lancer suivante et la pénalité sont les mêmes que pour le 804.01.C.

## **805 Regulated Positions**

### **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 qu'en raison du mouvement de l'eau, du feuillage ou du vent.

- C. Si un disque s'arrête au-dessus de la surface de jeu, sa position se trouve directement sous le disque. S'il n'y a pas de surface de jeu sous le disque, alors sa position est sur la surface directement 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 déclarer 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 directement en dessous, à sa verticale), le joueur reçoit un coup de pénalité. La position du disque se trouve sur la surface de jeu, directement sous le disque.
- C. La règle des deux mètres 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 est considéré comme s'étant arrêté au-dessus de deux mètres.

### **805.03 Disque perdu**

- A. Un disque est déclaré perdu si le joueur ne peut pas le localiser dans les trois minutes après être arrivé à l'endroit où le disque est censé être. 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 faute de courtoisie.
- C. Dès lors qu'un disque a été déclaré perdu, son statut ne peut changer s'il est retrouvé par la suite. Un joueur est autorisé à utiliser le disque retrouvé.
- D. 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.
- E. Si, avant la fin du tournoi, on s'aperçoit que le disque d'un joueur déclaré perdu avait été enlevé ou emporté avant d'être déclaré perdu, alors on retirera deux coups au score du joueur pour ce trou.
- F. 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 Aire 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 hors limites. 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 reçoit un coup de pénalité. Le joueur peut 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, éloigné d'un mètre depuis le dernier point où le disque était dans les limites de jeu.

Les options ci-dessus peuvent être limitées par le Directeur seulement avec l'approbation préalable du Directeur Événements PDGA. Que l'approbation préalable ait été accordée ou non, les joueurs doivent, pendant le tournoi, respecter les règles du parcours annoncées par le directeur.

À la discrétion du Directeur, le joueur peut choisir de jouer le lancer suivant depuis :

- 3. une Drop Zone prévue ; ou,

4. une aire de lancer indiquée par un marqueur posé sur la surface de jeu jusqu'à un mètre du point de la ligne hors limites 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 hors limites, 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 au point le plus proche de la ligne hors limites et traversant le disque lancé. Par ailleurs, lorsque le disque lancé se trouve à moins d'un mètre d'un coin, l'aire de lancer peut être déplacée sur une ligne d'un mètre qui s'étend de ce coin jusqu'au disque lancé.
- F. La ligne hors limites se prolonge par un plan vertical. Pour poser le marqueur à un mètre maximum de la ligne hors limites, la mesure peut être prise de n'importe quel point, plus haut ou plus bas, du plan vertical.
- G. Si une drop zone a été prévue pour une zone hors limites, le Directeur peut autoriser les joueurs à s'y rendre directement, moyennant deux coups de pénalité.
- H. Le Directeur peut annoncer un dégagement supérieur à un mètre pour des zones hors limites spécifiques sur un trou.
- I. Si le lanceur déplace le disque avant qu'il ait été déterminé par le groupe s'il était en jeu ou non, le disque est 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 est dans les limites de jeu et n'a pas été clairement désignée par le Directeur comme étant injouable.
- B. Pour se dégager d'une zone casuelle, le joueur peut replacer sans pénalité son aire de lancer sur la première position disponible en reculant sur la ligne de jeu (sauf si le directeur a donné l'autorisation de prendre un recul plus important).
- C. Un joueur qui se dégage d'une autre manière que celles autorisées par les règles reçoit un coup de pénalité.

### **806.04 Zone de dégagement**

- A. Une **zone de dégagement** (*relief area*) est une zone désignée par le Directeur d'où un disque ne peut pas être joué. Une zone de dégagement est considérée et jouée comme une zone hors limites, mais sans coup de pénalité appliqué.

### **806.05 Zone hazard**

- A. Une **zone hazard** (*hazard*) est une zone, désignée par le Directeur, qui occasionne un coup de pénalité.
- B. La ligne définissant les contours de la zone hazard fait partie de la zone de

hazard. Si une ligne est partagée entre une zone hors limites et une zone hazard, elle est considérée comme faisant partie de la zone hors limites.

