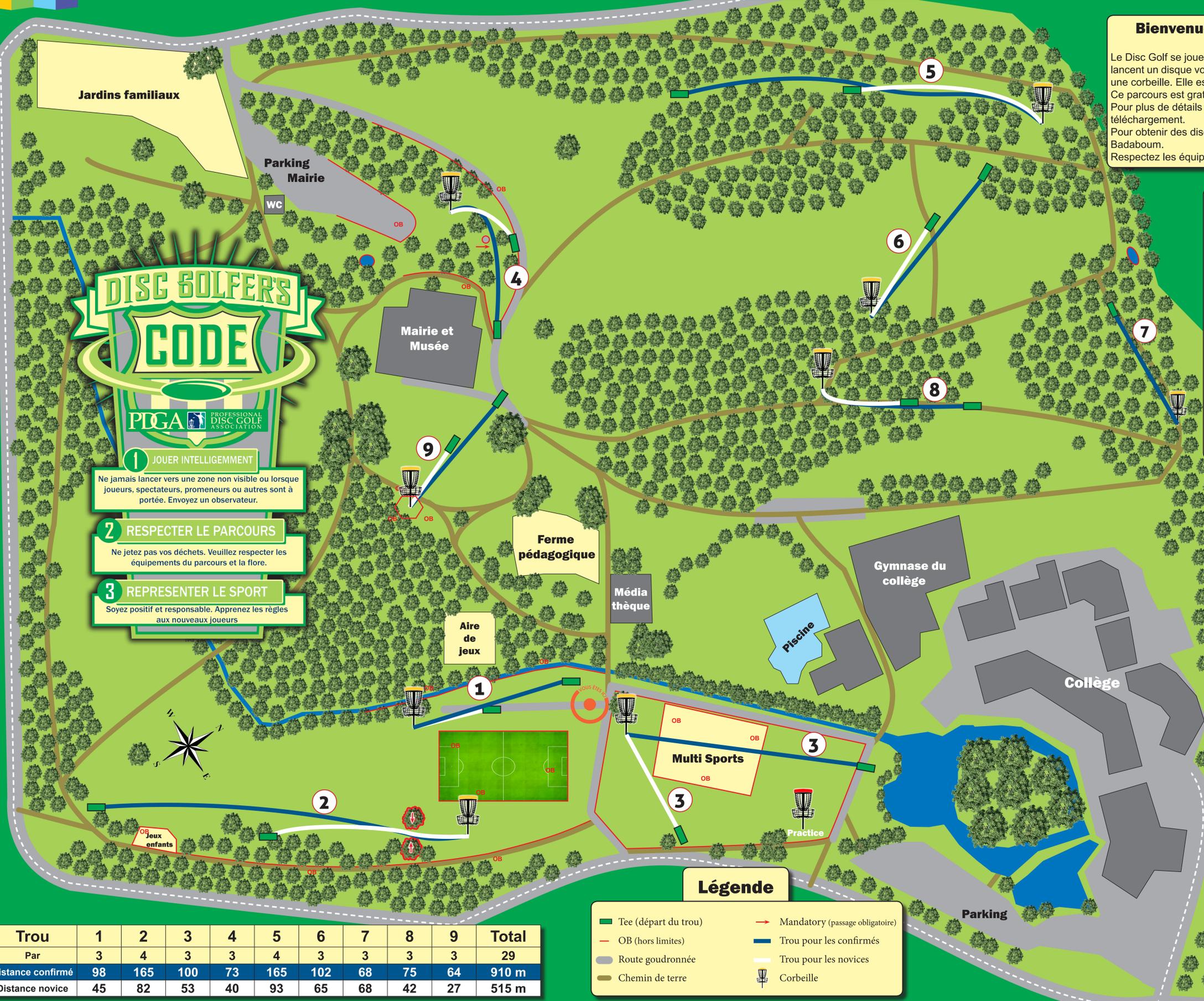


Parcours de Disc Golf du Clos Jouvin



Bienvenue sur le parcours 9 trous du Clos Jouvin !

