

REGLES DU JEU

Le Disc Golf repose sur les mêmes règles que son grand frère, le Golf.

Un parcours de Disc Golf est composé de plusieurs *trous* (de 3 à 18 trous).

Chaque *trou* qui compose le parcours est constitué d'un départ et d'une arrivée.

Le départ est matérialisé par une aire de lancement. On l'appelle le *tee*.

L'arrivée est représentée par une *corbeille* métallique, munie de chaînes destinées à amortir l'arrivée du disque, afin que celui-ci tombe et RESTE dans la corbeille.



Au trou n°1, chaque joueur, **l'un après l'autre**, lance son disque en direction de la corbeille. Sur le 1^{er} trou l'ordre des joueurs peut être tiré au sort.

Un disque peut voler et également rouler sur le sol, du moment qu'il avance vers la cible !

Une fois que tous les joueurs ont effectué leur 1^{er} lancer, le groupe avance sur le *fairway*, en direction de leur disque. Le lanceur **le plus éloigné de la corbeille lance en premier ! Les autres lanceurs restent DERRIERE lui**, jusqu'à ce que le joueur ait lancé.

Avant de relancer son disque, il faut d'abord marquer le point de départ du lancer suivant.



Positionner le marqueur (ou *Mini*) DEVANT son disque, BORD A BORD et en direction de la corbeille. Vous pouvez alors récupérer votre disque à terre afin d'effectuer votre 2^{ème} lancer. Positionnez votre pied d'appui DERRIERE votre mini et lancez.

Il en est de même pour tous les lancers jusqu'au *putt*, le putt étant le lancer effectué pour tenter de mettre le disque dans la corbeille.



Une fois votre disque dans la corbeille, retirez-le. Lorsque tous les joueurs du groupe ont *rentré leur putt*, le trou est terminé. Dirigez-vous alors au trou suivant, en vous aidant du plan ou du fléchage mis en place sur le parcours.



Avant de commencer le trou suivant, annoncez à voix haute au reste du groupe le nombre de lancers effectués avant de noter votre score sur votre carte. Le score équivaut au nombre de lancers effectués auquel on ajoute d'éventuels coups de pénalité.

Le joueur qui a le meilleur score au trou précédent commence. En cas d'égalité, conserver le même ordre de départ qu'au trou d'avant. Et ainsi de suite jusqu'à la fin du parcours.

A la fin du dernier trou, additionner le nombre total de lancers effectués sur chaque trou.

Le vainqueur est celui qui a le plus petit score (c'est-à-dire celui qui a effectué le moins de lancers).

LEXIQUE

Trou : il se compose du tee, du fairway et de la corbeille

Tee : Aire de départ d'un trou

Fairway : chemin naturel à suivre pour atteindre la corbeille

Corbeille : la cible à atteindre

Drive : type de lancer puissant pour gagner un maximum de distance. Il s'effectue généralement depuis le tee

Approche : souvent le 2^{ème} lancer, plus en maîtrise, afin de poser le disque le plus près de la corbeille dans le but d'avoir un putt facile

Putt : le lancer pour tenter de mettre le disque dans la corbeille

Par : nombre de lancers censés être réalisés sur ce trou. En Disc Golf, il existe essentiellement des trous en Par 3, 4 ou 5

Birdie : un coup en-dessous du Par

Eagle : 2 coups en-dessous du Par !

Bogey : un coup au-dessus du Par

Double Bogey : 2 coups au-dessus du Par

Ace (ou Hole in One) : Whaaaou, vous avez mis le disque dans la corbeille en un seul lancer !!!

Mandatory : une obligation de passage du disque. Par exemple : passer à gauche d'un arbre, à droite d'un réverbère, entre les poteaux d'un but de foot, etc... Vous serez pénalisé d'un coup en cas de non-respect, et serez invité à relancer d'une *drop zone*.

Drop zone : Aire de lancer suite à une pénalité (mandatory, O.B.)

O.B (Out of Bounds), en français *Hors Limites* : vous êtes sortis des limites du fairway. Soit vous rejouez de là où votre disque a coupé pour la dernière fois la limite du fairway, soit vous relancez d'une drop-zone qui a été définie. Dans les 2 cas, vous avez 1 coup de pénalité en plus de vos lancers.