- C. Le joueur dont le disque est tombé dans une zone hazard recevra un coup de pénalité. L'aire de lancer ne sera pas remplacée.
- 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. La cible peut être un **panier** (*basket target*) conçu pour recevoir les disques, qui est généralement composé d'une nacelle, de chaînes, et d'un support de chaînes fixé sur un mât. On peut aussi utiliser un **objet 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 s'arrêter en étant soutenu par la nacelle ou les chaînes sous le support de chaînes.
- C. Pour terminer le trou avec un objet cible, le disque lâché par le joueur doit toucher la zone marquée à cet effet.

## 808 Notation des scores

- A. Chaque joueur doit tenir une carte de score indépendante sur laquelle sont inscrits les scores de l'ensemble du groupe après chaque trou. Un joueur qui refuse de tenir une carte de score peut être disqualifié.
- B. Les joueurs ne peuvent déléguer la tâche de notation des scores qu'à leur caddie désigné.
- C. À la fin de chaque trou, chaque joueur note le score de tous les joueurs 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 de leur exemplaire de la carte de score dans un délai de 30 minutes après la fin de la manche du groupe. Un joueur qui n'a pas remis sa carte de score à temps reçoit deux 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 n'a pas annoncé la fin du tournoi ou que toutes les récompenses n'ont pas été distribuées.
  2. Si un joueur remet une carte de score sur laquelle son score final ou le score d'un trou est incorrect, mal retranscrit ou manquant, deux coups de pénalité sont ajoutés au score final correct. Ces coups de pénalité ne sont pas ajoutés si la carte de score, correctement remplie, a été modifiée pour d'autres infractions déterminées après la restitution des cartes.
  3. Un joueur n'est pas pénalisé si un autre membre de son groupe remet une carte de score incorrecte.

## 809 Autres lancers

### 809.01 Lancer abandonné

- A. Un joueur peut choisir d'abandonner un lancer en déclarant son intention au groupe. Le lancer abandonné plus un coup de pénalité seront pris en compte dans le score du joueur, et le joueur joue depuis l'aire de lancer où le lancer abandonné a été effectué. Les coups de pénalités occasionnés par le lancer abandonné ne seront pas comptabilisés.
- B. Si une drop zone a été désignée sur le trou pour les lancers abandonnés, le joueur peut lancer depuis la drop zone plutôt que sur l'aire de lancer précédente.

### 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 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 peut faire gagner du temps.

Le lanceur doit ensuite continuer à jouer le trou en repartant de l'aire de lancer définie par le groupe ou par 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 peuvent être utilisés 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 comme une tentative de déplacer l'aire de lancer dans le cadre de la compétition, à l'exception des lancers destinés à mettre de côté un disque inutilisé ou à rendre un disque à un joueur et qui parcourent moins de 5 mètres en l'air. Faire tomber son disque n'est pas un lancer d'entraînement.
- B. Tout lancer d'entraînement occasionnera un coup de pénalité ; le lancer lui-même n'est pas comptabilisé.

## 810 Interférence

- A. Dans le cas où un disque lancé est déplacé après s'être arrêté dans les limites de jeu et sur la surface de jeu, il est replacé là où il s'était arrêté initialement, en accord avec le groupe. Dans les autres cas il est inutile de replacer un disque lancé et sa position est basée sur l'endroit où il s'est 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. Il y a infraction si un joueur ou son équipement interfère avec la course de son propre disque. Le lancer et un coup de pénalité sont comptabilisés sur la carte de score du joueur ; le joueur poursuit le jeu depuis l'aire de lancer précédente. Tous les autres coups de pénalité occasionnés par le lancer ne sont pas comptabilisés. S'il y a interférence avec le lancer à la demande du lanceur, cela sera considéré comme si le joueur avait interféré avec son propre lancer.
- E. Un disque lancé dont la course a été intentionnellement altérée par quelqu'un d'autre que le lanceur sera positionné au point de contact, en accord avec

le groupe. Le lanceur peut choisir de jouer depuis cette aire de lancer ou d'abandonner le lancer sans coup de pénalité. Dans ce cas, le lancer d'origine n'est pas comptabilisé dans la carte de score du joueur.