Le Disc Golf se joue sur les même principes que le Golf, à la différence que les joueurs lancent un disque volant à la force du bras. Ici, le trou, c'est-à-dire la cible à viser, s'appelle une corbeille. Elle est surélevée et comporte des chaînes afin de stopper le disque. Ce parcours est gratuit et ouvert à tous les joueurs, aussi bien novices que confirmés. Pour plus de détails sur le parcours, un descriptif trou par trou est disponible en téléchargement. Pour obtenir des disques, vous pouvez contacter le club des Monkey ou en louer chez Badaboum. Respectez les équipements, le parc, et ceux qui s'y promènent. Bon vol à tous !

Déroulement du jeu

- 1- Les joueurs, les uns après les autres, réalisent leur 1er lancer du Tee en direction de la corbeille.
- 2- Le lancer suivant s'effectue de l'endroit où s'est arrêté le disque (la marque).
- 3- Le joueur le plus éloigné de la corbeille est le premier à effectuer le lancer suivant.

Pour chaque lancer, une prise d'élan est autorisée, sauf à moins de 10 mètres de la corbeille, où le joueur ne doit pas dépasser sa marque.

- 4- Le trou est terminé lorsque le disque rentre dans la corbeille ou reste dans les chaînes.
- 5- Comptabilisez le nombre de lancers effectués, en ajoutant les éventuels coups de pénalité, puis passez au trou suivant.
- 6- Le joueur ayant réalisé le plus petit score lance en premier au trou suivant.
- 7- Le vainqueur est le joueur qui possède le plus petit score sur l'ensemble des 9 trous.

Lexique et règles avancées

Tee : aire de départ.

Par : nombre théorique de lancers nécessaires pour atteindre la corbeille.

Fairway : chemin naturel à suivre pour atteindre la corbeille.

Marque : endroit où votre disque s'est arrêté. Le lancer suivant s'effectue derrière la marque.

Corbeille : cible à viser, comme le trou au golf.

OB (out of bounds) : hors limites. Si votre disque termine en zone OB, rejouer de l'endroit où il a coupé pour la dernière fois la limite du fairway, ou bien rejouer directement de la drop zone si elle est indiquée. Dans ces 2 cas, un coup de pénalité est ajouté au score du trou.

Mandatory : obligation de passage matérialisée par une flèche. En cas de non-respect, le lancer suivant s'effectue de la drop zone, avec un coup de pénalité ajouté au score du trou.

Drop zone : aire de lancer suite à une pénalité (Mandatory ou OB).

Disque coincé en l'air : placez votre marque au sol, à la verticale du disque, sans coup de pénalité.

Zone dangereuse : si votre disque tombe par exemple dans un tas de branches mortes ou dans une grosse flaque d'eau, vous pouvez reculer d'autant qu'il faudra pour jouer en sécurité, dans l'axe entre le disque et la corbeille, sans coup de pénalité.



- 1 JOUER INTELLIGEMENT**
Ne jamais lancer vers une zone non visible ou lorsque joueurs, spectateurs, promeneurs ou autres sont à portée. Envoyez un observateur.
- 2 RESPECTER LE PARCOURS**
Ne jetez pas vos déchets. Veuillez respecter les équipements du parcours et la flore.
- 3 REPRESENTER LE SPORT**
Soyez positif et responsable. Apprenez les règles aux nouveaux joueurs

Légende

- Tee (départ du trou)
- OB (hors limites)
- Route goudronnée
- Chemin de terre
- Mandatory (passage obligatoire)
- Trou pour les confirmés
- Trou pour les novices
- Corbeille

| Trou | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | Total |
|-------------------|----|-----|-----|----|-----|-----|----|----|----|-------|
| Par | 3 | 4 | 3 | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 29 |
| Distance confirmé | 98 | 165 | 100 | 73 | 165 | 102 | 68 | 75 | 64 | 910 m |
| Distance novice | 45 | 82 | 53 | 40 | 93 | 65 | 68 | 42 | 27 | 515 m |

Ville de Jarrie

Club des Monkey

Plan du parcours