- F. Un joueur qui interfère intentionnellement avec le disque d'un autre joueur 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).
- 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 faute de courtoisie.
- H. Un disque qui s'est arrêté sur ou juste derrière l'aire de lancer d'un autre joueur peut être déplacé. Une fois que le joueur a lancé, le disque déplacé est remis à sa place, en accord avec le groupe.

## 811 Erreur de jeu

- A. Il est de la responsabilité du 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 trous supplémentaires, les aires de départs alternatives, les changements d'emplacement de panier, les zones hors-limites, les passages obligatoires et les 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 incorrecte.
- C. Si une erreur de jeu est découverte après avoir rendu la carte de score, le joueur recevra le nombre de coups de pénalité applicable.
- D. Une erreur de jeu n'est ni une faute 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. lancé depuis une aire de départ qui n'était pas celle prévue pour le trou en cours ; ou,
- b. lancé depuis une aire de lancer autre que celle déterminée par le disque lancé ; ou,
- c. lancé un disque hors limites comme s'il était dans les limites de jeu ; ou,
- d. lancé depuis une aire de lancer déterminée par un lancer précédent qui avait manqué un passage obligatoire ; ou,
- e. lancé un disque dans une zone de dégagement comme s'il n'était pas dans une zone de dégagement.

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

2. Trou non terminé. Le joueur a terminé la manche ou a lancé sur un trou sans avoir terminé un trou précédent. Le score du trou mal joué est 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.
3. Non-respect de l'ordre des trous. Le joueur a terminé un trou en ne le jouant pas dans l'ordre prévu. Il continue à jouer le parcours dans l'ordre prévu. Quel que soit le nombre de trous joués dans le désordre, le joueur reçoit deux coups de pénalité qui s'ajoutent au total de la manche. Le score de chaque trou terminé restera inchangé.
4. Absent. Si un joueur n'est pas présent au départ de la manche dans son groupe assigné, le joueur est considéré absent et ne joue pas le trou. Un joueur est également considéré comme absent s'il n'a pas joué le trou précédent et n'est pas présent lorsque son groupe est prêt à démarrer un trou. Le joueur absent reçoit un score du par plus quatre pour chaque trou non joué. Le **par** est déterminé par le Directeur.
5. Manquant. Si un joueur était présent avec le groupe mais est maintenant manquant quand c'est à son tour de jouer, le joueur a 30 secondes pour rejoindre le groupe. Si le joueur n'est toujours pas présent à ce moment-là, alors il est considéré comme absent pour le trou et reçoit un score du par plus quatre pour le trou. Voir 802.03.C pour les exceptions à cette règle.
6. Trou non joué. La manche est terminée et le joueur a omis de jouer un ou plusieurs trous. Le joueur reçoit 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. Deux

coups de pénalité sont ajoutés 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 ajoute deux coups de pénalité au score total du joueur. Les lancers effectués sur le trou supplémentaire ne sont pas comptabilisés.
9. Mauvais groupe de départ. Le joueur a commencé à jouer sur un trou ou dans un groupe autre que celui assigné. Le joueur doit trouver son groupe pour commencer à jouer. Tous les lancers faits par un joueur dans le mauvais groupe ne sont pas comptabilisés. Le joueur est sujet à pénalités pour être absent de son groupe assigné.
10. Mauvais trou de départ. Le groupe a démarré sur un autre trou que celui assigné. Si un seul joueur dans le groupe a fait plus d'un lancer sur le trou, le groupe complet a commis une erreur de jeu. Le groupe termine le trou et chaque joueur ajoute deux coups de pénalité à son score sur ce trou. Sinon, les joueurs qui ont fait un seul lancer chacun reçoivent un coup de pénalité et le trou erroné n'est pas comptabilisé. Le groupe effectue ensuite le bon trou pour démarrer la manche.

## 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 sans 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 les équipements du parcours, du parc, ou d'un joueur,
  - 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. Laisser sa fumée gêner les autres joueurs.

- B. Un joueur doit :
- agir selon les règles, dont :
    - aider à chercher un disque perdu,
    - déplacer ses affaires lorsqu'on le lui demande,
    - tenir correctement les scores.
  - regarder les autres joueurs du groupe jouer afin de veiller au bon respect des règles, et pour aider à retrouver les disques.
- C. Un joueur reçoit un avertissement pour sa première faute de courtoisie, quelle qu'elle soit. Toute autre faute de courtoisie par le même joueur au cours de la même manche sera sanctionnée d'un coup de pénalité. Une faute de courtoisie peut être signalée ou confirmée par tout joueur affecté ou par un officiel. La répétition de fautes de courtoisie 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 approuvés par la PDGA et être conformes aux normes techniques PDGA (cf. PDGA Technical Standards). Pour la liste des disques approuvés, voir [pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs](https://pdga.com/technical-standards/equipment-certification/discs).
- B. Les modifications autorisées après la production sont limitées à :
- l'usure due à l'utilisation pendant le jeu ;
  - le ponçage modéré pour traiter l'usure ou les petites imperfections du moulage ;
  - le marquage à l'encre ou au marqueur permanent.
- C. Les autres modifications d'un disque après la production rendent le disque non-réglementaire, incluant mais sans limiter :
- la modification du disque qui altère ses caractéristiques de vol initiales ;
  - un ponçage excessif du disque ;
  - graver, tailler ou sculpter le disque ;
  - ajouter une substance dont l'épaisseur est détectable comme de la peinture.
  - déformer intentionnellement un disque de sorte qu'il ne soit pas circulaire, dans une configuration de soucoupe.
- D. Lorsque le jeu dans la nuit ou avec de la neige est annoncé par le directeur, les joueurs sont autorisés à ajouter des substances ou utiliser des accessoires aidant

à retrouver le disque.

- E. Un disque qui est fissuré ou qui a un trou est non-réglementaire.
- F. Un disque contesté par un autre joueur ou un officiel est considéré comme non-conforme tant que le Directeur ne l'a pas approuvé.
- G. Un joueur lançant un disque non réglementaire pendant le jeu reçoit deux coups de pénalité. Le renouvellement de l'infraction peut entraîner la disqualification du joueur, conformément à l'article 3.03 du Manuel Compétition PDGA.
- H. Tous les disques utilisés en jeu, à l'exception des mini-marqueurs, doivent être marqués. Le premier lancer d'un disque non marqué donnera lieu à un avertissement. Les lancers suivants seront sanctionnés d'un coup de pénalité.

### **813.02 Accessoire interdit**

- A. Un joueur ne doit utiliser aucun accessoire aidant directement à la réalisation d'un lancer.
- B. Placer un objet comme aide directionnelle n'est pas autorisé.
- C. Les accessoires de protection de la peau (comme les gants, bandages, pansements, ou compresses), les produits appliqués sur la peau pour améliorer la prise (comme le talc, la craie, la poussière ou la saleté) et les articles médicaux (comme les genouillères, chevillères) sont autorisés.
- D. Un accessoire comme une serviette ou autre support peut être placé sous un point d'appui dès lors qu'il ne dépasse pas un centimètre d'épaisseur une fois comprimé.
- E. Un accessoire contesté par un autre joueur ou un officiel est considéré comme non-conforme tant que le Directeur ne l'aura pas approuvé.
- F. Un joueur reçoit deux coups de pénalité s'il est constaté, à n'importe quel moment de la manche, qu'un accessoire non-réglementaire est utilisé. Le renouvellement de l'infraction peut 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 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 officielles du Disc Golf** (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. L'ordre de passage des paires au sein du groupe suit l'ordre de 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 donner un avertissement. 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 marque de 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 termine 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 Jeu en Équipe

### 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 de ces règles.
- B. Les règles officielles de Disc Golf 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 lance 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, l'équipe dont l'aire de lancer est la plus éloignée de la cible est la prochaine à jouer.
- C. Concernant la notation des scores par équipe, le terme « équipe » doit être substitué à « joueur » dans la section 808, Notations des scores.

### B.03 Pénalités

- A. Les pénalités reçues 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 peut pas améliorer le score de l'équipe est un **lancer supplémentaire** (*extra-throw*). L'équipe dont un joueur a effectué un lancer supplémentaire reçoit 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. Manquer à cette règle est une faute de marquage.
- C. Si une aire de lancer jouée par les deux membres de l'équipe est repositionnée pour quelque raison que ce soit, les deux joueurs doivent jouer depuis la nouvelle aire de lancer.

## **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 remplacé 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 n'est 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 premier lancer de chacun des équipiers. L'équipe reçoit deux coups de pénalité chaque fois que cette limite est dépassée.

### **C. *Pire lancer (Worst Throw)***

- 1. Les deux équipiers lancent depuis l'aire de départ. Ensuite, l'équipe adverse choisit quelle position jouer, de manière à provoquer le score le plus élevé possible. Les deux équipiers lancent alors depuis l'aire de lancer désignée par leurs adversaires qui choisissent 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 coups de pénalité éventuels.
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 peut la disqualifier.
6. Si un équipier est absent, en retard, déclare forfait ou est disqualifié, l'équipe est disqualifiée.

#### D. **Pire lancer modifié** (*Tough Throw*)

1. Le Pire lancer modifié se joue comme le Pire lancer, 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 coups de pénalité éventuels.
4. Un lancer effectué par le mauvais lanceur est 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 entre-temps, 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 les lancers alternés, 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, augmenté des éventuels coups de pénalité d'équipe.

H. **Meilleur score depuis des aires de lancers alternés (Best Score Alternate Throw)**

1. Les deux équipiers lancent depuis l'aire de départ, démarrant ainsi deux séquences de lancers alternés.
2. Le trou est considéré comme terminé lorsque l'une des deux séquences s'achève avec le score le plus bas possible pour l'équipe.
3. Le score d'une équipe pour un trou est le plus petit score des deux séquences de lancers alternés, incluant les coups de pénalité reçus par l'un ou l'autre joueur, et augmenté des éventuels coups de pénalités d'équipe.

## Annexe C

# Resources

Règles Officielles du Disc Golf : [pdga.com/rules/official-rules-disc-golf](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf)

Règles FAQ : [pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers](http://pdga.com/rules/official-rules-disc-golf/questions-and-answers)

Manuel Compétition : [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/technical-standards](http://pdga.com/technical-standards)

Informations et ressources pour Directeur de Tournoi : [pdga.com/tinfo/resources](http://pdga.com/tinfo/resources)

### Annexe D

## Conversions

Toutes les mesures indiquées dans les règles sont basées sur le système métrique. Les équivalences d'unités du système impérial US suivantes sont à utiliser lorsqu'aucun outil de mesure métrique n'est disponible.

Système Métrique	Système Anglais
10 mètres .....	32 feet 10 inches
3 mètres .....	9 feet 10 inches
2 mètres .....	6 feet 7 inches
1 mètres .....	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
Avertissement .....	807.A
Cible .....	806.03.A
Coup de pénalité .....	803.01.B.1
Directeur .....	806.03.A
Disque marqueur .....	801.02.G
Drop Zone .....	A.04.A
Eau casuelle .....	802.05.C
Égalité .....	B.03.B
En jeu, dans les limites de jeu	801.02.A
Erreur de jeu .....	A.04.B
Est mené .....	806.05.A
Groupe.....	800
Hors limites .....	806.02.A
Joueur éloigné .....	802.05.A
Lancer.....	802.05.D
Lancer d'entraînement .....	804.01.A
Lancer provisoire .....	802.05.D
Lancer supplémentaire .....	802.05.D
Ligne de départ .....	A.01.A

Ligne de jeu .....	A.01.B
Marqueur .....	802.06.B
Match play .....	811.B
Medal play .....	807.A
Meeting des joueurs .....	801.02.F
Mène .....	806.02.A
Mini disque marqueur .....	811.F.5
Objet cible.....	801.02.E
Obstacle casuel .....	811.A
Officiel .....	802.05.A
Officiel du tournoi .....	805.01.A
Panier .....	809.03.A
Par .....	809.02.A
Partagé .....	806.01.A
Passage obligatoire .....	806.04.A
Point d'appui .....	802.02.D
Position .....	802.04.B
Putt .....	807.A
Règle des deux mètres .....	802.04.A
Relance .....	802.04.A
Surface de jeu .....	802.01.A
Trou .....	801.02.F
Zone casuelle .....	805.02.A
Zone de dégagement .....	A.04.A
Zone hazard .....	801.02.D

# Adaptation des règles du Disc Golf

## F.01 Généralités

- A. La PDGA s'engage à offrir un environnement ouvert et inclusif pour tous les joueurs, quel que soit leur handicap. À cette fin, les directeurs de tournoi sont autorisés à organiser des événements sanctionnés par la PDGA conçus pour, ou avec des adaptations impliquant, le handi disc golf, tel que défini dans la présente annexe F. Dans cette annexe F, il n'est pas question de remplacer ou de modifier le document "Reasonable Modification for Exemption from PDGA Rules, Regulations, and Procedures" concernant les modifications qui ne sont pas abordées dans la présente annexe. De plus, rien dans cette annexe F n'est destiné à créer, ni ne doit être interprété comme créant des droits pour un joueur d'utiliser ces règles dans un événement sanctionné par la PDGA. Elles seront toutes à la seule discrétion du directeur du tournoi qui pourra désigner son événement comme étant un événement de handi disc golf. De plus, sauf disposition expresse dans la présente annexe F, rien ici n'est destiné à créer, ni ne doit être interprété comme créant des droits supplémentaires pour les joueurs ou des obligations pour la PDGA ou les directeurs de tournois autres que ceux requis par la loi applicable dans cette juridiction.
- B. Lorsqu'un événement offre une adaptation ou est entièrement conçu pour le handi disc golf, les aménagements suivants des «Règles Officielles du Disc Golf» et du «Manuel Compétition de la PDGA pour les Événements de Disc Golf» s'appliquent. Le handi disc golf est une version du disc golf conçue pour les participants qui utilisent un appareil de mobilité propulsé. Un dispositif de mobilité propulsé est un fauteuil roulant ou un autre véhicule autopropulsé ou motorisé. Les dispositifs de mobilité qui aident à marcher mais ne sont pas propulsés par le joueur ou un moteur, comme une canne ou des béquilles, ne sont pas des dispositifs de mobilité propulsés.
- C. Lorsqu'un événement utilise ces aménagements, le directeur doit indiquer clairement l'applicabilité de la présente annexe à l'événement dans tous les documents de préinscription.
- D. Cette annexe doit s'appliquer soit à des catégories spécifiques, soit à l'ensemble de l'événement. Les événements utilisant cette annexe sont des événements désignés X selon les normes du PDGA Tour avec attribution ou non des ratings tout comme les événements du même type (par exemple, en simple, en équipe ou en match play, les événements limités à un club affilié ou à une nationalité, les événements caritatifs) qui utilisent les «Règles Officielles du Disc Golf» et le «Manuel Compétition».

## F.02 Catégories et Éligibilité

- A. Lors des manifestations adoptant ces aménagements et utilisant un système de catégorie qui classe les athlètes en fonction de leur handicap, on attribue chacune de ces classifications ou leur sous-ensemble à une catégorie PDGA spécifique. (par exemple, une classe sportive paralympique donnée ou un ensemble de classes sportives pourrait être attribué à MA2 et FA2, tandis qu'un autre pourrait être attribué à FA1 et MA1).
- B. Pour les épreuves utilisant ces aménagements, l'éligibilité à une catégorie en fonction du handicap l'emporte sur l'inéligibilité à cette catégorie due au rating.

## F.03 Aménagements des règles

- A. 802.04 Lancer depuis l'aire de départ. Si un joueur de handi disc golf utilise un dispositif de mobilité propulsé, les roues ou autres éléments de ce dispositif qui reposent sur le sol pour fournir un support, ainsi que l'espace entre les roues, sont considérés comme des points d'appui pour les besoins de cette règle et de toute autre règle applicable dans les "Règles Officielles du Disc Golf".
- B. 802.05 Aire de lancer. Lorsque les joueurs de handi disc golf utilisent un appareil de mobilité propulsé, l'aire de lancer sera de deux mètres de profondeur au lieu de 30cm.
- C. 803.02 Se dégager d'un obstacle. Les conditions telles que la boue épaisse, les terrains non praticables ou les pentes raides qui empêchent un joueur de handi disc golf utilisant un dispositif de mobilité propulsé de prendre une position réglementaire derrière le disque marqueur sont des obstacles tels que décrits dans le paragraphe 803.02.B.
- D. 806.02 Hors limites. Les joueurs de handi disc golf utilisant un dispositif de mobilité propulsé bénéficient d'un dégagement de la même manière que précisé dans cette section, mais ces joueurs peuvent considérer que le Directeur les a autorisés à prendre jusqu'à trois mètres de dégagement.
- E. 807 Compléter le trou. À la discrétion du directeur, un cerceau, d'un diamètre maximum d'un mètre, peut être placé sur la surface de jeu et centré sur la base de la cible. Le cerceau doit être fixé au sol pour l'empêcher de bouger. À la discrétion du directeur, les joueurs de handi disc golf utilisant un dispositif de mobilité propulsé dans les catégories spécifiées ont également terminé le trou si leur disque s'arrête entièrement à l'intérieur du cerceau ou le touche, sans qu'aucune partie du disque ne dépasse du cerceau.
- F. 813.02 Accessoire interdit. Les joueurs de handi disc golf malvoyants peuvent utiliser des bips ou d'autres dispositifs émettant des sons sur les disques et les cibles comme aide à la direction et pour faciliter la localisation des disques comme si le directeur avait déclaré le jeu de nuit ou par temps de neige.
- G. 3.05 Chariots, caddies et groupes. Les joueurs de handi disc golf utilisant un dispositif de mobilité propulsé n'enfreignent pas les interdictions de l'article 3.05.F.

## Droits d'auteur

Les droits d'auteur de ce livre et de toute itération de son contenu sont réservés par la PDGA. Des exemplaires de ce livre sont vendus pour couvrir les coûts de production et peuvent être obtenus auprès du bureau de la PDGA ou à l'adresse [www.pdgastore.com](http://www.pdgastore.com). Les associations affiliées à la PDGA sont autorisées à traduire ces règles dans leur propre langue, à condition que les règles ne soient pas modifiées ou contredites. Le directeur exécutif de la PDGA doit être informé de cette traduction et de cette publication et doit en recevoir une copie.

La PDGA est une association à but non lucratif sous l'US IRC Section 501(c)(4) et son siège social est situé à l'adresse suivante:

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

## Les 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 remercions les membres du comité des règles de la PDGA qui ont contribué à cette révision :

Mike Krupicka (chair)  
Todd Lion  
Laura Nagtegaal  
Conrad Damon  
Holly Finley  
David Foss  
Ville Kotamäki  
Jason LaBella  
Steve West

Design de la couverture : Jennie Weigand  
Photos de la couverture : Hayden Henry, Drew Hierwarter,  
Kevin Huver, Conrad Meyer, Matthew Rothstein,  
John Whinery  
Typography: Neal Dambra

**Les suggestions d'amélioration pour la prochaine révision doivent être adressées au comité des règles de la PDGA, qui peut être contacté à l'adresse suivante : [rules@pdga.com](mailto:rules@pdga.com)**

Version Française - Novembre 2023 (v24.1.1)  
Fédération Française de Flying Disc



Cette traduction est destinée à la bonne compréhension des textes de la PDGA. La version originale reste la seule applicable en cas de litige.

La FFFD remercie les personnes qui ont contribué à cette traduction et notamment :

Gérard Morin  
Sylvain Gouge  
Anne Actis  
Mehdi Boukarabila  
Edward Vouge  
Loïc Lepleux

[www.ff-flyingdisc.fr](http://www.ff-flyingdisc.fr)  
[pdga@ff-flyingdisc.fr](mailto:pdga@ff-flyingdisc.fr)